

RAHMENRICHTLINIEN GYMNASIUM

MODERNE MEDIENWELTEN

Wahlpflichtfach: Schuljahrgang 9



KULTUSMINISTERIUM

RAHMENRICHTLINIEN

GYMNASIUM

(angepasste Fassung gemäß
Achtem Gesetz zur Änderung des Schulgesetzes
des Landes Sachsen-Anhalt vom 27.2.2003)

MODERNE MEDIENWELTEN

Schuljahrgang 9

An der Anpassung der Rahmenrichtlinien gemäß Achtem Gesetz zur Änderung des Schulgesetzes haben mitgewirkt:

Arndt, Michael	Halle
Dr. Bartsch, Paul D.	Halle (betreuender Dezernent des LISA)
Häusler, Angelika	Magdeburg
Dr. Scherf, Eva	Halle
Schöbe, Gerlinde	Magdeburg
Taubert, Thomas	Halle
Prof. Dr. Viehoff, Reinhold	MLU Halle-Wittenberg (fachwissenschaftlicher Berater)

Die vorliegenden Rahmenrichtlinien entstanden auf der Grundlage der Rahmenrichtlinien Gymnasium Moderne Medienwelten (2000):

Amende, Hendrik	Halle
Arndt, Michael	Halle
Dr. Bartsch, Paul D.	Halle (betreuender Dezernent des LISA)
Braun, Manuela	Radewell
Dr. Gutzer, Hannes	Halle
Hartwich, Peter	Genthin
Müller, Uta	Sandersleben
Preuß, Martina	Halle
Dr. Scherf, Eva	Halle
Prof. Dr. Viehoff, Reinhold	MLU Halle-Wittenberg (fachwissenschaftlicher Berater)
Zahradnik, Günter	Görzig

Verantwortlich für den Inhalt:

Kultusministerium des Landes Sachsen-Anhalt

Vorwort

Bildung und Ausbildung sind Voraussetzungen für die Entfaltung der Persönlichkeit eines jeden Menschen wie auch für die Leistungsfähigkeit von Staat, Wirtschaft und Gesellschaft. Schule ist also kein Selbstzweck, sondern hat die jeweils junge Generation so gründlich und umfassend wie möglich auf ihre persönliche, berufliche und gesellschaftliche Zukunft nach der Schulzeit vorzubereiten. Dazu soll sie alle Schülerinnen und Schüler fördern, wo sie Schwächen haben, und in ihren Stärken fordern. Jede(r) soll die ihr bzw. ihm mögliche Leistung erbringen können und die dafür gebührende Anerkennung erhalten.

Dies gilt grundsätzlich nicht nur für Lerninhalte, sondern für alle Bereiche der persönlichen Entwicklung einschließlich des Sozialverhaltens. Gleichwohl haben gerade Rahmenrichtlinien die Schule als Ort ernsthaften und konzentrierten Lernens zu begreifen und darzustellen. Lernen umfasst dabei über solides Grundwissen hinaus alles, was dazu dient, die Welt in ihren verschiedenen Aspekten und Zusammenhängen besser zu verstehen und sich selbst an sinnvollen Zielen und Aufgaben zu entfalten.

Die Rahmenrichtlinien weisen verbindliche Unterrichtsziele und -inhalte aus. Sie können und sollen jedoch nicht die pädagogische Verantwortung der einzelnen Lehrerin und des einzelnen Lehrers ersetzen:

- Die Vermittlung der verbindlichen Unterrichtsinhalte füllt keineswegs alle Unterrichtsstunden aus. Daneben besteht auch Zeit für frei ausgewählte Themen oder Schwerpunkte. Dies bedeutet nicht zwangsläufig neue oder mehr Unterrichtsinhalte. Weniger kann unter Umständen mehr sein. Entscheidend für eine erfolgreiche Vermittlung von Wissen und Schlüsselkompetenzen ist, dass dem Erwerb elementarer Grundkenntnisse und -fertigkeiten ausreichend Zeit und Raum gewidmet wird. Soweit erforderlich, ist länger daran zu verweilen und regelmäßig darauf zurück zu kommen.
- Rahmenrichtlinien beschreiben nicht alles, was eine gute Schule braucht. Ebenso bedeutsam für die Qualität einer Schule ist die Lern- und Verhaltenskultur, die an ihr herrscht. Eine Atmosphäre, die die Lernfunktion der Schule in den Vordergrund stellt und die Einhaltung von Regeln des Miteinanders beachtet, kann nicht über Vorschriften, sondern nur durch die einzelne Lehrkraft und das Kollegium in enger Zusammenarbeit mit Eltern und Schülern erreicht werden.

Ausdrücklich möchte ich darauf hinweisen, dass es sich bei den hier vorliegenden Rahmenrichtlinien um eine - auf den Rahmenrichtlinien von 2000 basierende - Anpassung an die veränderte Schulgesetzgebung handelt, also noch nicht um eine grundsätzliche Überarbeitung. Kurzfristig mussten Konsequenzen aus den Veränderungen der Einführungsphase jetzt im Schuljahrgang 10 und der Qualifikationsphase in den Schuljahrgängen 11 und 12 gezogen werden. Einige Hinweise von Lehrkräften und Schulleitern konnten bei dieser kurzfristigen Anpassung daher noch nicht berücksichtigt werden.

Die in diesem Heft enthaltenen Rahmenrichtlinien treten am 1. August 2003 in Kraft. Ich bitte alle Lehrerinnen und Lehrer um Hinweise oder Stellungnahmen, damit wir die Rahmenrichtlinien weiter überarbeiten und Verbesserungen einbringen können. Allen, die an der Entstehung dieser veränderten Rahmenrichtlinien mitgewirkt haben, danke ich herzlich.

Ich wünsche allen Lehrerinnen und Lehrern bei der Planung und Gestaltung ihres Unterrichts viel Erfolg und Freude bei der pädagogischen Arbeit.



Prof. Dr. Jan-Hendrik Olbertz
Kultusminister

Magdeburg, im Mai 2003

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1	Aufgaben des Wahlpflichtkurses „Moderne Medienwelten“ im Gymnasium6
2	Ziele des Wahlpflichtkurses7
3	Zur Arbeit mit den Rahmenrichtlinien.....9
4	Grundsätze der Kursgestaltung 11
4.1	Didaktische Grundsätze 11
4.2	Unterrichtsverfahren und Unterrichtsorganisation 12
4.3	Fächerübergreifendes Arbeiten 13
4.4	Leistungen und ihre Bewertung 13
5	Inhalte 15
5.1	Übersicht 15
5.2	Kursinhalte 16
6	Anhang38
6.1	Allgemeine Literatur- und Medienhinweise38
6.2	Spielfilmliste40
6.3	Glossar45

1 Aufgaben des Wahlpflichtkurses „Moderne Medienwelten“ im Gymnasium

Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer zunehmend von Medien bestimmten Welt auf. Dabei sind die Medien längst keine *heimlichen* Miterzieher mehr, sondern zur wichtigen Orientierungs- und Sozialisationsinstanz innerhalb der Gesellschaft geworden. Ethische Wertvorstellungen und moralische Normen werden von ihnen ebenso mitgeprägt wie das staatsbürgerliche Verständnis in der Demokratie, die effektive Aneignung und sinnvolle Anwendung von Wissen oder die Entwicklung des persönlichen ästhetisch-künstlerischen Empfindens und Gestaltens. In dieser Situation will der Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“ die medienkundlichen und medienerzieherischen Bestrebungen des Gymnasiums unterstützen.

Innerhalb der sich dynamisch entwickelnden Medienlandschaft erfreuen sich bei Kindern und Jugendlichen gerade die jeweils neuesten Medientechnologien besonderer Beliebtheit - der hohe Anteil von „Computerfreaks“ unter Schulkindern spricht für sich. Dennoch sollte sich der Gegenstand schulischer Medienerziehung nicht nur aus aktuellen Tendenzen ableiten, sondern diese in einen umfassenden, historisch fundierten und an der Gesamtpalette der gesellschaftlich relevanten Medienarten orientierten Zusammenhang stellen. Dem Grundprinzip einer integrativen Medienerziehung, deren Umsetzung im Fachunterricht der einzelnen Schulformen sowie fächerverbindend - zum Beispiel durch Projekte - erfolgen kann, wurde bisher in der Bildungslandschaft Sachsen-Anhalts besondere Aufmerksamkeit gewidmet. Die Rahmenrichtlinien für das Gymnasium weisen konkrete Ansätze für medienerzieherisches Handeln aus, das nicht nur in den traditionellen Kernfächern der Medienerziehung - Deutsch, Musik, Kunsterziehung, Sozialkunde und Ethikunterricht - möglich ist. Zudem sind dort fächerverbindende und fächerübergreifende Vorschläge, die sich thematisch mit Medien befassen, ausgeführt. Einige dieser Ansätze werden durch den Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“ aufgegriffen und weitergeführt.

Allerdings besitzt die integrative Medienerziehung Grenzen im Verdeutlichen ihrer fachübergreifenden Zusammenhänge sowie in der Intensität, mit der ein konkreter Gegenstand oder Themenbereich behandelt werden kann. Deshalb soll der Wahlpflichtkurs die Möglichkeit bieten, fachintegrierte medienerzieherische Ansätze neigungs- und interessenabhängig intensivieren und qualifizieren zu können.

Im Schuljahrgang 9 des Gymnasiums wird künftig der vorliegende Wahlpflichtkurs eine vertiefende Beschäftigung mit den im Titel apostrophierten „Modernen Medienwelten“ ermöglichen. Damit kommt der Kurs dem Anliegen des Gymnasiums entgegen, seinen Schülerinnen und Schülern die allgemeine Hochschulreife als Abschlussqualifikation und Zugangsberechtigung für alle Studiengänge zu vermitteln und sie auf die sich verändernden Anforderungen

der Berufs- und Arbeitswelt, auf eine sinnvolle Freizeitgestaltung und auf das selbstbestimmte Leben im politisch-sozialen Umfeld vorzubereiten. Das Verständnis von Zusammenhängen, das Denken in komplexen, übergreifenden Strukturen und die praxisbezogene Wissensanwendung werden ebenso gefördert wie Selbststeuerung des Lernens, realistische Selbsteinschätzung sowie Konflikt-, Kommunikations- und Teamfähigkeit. Außerdem wird die fächerübergreifende Sicht der Schülerinnen und Schüler auf verschiedene Sachverhalte, Ereignisse und Prozesse weiterentwickelt. Die erkenntnis- und ergebnisorientierte Auseinandersetzung mit Medien erweitert zudem den Kompetenzbereich der sprachlichen Ausdrucksfähigkeit um den Aspekt der qualifizierten Nutzung medialer Präsentations- und Kommunikationstechniken.

Der Wahlpflichtkurs stellt sich den Anforderungen an eine zeitgemäße Medienerziehung auf spezifische Weise. Die vorgeschlagenen Bausteine ermöglichen die intensive, mehrperspektivische Auseinandersetzung mit relativ komplexen Erscheinungen der Medienwelt. Dabei stehen handlungs- und produktionsorientierte Zugänge im Vordergrund, die partnerschaftliches, soziales und entdeckendes Lernen befördern. Die Palette der in den Kurs einzubeziehenden Medienarten reicht vom Printbereich über die audiovisuellen Medien bis hin zu den Computertechnologien und ihren Anwendungsmöglichkeiten im On- und Offline-Bereich. Mit diesem breiten Medienbegriff ist es möglich, Leseerziehung, die vor allem am TV- und Video-Sektor orientierte traditionelle Medienerziehung sowie die informatische Bildung sinnvoll miteinander zu verbinden. So versteht sich der Wahlpflichtkurs über seinen vielfältigen Bezug zum Fachunterricht hinaus als Brückenschlag zwischen dem obligatorischen Kurs "Einführung in die Arbeit mit dem PC" der Schuljahrgänge 7/8 und dem Wahlkurs "Informatik", der vom 10. Schuljahrgang an belegt werden kann.

2 Ziele des Wahlpflichtkurses

Das allgemeine Ziel medienerzieherischen Handelns in der Schule ist es, Kinder und Jugendliche zu einem sachgerechten und selbstbestimmten, kreativen und sozial verantwortlichen Handeln in einer von Medien durchdrungenen Welt zu befähigen; also den Erwerb von *Medienkompetenz* zu befördern. Diese entsteht als aktiver Prozess im Zusammenwirken verschiedener Einzelkompetenzen, die bei der thematischen und inhaltlichen Konzipierung des Wahlpflichtkurses entsprechende Berücksichtigung fanden:

- *Verarbeitungskompetenz* ermöglicht die sozial verträgliche Verarbeitung von Medienerlebnissen und ihre Integration in die eigene Lebensgestaltung. Der Kurs fördert anhand einer erlebnisorientierten Begegnung mit Medien die Auseinandersetzung mit ihren möglichen Wirkungen.

- *Auswahlkompetenz* zielt auf die Fähigkeit ab, sich innerhalb einer ständig wachsenden Vielzahl und Vielfalt an Medienangeboten orientieren zu können, um sie zunehmend selbstbestimmt entsprechend einer konkreten Absicht zu nutzen.
- *Gestaltungskompetenz* erfordert den aktiven Umgang mit den Medienbausteinen Bild, Ton und Text, wobei sowohl die spielerisch-entdeckende Erprobung als auch die ergebnisorientierte Produktion berücksichtigt werden.
- *Urteilskompetenz* bezieht sich auf die Fähigkeit, Funktion und Bedeutung der Medien für unterschiedliche Bereiche der Gesellschaft - Politik, Öffentlichkeit, Kultur, Wirtschaft, Arbeitsmarkt - sowie für den einzelnen Menschen - seine Meinungsbildung, Wertvorstellungen und Lebenshaltungen - zu erkennen und zu bewerten.

Neben Medienkompetenz kann durch die Arbeit im Kurs insbesondere die *Sozialkompetenz* der Schülerinnen und Schüler weiterentwickelt werden. Indem die Auswirkungen der Medienentwicklung auf das persönliche Leben als Prozess von Veränderung bewusst gemacht werden, dient der Kurs der sachlichen und emotionalen Erkundung einer Historizität, die sich für die unterschiedlichen Generationen jeweils ganz spezifisch als Vergangenheitserfahrung, Gegenwartsbewusstsein und Zukunftsperspektive niederschlägt. Dieses Vorgehen ist geeignet, bei Jugendlichen Verständnis für andere Generationen hervorzubringen und durch Annäherung wie Abgrenzung die eigene Position zu objektivieren. Als Besonderheit der schulischen Medienarbeit ist die Möglichkeit zu sehen, die herkömmliche Rollenverteilung der Lehrenden und Lernenden phasenweise aufzuheben bzw. auszutauschen, denn der unvoreingenommene, selbstverständliche Umgang mit komplizierter Medientechnik gehört heute zum alltäglichen Lebensumfeld der jungen Generation und verschafft ihr im Handling-Bereich mitunter einen beachtlichen Vorsprung. Insgesamt prägt diese Tatsache eine Grundsituation gemeinsamen, partnerschaftlichen und entdeckenden Lernens.

Da die Medienentwicklung international verstärkt zur allgemeinen Globalisierung beiträgt bzw. längst Teil dieser ist, wird die Beschäftigung mit den modernen Medienwelten stets auch *interkulturelle* Aspekte beinhalten. Wenn z. B. über die Möglichkeiten der Telekommunikation innerhalb einer zum globalen Dorf gewordenen Welt gesprochen wird, dann sind damit nicht nur weltweiter Informations- und Datenaustausch und ständige Erreichbarkeit gemeint, sondern auch Zugänge zu kultureller, weltanschaulicher oder religiöser Andersartigkeit gegeben. Sie sollten selbstbewusst und tolerant, kompromissfähig, aber nicht konflikt-scheu genutzt werden.

3 Zur Arbeit mit den Rahmenrichtlinien

In den Kapiteln 1 und 2 der Rahmenrichtlinien sind die schuljahrgangsübergreifenden Zielstellungen und Schwerpunkte aufgeführt, die für die Planung und Durchführung des Wahlpflichtkurses grundlegend und verbindlich sind.

Das Kapitel 4 arbeitet diejenigen didaktisch-methodischen Grundsätze heraus, die in der medienpädagogischen Arbeit besondere Berücksichtigung finden sollten. Außerdem werden Hinweise zur Unterrichtsorganisation, zu den medientechnischen Voraussetzungen, den fachunterrichtlichen Bezügen sowie zur Leistungsbewertung gegeben.

Im Kapitel 5 werden zwei umfangreiche, zeitlich an den beiden Unterrichtshalbjahren des Wahlpflichtkurses „Moderne Medienwelten“ orientierte Unterrichtsbausteine vorgestellt. Die Bausteine sind in sich relativ abgeschlossen und bauen aufeinander auf. Baustein I "Medienwelten gestern und heute" beinhaltet als Abfolge von fünf thematischen Schwerpunkten (S-1 bis S-5) historische Aspekte und aktuelle Tendenzen der wichtigsten Medienarten (Film, Fernsehen, Computer) sowie ihre Bezüge zur Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler. Dem schließt sich Baustein II "Medienproduktion" an, dessen Ziele an einem oder mehreren der vier zur Wahl stehenden Themen (W-1 bis W-4) zu realisieren sind. Die Entscheidung zwischen den Wahlthemen ist teilweise von den an der Schule verfügbaren medientechnischen Voraussetzungen sowie dem lokalen Umfeld abhängig. Daneben sollten die Vorkenntnisse sowie die Interessenlage der Schülerinnen und Schüler unbedingt in die Entscheidungsfindung einbezogen werden.

Für die Bausteine werden - nach einer Erläuterung der allgemeinen *Intentionen* - verbindliche *Lernziele* formuliert, die sich an den medienerzieherischen Lernzielen des Gesamtkonzepts „Wege zur Medienkompetenz“ (LISA Halle 1996) orientieren. Sie verweisen auf die Praxis- und Anwendungsorientierung des gesamten Kurses und sind als Ergänzung fachlicher Lernziele des 9. Schuljahrganges zu verstehen.

Jedem Schwerpunkt bzw. Wahlthema werden *Inhalte* zugeordnet, deren Behandlung als verbindlich anzusehen ist. Die Zeitrichtwerte sind dabei als Orientierungshilfe innerhalb des Gesamtkurses zu verstehen.

In der Spalte *Erläuterungen* werden sowohl didaktische und methodische Umsetzungsempfehlungen gegeben als auch - durch einen Schnabelpfeil (➤) hervorgehoben - diejenigen Fächer sowie fächerübergreifenden Themen benannt, die eine enge inhaltliche oder thematische Verbindung mit dem jeweiligen Kursthema besitzen. Die konkreten Aufgabenfelder, Themenbereiche, Themen usw. verweisen auf die Rahmenrichtlinien der genannten Fächer.

Unter *Materialien* sind diverse Publikationen, Literaturhinweise, Medien usw. aufgeführt, die für die Vorbereitung und Durchführung des konkreten Sachverhalts genutzt werden können. Die bei AV-Medien angegebenen Signaturen¹ beziehen sich auf den Verleihbestand der Landesstelle für Medienangelegenheiten am LISA; diese Medien können - durch die Schule bzw. über die regionale Medienstelle - dort landesweit kostenfrei entliehen werden. Auch der Verleihbestand der regionalen Medienstellen steht zur Verfügung.

Die den Wahlthemen des Bausteins II angefügten *Hinweise zu den medientechnischen Voraussetzungen* umreißen die dafür erfahrungsgemäß erforderliche Mindestausstattung.

Das Kapitel 6 der Rahmenrichtlinien enthält als *Anhang* übergreifende Literatur- und Medienhinweise, eine Spielfilmliste sowie ein Glossar der einschlägigen Fachbegriffe.

1 Aus den ersten beiden Ziffern der siebenstelligen Signatur geht die Medienart hervor:
10 = Dia-Reihe; 24 = CD; 32 = 16-mm-Tonfilm; 42 = VHS-Video; 46 = DVD; 50 = Medienpaket;
61 = Diskette; 66 = CD-ROM

4 Grundsätze der Kursgestaltung

4.1 Didaktische Grundsätze

Der Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“ am Gymnasium besitzt einen deutlichen Bezug zur Lebens- und Berufswelt. In die Umsetzung des Kurses sollen vielfältige didaktisch-methodische Ansätze einbezogen werden. Besondere Beachtung erfahren dabei die

- Schülerorientierung,
- Handlungs- und Produktionsorientierung,
- Problemorientierung sowie die
- Binnendifferenzierung.

Schülerorientierung

Die Bedeutung von Medien als Teil einer rezeptions- und produktionsorientierten Jugendkultur sowie als wesentliches Berufswahlkriterium ist unbestreitbar. So bieten gerade medien-erzieherische und -kundliche Themen vielfältige Möglichkeiten einer lebensnahen Unterrichtsgestaltung, die die Alltagserfahrungen der Schülerinnen und Schüler motivierend und tolerant einbezieht.

Handlungs- und Produktionsorientierung

Medienkompetenz beinhaltet ein hohes Maß an Handlungskompetenz. Der gestaltende Umgang mit den Medienbausteinen Bild, Ton und Text fördert die Kenntnis von Medienstrukturen und ihren Funktionen ebenso wie die Fähigkeit, eigene An- und Absichten medial auszudrücken. Ästhetische und handwerkliche Aspekte durchdringen sich in einem Prozess, der sowohl gemeinschaftliches als auch individuelles Handeln der Schülerinnen und Schüler erfordert und ermöglicht. So orientiert insbesondere der umfangreiche Baustein II auf präsentierbare Produkte als Resultat planvollen Handelns. Er knüpft damit an Kenntnisse und Fertigkeiten an, die bereits in den fächerübergreifenden Themen "Mit Technik und Medien leben" (Deutsch, Kunsterziehung, Physik, Musik) der Schuljahrgänge 5/6 sowie "Kreatives Handeln mit Medien" (Deutsch, Kunsterziehung, Musik, Englisch) der Schuljahrgänge 7/8 erworben und geübt worden sind.

Problemorientierung

In der gesamtgesellschaftlichen Diskussion sind Bedeutung und Funktion von Medien zu einem herausragenden, häufig kontrovers behandelten Thema geworden. Medienerzieherische Arbeit stellt sich dieser Situation, indem sie im Kontext der Medien konkrete, gesellschaftlich definierte oder durch die Schülerinnen und Schüler artikulierte Probleme aufgreift und diese aus unterschiedlicher Sicht behandelt. Damit dient der Kurs der Vorbereitung auf propädeutisches Arbeiten und dem Erwerb von Kompetenzen, die zur Studierfähigkeit erforderlich sind.

Binnendifferenzierung

Die zahlreichen Möglichkeiten des Wahlpflichtkurses „Moderne Medienwelten“ zur Gruppen-, Partner- oder Einzelarbeit begünstigen eine Binnendifferenzierung, die sowohl die Leistungsvoraussetzungen als auch die unterschiedlichen Interessen und Neigungen der Schülerinnen und Schüler berücksichtigt.

4.2 Unterrichtsverfahren und Unterrichtsorganisation

Empfohlen wird die Erteilung des Wahlpflichtkurses in Doppelstunden, da sowohl die medienpraktischen Arbeitsanteile als auch die Rezeption und Analyse von umfangreicheren Medienangeboten im 45-Minuten-Takt kaum realisierbar sind.

Da die Phasen des gemeinsamen Arbeitens häufig von Kleingruppen- bzw. Einzeltätigkeiten unterbrochen werden, kommt der Kommunikation und Abstimmung unter den Kursteilnehmerinnen und -teilnehmern eine besondere Bedeutung zu. Hierfür sind geeignete Voraussetzungen zu schaffen und entsprechende Verfahren zu üben.

Eine Präsentation der Arbeitsergebnisse sollte sowohl im Rahmen der Schule als auch darüber hinaus auf angemessene Weise erfolgen. Gegebenenfalls ist eine Teilnahme an regionalen, landes- oder bundesweiten Schülerwettbewerben möglich.

Hinweise zur medientechnischen Ausstattung

Um optimale Ergebnisse zu erreichen, sind bestimmte medientechnische Voraussetzungen erforderlich. Im Abschnitt 5 sind den Wahlthemen Hinweise zur jeweiligen medientechnischen Mindestausstattung angefügt. Darüber hinaus sollten geeignete Präsentationstechnik (z. B. Video-Daten-Beamer) sowie ausreichende Computerarbeitsplätze zur Verfügung stehen. Neben der an der Schule vorhandenen Ausstattung können im Bedarfsfall Kooperati-

onsmöglichkeiten genutzt werden. Zu nennen sind hier zunächst die regionalen Medienstellen, die im Regelfall neben Medien und Materialien auch Technik zur Verfügung stellen, sowie bei deren Handhabung beraten. Außerdem können innerhalb des Kurses bestimmte Akzentuierungen in Bezug auf die angewendeten Medientechnologien vorgenommen werden.

4.3 Fächerübergreifendes Arbeiten

Schulische Medienerziehung wird derzeit vorwiegend fachintegrativ umgesetzt. Neben den traditionellen medienerzieherischen Kernfächern Deutsch, Musik, Kunsterziehung, Ethikunterricht und Sozialkunde sollten dabei weitere Fächer der Stundentafel bestimmte Beiträge zur Vermittlung von Medienkompetenz übernehmen. Zudem beinhalten die Rahmenrichtlinien für die Schuljahrgänge 5 – 10 den übergreifende Themenkomplex "Leben mit Medien", der vier in unterschiedlichen Schuljahrgängen und Fächern verortete Themen ausweist.

Der Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“ ergänzt die angestrebte Fachintegration und ist grundsätzlich fächerübergreifend angelegt. Bei der tabellarischen Untersetzung der Themen im Abschnitt 5 werden inhaltliche bzw. thematische Rahmenrichtlinien-Bezüge zu Unterrichtsfächern sowie übergreifenden Themen durch einen Schnabelpfeil (➤) verdeutlicht. Bei der Bearbeitung diverser Inhalte des Kurses sollte hierzu eine Abstimmung angestrebt werden, da so bestimmte Vorleistungen aus den aufgeführten Fächern genutzt bzw. für diese erbracht werden können.

4.4 Leistungen und ihre Bewertung

Bewertungen im Wahlpflichtkurs erfolgen anhand der jeweiligen Erlassgrundlage. Grundsätzlich sind mündliche und schriftliche Formen, medientechnische Fertigkeiten sowie medienproduktive Leistungen einzubeziehen.

Zu den *mündlichen* Leistungen zählen die Fähigkeiten, sachbezogen zu fragen sowie erworbene Kenntnisse im Zusammenhang darzustellen. Insbesondere ist die begründete eigene Meinungsäußerung in Problemdiskussionen zu berücksichtigen.

Im *schriftlichen* Bereich können in allen Themen Arbeiten bzw. Lernkontrollen durchgeführt werden, die dem Nachweis des im Kurs vermittelten Wissens dienen.

Als *medientechnische* Fertigkeiten kann die Handhabung der erforderlichen Geräte und Programme bewertet werden.

Schwerpunkt der Leistungsbewertung im Baustein II sind die *produktiven* Leistungen. Da die Produktionen in der Regel in Partner- bzw. Gruppenarbeit zu realisieren sind, sollte darauf geachtet werden, dass die jeweiligen Anteile der an der Arbeit Beteiligten erkennbar sind und zur Grundlage der Bewertung gemacht werden. Dabei werden Subjektivität, Originalität und

Angemessenheit der gefundenen Lösungen ebenso berücksichtigt wie die Phasen der Ideenfindung sowie der Vorbereitung, Durchführung und Präsentation der Medienproduktion. Fragen der Arbeitsorganisation sowie Kenntnis und Einhaltung rechtlicher Bestimmungen sind in die Leistungsbewertung einzubeziehen.

5 Inhalte

5.1 Übersicht

Baustein I: Medienwelten gestern und heute (26)	
S-1 Einführung (2)	
S-2 Filmwelten (6)	
S-3 Fernsehwelten (6)	
S-4 Spielwelten (6)	
S-5 Medienspuren (6)	

Baustein II: Medienproduktion (34)			
W-1 Spot auf: Entdeckungen	W-2 Wie ein Film entsteht	W-3 Computer machen Druck	W-4 Im Netz der Netze

(in Klammern: Zeitrichtwerte)

5.2 Kursinhalte

Baustein I: Medienwelten gestern und heute

ZRW: 26 Std.

Ziel dieses ersten Kursbausteins ist es, sich mit gesellschaftlich relevanten Massenmedien in Vergangenheit und Gegenwart, ihren Produkten sowie ihren Wirkungen analytisch auseinander zu setzen.

Der **Film** ist im frühen 20. Jahrhundert zu einem bestimmenden Medium geworden und dieser Stellenwert wird auch künftig erhalten bleiben. Die über einhundertjährige Filmgeschichte ist reich an Meilensteinen und Mustern, deren Kenntnis den ästhetischen Genuss erhöht, zumal aktuelle Spielfilme häufig mit Zitaten und Verweisen arbeiten, deren Entschlüsselung dem Verständnis dienen kann. Im Kurs wird eine Auswahl bedeutender Filme vorgestellt.

Nach wie vor nimmt das **Fernsehen** in der Mediennutzung Jugendlicher den Spitzenplatz ein. Der Kurs bietet die Möglichkeit, beliebte Fernsehformate bewusst wahrzunehmen, zu vergleichen und sie zur eigenen Lebenswirklichkeit in Beziehung zu setzen, wobei eine differenzierte Bewertung anzustreben ist. Weiterhin sollen den Schülerinnen und Schülern Fernsehformate nahe gebracht werden, die weniger zum jugendlichen Fernsehkonsum zählen (z. B. Fernsehnachrichten, Politmagazine, Reportagen).

Dass der **Computer** - neben zahlreichen anderen Möglichkeiten und Funktionen - auch ein sinnvolles „Spielzeug“ sein kann, ist inzwischen unbestritten. Von besonderem Interesse sind jene Spielansätze, die Bildung und Unterhaltung im Schlagwort „Edutainment“ verbinden. Der Kurs bietet einen Überblick über Entwicklung und Vielfalt der Computerspiele. Außerdem macht er mit Bewertungskriterien vertraut und diskutiert mögliche Wirkungen von Computerspielen.

Zusammenfassend untersuchen die Schülerinnen und Schüler die **Spuren**, die Medien als Sozialisationsinstanz (z. B. in der Mode, der Sprache, im Freizeitverhalten) in ihrem eigenen Leben sowie durch ihre vielfältigen Einflüsse auf Wertvorstellungen und Normen in der Gesellschaft hinterlassen.

Einführung

ZRW: 2 Std.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Bedeutung der Medien für das Herstellen von Öffentlichkeit verstehen,
- die Geschichte der Medienentwicklung exemplarisch kennen lernen,
- einen Überblick über unterschiedliche Medienarten gewinnen können.

Inhalte	Erläuterungen
Medien und Öffentlichkeit	<ul style="list-style-type: none">• verdeutlichende Beispiele: Kriegsberichterstattung, Wahlkampf, Sensations- und Enthüllungsjournalismus, Bestseller➤ <i>Deutsch, Sjg. 7/8 und 9: Aufgabenbereich IV, Umgang mit Medien; Audiovisuelle Medien</i>➤ <i>Sozialkunde, Sjg. 9, Lernfeld: Medien</i>➤ <i>Leben mit Medien, Sjg. 9/10: Medien als wirtschaftliche und politische Faktoren der Gesellschaft</i>
Wechselwirkung zwischen medientechnischer und historischer Entwicklung	<ul style="list-style-type: none">• Meilensteine (Zeitstrahl)• z. B. Buchdruck und Reformation, Rundfunk und Nationalsozialismus, Internet und Globalisierung➤ <i>Geschichte, Sjg. 7/8, Thema 14: Reformation und Konfessionalisierung; Sjg. 9, Thema 25: Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg</i>➤ <i>Einführung in die Arbeit mit dem PC, Sjg. 7/8</i>
Medienarten	<ul style="list-style-type: none">• Systematisieren verschiedener Medienarten nach den Bausteinen Bild, Ton, Text➤ <i>Deutsch, Sjg. 7/8 und 9: Aufgabenbereich IV, Umgang mit Medien; Audiovisuelle Medien</i>

Materialien

- Medienpraxis. Was Journalisten von ihrem Metier und das Publikum von seinen Informanten wissen sollten, CD-ROM mit Begleitheft, Interaktives Lernprogramm des „St. Galler Tagblatts“, 1997
- Post- und Telekommunikationsgeschichte. Konkordia, Bühl, 2/2001

- Reuber, Claus: Vom Dampfradio bis Multimedia. Erlebtes, Erfahrenes u. Gesammeltes aus über 50 Jahren Elektronik, IMK, Frankfurt/Main, 1998
- Schanze, Helmut [Hrsg.]: Handbuch der Mediengeschichte. Kröner, Stuttgart, 2001
- Berichterstattung im Fernsehen. Für Hauptschule Kl. 8 u. Gymnasium Kl. 11, Auer, Donauwörth, 2000 (Medienzeit: Praxisbaustein)
- Faulstich, Werner (Hrsg.): Grundwissen Medien. UTB, Stuttgart, 2000

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die Geschichte des Films kennen lernen,
- Einblick in die Produktion eines Films gewinnen,
- Filme bewusst wahrnehmen und angemessen beurteilen können.

Inhalte	Erläuterungen
Einführung in die Filmgeschichte	<ul style="list-style-type: none"> • historische, technikgeschichtliche und ästhetische Aspekte (Genres, Stile, Stereotype, Muster) im Zusammenhang mit ausgewählten Filmen darstellen (z. B. Zeitstrahl, tabellarische Übersichten, Schautafeln) • arbeitsteilig zur Filmgeschichte recherchieren
Grundlagen der Filmproduktion	<ul style="list-style-type: none"> • Vorbereitungs- und Herstellungsprozess, Tätigkeiten und Berufe bei der Filmproduktion, Tricks und Effekte, Hintergrundinformationen (Kosten, Produktionsdauer, Schauspieler usw.) am Beispiel einer Szene aus einem beliebigen Film thematisieren • Material zu einem aktuellen Kinofilm aus Zeitschriften, Fernsehen, Filmabspann, WWW usw. zusammenstellen
Begegnung mit ausgewählten Filmsequenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Dokumentarfilm und Spielfilm • Auswahlkriterien: historische Gesichtspunkte, Genre, Thema, Regie, Darsteller, Land usw. • Beurteilungskriterien: Handlung, Figuren, Kameraführung, Bildgestaltung, Mise en Scène, Montage, Bild-Ton-Text-Beziehung ➤ <i>Deutsch, Sjs. 7/8 und 9: Aufgabenbereich IV, Umgang mit Medien; Audiovisuelle Medien</i> ➤ <i>Kunsterziehung, Sjs. 9: Thema: Visuelle Medien - Film</i>

Materialien

- Hahn, Ronald M./Jansen, Volker: Kultfilme. Von "Metropolis" bis "Rocky-Horror-Picture-Show", Heyne Verlag, München 1985
- Koebner, Thomas: Filmklassiker. Verlag Philipp Reclam jun., Stuttgart 1995
- 100 Jahre Kino. FWU-Magazin Nr. 6/1994
- Monaco, James: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien mit einer Einführung in Multimedia, Rowohlt, Reinbek 1995
- Just, L. R./Hahn, R. M./Seeßlen, G./Zurhorst, M.: Heyne-Film-Lexikon. Heyne, München, 1999
- Koebner, Thomas (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. Reclam, Stuttgart, 2002
- Naughton, John/Smith, Adam: Kino. Prestel-Verlag, München, 1999
- Die deutschen Filme. Deutsche Filmografie 1895-1998. Die Top 100. CD-ROM; Hrsg. Kinematheksverbund, 1999

- <http://www.kinofenster.de>
(stellt aktuelle Filme zu wichtigen Themen vor)
- <http://www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/leitfaden.html>
(ein Leitfaden zur Filmanalyse)

42 01273 Der Kinematograph der Brüder Lumière
42 44445 Hommage au cinéma

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Formate und Funktionen von Fernsehsendungen untersuchen und vergleichen,
- Über die Grundsätze journalistischer Arbeit informiert sein,
- Fernsehsendungen zu ihrer Lebenswirklichkeit in Beziehung setzen und differenziert bewerten können.

Inhalte	Erläuterungen
Formate im Fernsehen und ihre Funktionen	<ul style="list-style-type: none"> • Formate: Nachrichten, Comedy, Sport, Serie, Talk, Show, Dokumentation usw. • Funktionen: Information, Unterhaltung, Bildung, Ratgeber • Programmzeitschriften auswerten • Ausschnitte analysieren und zuordnen • nach formalen und inhaltlichen Gesichtspunkten, Sendezeit und Zielgruppe einteilen ➤ <i>Leben mit Medien, Sfg. 9/10: Medien als wirtschaftliche und politische Faktoren der Gesellschaft</i>
Grundsätze journalistischer Arbeit	<ul style="list-style-type: none"> • Kriterien wie Wahrheitstreue, Überprüfbarkeit, Überparteilichkeit, Achtung der Menschenwürde, Einhaltung des Urheberrechtes usw. an konkreten Beispielen einführen und diskutieren • Fernsehsendungen als mediale Konstruktion

Wirkungen von Fernsehsendungen	<ul style="list-style-type: none"> • Identifizierungsmöglichkeiten • Alltags- und Realitätsnähe der Problemstellungen, Konflikte, Personen und Figuren herausarbeiten • die angebotenen Orientierungs- und Lösungsmuster diskutieren ➤ <i>Deutsch, Sfg. 7/8 und 9: Aufgabenbereich IV, Umgang mit Medien; Audiovisuelle Medien</i> ➤ <i>Sozialkunde, Sfg. 9, Lernfeld: Gesellschaft, Schwerpunkt Familie zwischen Tradition und Moderne; Lernfeld: Medien</i> ➤ <i>Leben mit Medien, Sfg. 9/10: Medien als wirtschaftliche und politische Faktoren der Gesellschaft</i>
--------------------------------	---

Materialien

- Berichterstattung im Fernsehen. Für Hauptschule Kl. 8 u. Gymnasium Kl.11, Auer Verlag, Donauwörth, 2000 (Medienzeit: Praxisbaustein)
- Hickethier, Knut: Geschichte des deutschen Fernsehens. Metzler, Stuttgart, 1998
- Theunert, Helga [Hrsg.]: Lehrstücke für das Leben in Fortsetzung. Serienrezeption zwischen Kindheit u. Jugend, Fischer, München, 2000
- Evermann, Jovan: Lexikon der Deutschen Soaps. Fink-Verlag, München, 1999
- STEP 21-box. die jugendinitiative für toleranz und verantwortung, zu beziehen über: STEP 21 Jugend fordert! Gemeinnützige GmbH, Stubbenhuk 3, 20459 Hamburg
- Gehrau, Volker: Fernsehgenres und Fernsehgattungen. Ansätze und Daten zur Rezeption, Klassifikation und Bezeichnung von Fernsehprogrammen, Fischer, München

42 02202	Hat Kohl Madonna geküßt? Wie man mit Bildern manipulieren kann
42 02707	Talkshow Fieber
42 43311	Krieg im Fernsehen
42 46139	Das große Flimmern
42 44276	... und täglich grüßt das Seifenglück
42 44391	Daily Soaps
42 70684	Daily Soaps
42 42926	Bleiben Sie dran!
42 70656	APROPOS: TV-News
42 70657	APROPOS: Kriege - Krisen – Katastrophen
42 70667	APROPOS: Auf Sendung
42 40672	Wirklichkeit im Fernsehen

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Computerspiele klassifizieren und nach vorgegebenen oder selbst erarbeiteten Kriterien bewerten und beschreiben,
- Verschmelzungsmöglichkeiten von Spielen und Lernen erkennen und nutzen können.

Inhalte	Erläuterungen
Typen von Computerspielen	<ul style="list-style-type: none">• historische Entwicklung• unterschiedliche Spiele vorstellen und z. B. nach Reaktions-, Simulations- und Adventurespielen einteilen• wesentliche Merkmale herausarbeiten
Bewertung von Computerspielen	<ul style="list-style-type: none">• Kriterien erarbeiten, zu einem Katalog zusammenstellen und auf verschiedene Spiele anwenden• mögliche Wirkungen von Gewaltspielen diskutieren• lizenzrechtliche Bestimmungen kennen lernen und beachten
Spielen und Lernen	<ul style="list-style-type: none">• ausgewählte Edutainmentspiele kennen lernen• Computerspiele als Möglichkeit, Verhaltensweisen zu erproben, Erfahrungen zu machen und Wissen zu erwerben

Materialien

- Dittler, Ullrich: Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung, Ernst Reinhardt Verlag, München und Basel 1993
- Mitzlaff, Hartmut: Lernen mit Mausclick. Computer in der Grundschule, Verlag Moritz Diesterweg, Frankfurt am Main 1997
- Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Kopäd Verlag, Weinheim und München 1995
- Landesbildstelle Bremen (Hrsg.): Bericht über den Modellversuch „Computerspiele - spielerische und kreative Computeranwendungen für Kinder und Jugendliche“, Bremen 1997
- Bergmann, Wolfgang: Computerkids. Die neue Generation verstehen lernen, Kreuz Verlag, Zürich 1996

- Feibel, Thomas: Kindersoftware-Ratgeber. Lernen, Wissen, Spiel und Spaß. Markt + Technik Buch- und Software-Verlag, Haar bei München, 1997
- Feibel, Thomas: Großer Lern-Software-Ratgeber 2001. Lernen am Computer, Markt + Technik Buch- und Software-Verlag, Haar bei München, 2000
- Göttlicher, Bernd/Mindermann, Wolfgang: Ich erfinde Spiele selbst! Markt + Technik Buch- und Software-Verlag, Haar bei München, 1996
- Böcker, Dirk/Schillo, Johannes (Hrsg.): Computerspiele in der Jugendarbeit. Juventa Verlag, Weinheim und München, 1995
- Papert, Seymour: Die vernetzte Familie. Kinder und Computer, Kreuz Verlag, Stuttgart, 1998 (mit CD-ROM)
- Search & Play. Interaktive Datenbank für Computerspiele, hrsg. von der Bundeszentrale für politische Bildung
- Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen, Leske + Budrich, Opladen, 2001

42 43773 Lernen mit Medien - Leben mit Medien

42 70663 Cyberspace

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- den Anteil der Medien an der Sozialisation erkennen,
- den Einfluss der Medien auf das Freizeitverhalten sowie auf Normen und Werte untersuchen und beurteilen können.

Inhalte	Erläuterungen
Anteil der Medien an der Ausprägung kultureller Gewohnheiten	<ul style="list-style-type: none">• Jugendkulturen in Vergangenheit und Gegenwart (Wandervogel, Halbstarke, Hippies, Punks, Raver usw.) an Hand von Outfit, Verhalten, Sprache und Lebensmaxime untersuchen• Zusammenhang zwischen Medien und Trendsportarten thematisieren➤ <i>Leben mit Medien, Sjg. 9/10: Medien als wirtschaftliche und politische Faktoren der Gesellschaft</i>
Medienbiografien	<ul style="list-style-type: none">• Mediennutzung und -präferenzen (erinnerte Medienerlebnisse, Lieblingsbücher, -filme, -sendungen, -stars) recherchieren, vergleichen und auswerten➤ <i>Leben mit Medien, Sjg. 9/10: Informations- und Kommunikationstechnik anwenden</i>

Einfluss auf Normen und Werte	<ul style="list-style-type: none"> • Idole und Stars als Identifikationsangebote diskutieren • Medienbeispiele für Frauen- und Männerbilder, Rollenverhalten in der Familie, Freundschaft, Liebe, Sexualität, Schule und Erziehung analysieren und mit eigenen Vorstellungen vergleichen ➤ <i>Musik, Thema 3: Musik der Gegenwart – Rock- und Popmusik; Thema 4: Musik und Alltag</i> ➤ <i>Ethikunterricht, Sfg. 9, Thema 1.8: Medien als Chance und Herausforderung; Thema 4.8: Jemand, der Halt sucht – Götzen - Heilslehren - Sinn</i> ➤ <i>Sozialkunde, Sfg. 9, Lernfeld: Gesellschaft, Schwerpunkt: Familie zwischen Tradition und Moderne</i>
-------------------------------	--

Materialien

- Baacke, Dieter (Hrsg.): Handbuch Jugend und Musik. Leske + Budrich, Opladen 1998
- Farin, Klaus: generation kick.de. Jugendsubkulturen heute, Beck, München 2001
- Farin, Klaus (Hrsg.): Die Skins. Mythos und Realität, Verlag Thomas Tilsner, Bad Tölz 2001
- Hars, Wolfgang: Lurchi, Klementine & Co. Unsere Reklamehelden und ihre Geschichten, Argon, Berlin 2000
- Hiebel, Hans H.: Kleine Medienchronik. Von den ersten Schriftzeichen zum Mikrochip, Verlag C. H. Beck, München 1997
- Hörisch, Jochen (Hrsg.): Mediengenerationen. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1997
- Jugend 2000. 13. Shell Jugendstudie, 2 Bände, Leske + Budrich, Opladen 2000

10 03195	Kind und Werbung: Die Kids und die Medien
42 44141	IM TECHNO-RAUSCH: 60 Stunden Dauerparty
42 42926	Bleiben Sie dran!
42 44754	Jugendkultur Leben im Hip-Hop
42 46109	fan – fun – fantastisch
42 70737	APROPOS: Idole und Ideale

Das Ziel des zweiten Kursbausteins besteht in der Erprobung und kreativen Umsetzung der im ersten Kurshalbjahr erworbenen Kenntnisse. Dies sollte an Inhalten geschehen, welche die Schülerinnen und Schüler interessieren, wobei jeweils die spezifischen Eigenheiten und Potenzen der unterschiedlichen Medienarten erprobt werden. In vorangegangenen Schuljahren erworbene Kenntnisse im Umgang mit Medientechnologien (fächerübergreifendes Thema "Kreatives Handeln mit Medien" in den Schuljahrgängen 7/8) sowie dem Computer werden erweitert und anwendungsorientiert vertieft. Die aufgeführten Themen sind als Wahlangebote zu verstehen, die je nach inhaltlichen, technischen und organisatorischen Voraussetzungen der Schule bearbeitet werden können.

W-1 Spot auf: Entdeckungen

Intentionen

Der Anteil medialer Konstruktionen an der uns umgebenden Welt nimmt ständig zu. Bilder und Töne tragen Botschaften, übermitteln Informationen, drücken Gefühle aus, dienen der Unterhaltung. Das Kurssthema soll in die Produktion von visuellen und auditiven Medien einführen und die Kombinationsmöglichkeiten der Medienbausteine Bild, Ton und Text verdeutlichen. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten sich in die Handhabung der Technik ein, lernen wesentliche Gestaltungsprinzipien kennen, realisieren die arbeitsteiligen Phasen einer Bild-Ton-Produktion an einem möglichst gemeinsam gewählten Thema, vergleichen und bewerten unterschiedliche Lösungen.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- technische und gestalterische Grundlagen der Fotografie und der Audioproduktion kennen lernen,
- ein Thema oder Ereignis mit Hilfe einer Foto-Audio-Produktion darstellen und präsentieren können.

Inhalte	Erläuterungen
Grundlagen der Fototechnik	<ul style="list-style-type: none"> • chemische und digitale Fotografie • historische Aspekte • Kamerateypen und Handhabung der Kamera • Filmmaterial, Speicherkarten, Blende, Belichtungszeit, Filmentwicklung • digitale Bearbeitungsmöglichkeiten
Grundlagen der Audiotechnik	<ul style="list-style-type: none"> • analoge und digitale Audiotechnik • historische Aspekte • Handhabung der Audiotechnik • Mehrspurtechnik, Mikrofonarten, Master, Mix, Effekte • digitale Bearbeitungsmöglichkeiten
Gestaltungsgrundlagen der Fotografie und Audioproduktion	<ul style="list-style-type: none"> • Bildformat, -ausschnitt, -perspektive; „Goldener Schnitt“ • Vorder-Hintergrundbeziehung/Tiefenschärfe • Wirkung von Farbe und Schwarz/Weiß • Tondramaturgie; Beziehung zwischen Text, Musik, Geräusch und Stille • Spurbelegung, Überlagerung, Mischtechnik • Wechselwirkung zwischen Bild, Ton und Text • rechtliche Aspekte
kreative Gestaltung einer Foto-Audio-Produktion	<ul style="list-style-type: none"> • z. B. Ausstellung mit Hörcollage, Multimedia-Präsentation, Dia-Ton-Schau • die Phasen der Medienproduktion (Ideenfindung, Recherche, Materialsammlung, Auswahl, Zusammenstellung, Präsentation) <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Kunsterziehung, Thema: Visuelle Medien</i> ➤ <i>Deutsch, Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien, Thema: Printmedien; Thema: Hörmedien; Thema: Audiovisuelle Medien</i> ➤ <i>Leben mit Medien, Sfg. 7/8: Kreatives Handeln mit Medien</i>

Materialien

- Fotografie in der Schule, Hefte 1 – 6, LISA Halle
- Medien und Unterricht 10: Traditionelle und digitale Fotografie. Mit Beispielen aus der schulischen Praxis, LISA Halle, 2000
- Schmid, Martin/Feldhaus, Hans-Jürgen: Das Medienbuch. Ravensburger Buchverlag Otto Maier, Ravensburg, 1996
- Fiege, Jürgen: Die Dauer des Augenblicks. Ein foto-pädagogisches Handbuch, KoPäd Verlag, München, 2002
- Reul, Melanie: Bildbearbeitung für Kids. MITP-Verlag, Bonn, 2001
- Geißler, Uli: Achtung Aufnahme! 100 Spiele mit Kassettenrekorder und Kamera, Kallmeyer Verlag, Seelze-Velber, 2000
- Kahlert, Joachim (Hrsg.): Hören, ein Abenteuer. Fischer, München, 2001

12 41100 Fotografie, Folien und Kopiervorlagen, D 1999

24 40720 Radio Aktiv. Hörfunk und Hörerziehung im Unterricht, LISA Halle, 1998,
Handreichung mit CD

42 41277 Erfolgreich Fotografieren

66 40290 Fotografie, CD-ROM mit allen Folien, Kopiervorlagen und Informationen
von 12 41100

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

analoge/digitale Fototechnik, Bildbearbeitungssoftware, Präsentationstechnik, Kassettenrecorder und/oder Mehrspurrecorder, Mikrofon, ggf. Audiosoftware

W-2 Wie ein Film entsteht

Intentionen

Das Thema führt - vor allem in Form praktischer Übungen - in die Technik der Filmgestaltung ein und bietet ausführlich Gelegenheit, Kenntnisse über die Planung und Entstehung eines Filmes zu erwerben bzw. zu systematisieren. An einem konkreten, möglichst gemeinsam gewählten Thema werden die Phasen einer Filmproduktion arbeitsteilig durchgespielt. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten sich in die Handhabung des Camcorders sowie die Schnitt-, Montage- und Nachbearbeitungsmöglichkeiten ein. Gestalterische Grundlagen sind am praktischen Beispiel einzuführen, sollten aber auch als Handwerkszeug einer Filmanalyse geübt werden.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- technische und gestalterische Grundlagen der Filmproduktion kennen lernen,
- ein Thema oder Ereignis mit Hilfe einer Videoproduktion darstellen und präsentieren können.

Inhalte	Erläuterungen
Grundlagen der Videotechnik	<ul style="list-style-type: none">• analoge und digitale Videotechnik• historische Aspekte der Film- und Videotechnik• Handhabung der Videokamera und des Zubehörs (Weißabgleich, manuelle Einstellungen, Stativ usw.)• analoge und digitale Schnitttechnik und deren Möglichkeiten• analoge und digitale Videoformate (z. B. VHS, Hi8, DV, AVI, MPEG)

Grundlagen der Filmgestaltung	<ul style="list-style-type: none"> • Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven und -bewegungen, „Goldener Schnitt“, Montagemöglichkeiten, Achsensprung • Wechselwirkung zwischen Bild, Ton und Text • rechtliche Aspekte ➤ <i>Deutsch, Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien, Thema: Audiovisuelle Medien</i> ➤ <i>Biologie, Themenbereich 4: Informationsverarbeitung beim Menschen</i> ➤ <i>Musik, Thema 3: Musik der Gegenwart – Rock- und Popmusik; Thema 4: Musik und Alltag</i>
kreative Gestaltung einer Video- produktion	<ul style="list-style-type: none"> • z. B. Textverfilmung, Werbespot, Trickfilm, Musikclip, Reportage • die Phasen der Medienproduktion (Ideenfindung, Recherche, ggf. Storyboard, Drehplan, Aufnahme, Postproduktion, Präsentation)

Materialien

- Brinkmüller-Becker, Heinrich (Hrsg.): Die Fundgrube für Medienerziehung in der Sekundarstufe I und II. Cornelsen Verlag, Berlin, 1997
- Schmid, Martin/Feldhaus, Hans-Jürgen: Das Medienbuch. Ravensburger Buchverlag Otto Maier, Ravensburg, 1996
- Kamp, Werner/Rüsel, Manfred: Vom Umgang mit Film. Volk und Wissen, Berlin, 1998
- Giesen, Rolf: Lexikon der Special Effekts. Von den ersten Filmtricks bis zu den Computercanimationen der Gegenwart, Verlag Schwarzkopf und Schwarzkopf, Berlin, 2001
- Zeiler, Detlef: Einführung in die aktive Videoarbeit. Seibold Verlag, Waldbronn, 1998
- www.kreidestriche.de

42 00856	Trick mit Video
42 00862	Videophantasien
42 41158	Experimente
42 70102	Filmsprache (Kurzfassung)
42 70691	Jugendliche machen Videos
42 00525	Der lautlose Schuss oder: Wie der Ton zum Film kommt
42 00526	Der brennende Daumen: Spezialeffekte im Film

42 44387	Video Ideen
42 43780	Ein Film entsteht
42 44444	Backstage: Max in der Wüste
42 41158	Experimente
42 44445	Hommage au cinéma
4243306	Original Wolfen
42 70661	Offener Kanal
42 40672	Wirklichkeit im Fernsehen
42 45316	Kino Maus (Geschichte)
50 40568	Im Schneiderraum. Filmmontage am Beispiel des Kurzfilms „Das Zimmer“, Medienpaket des MPZ Brandenburg
66 00165	Das Medienhaus

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

analoger/digitaler Camcorder, Videorecorder, analoge/digitale Schnittmöglichkeit, Stativ, Fernsehgerät/Monitor, Mikrofon

W-3 Computer machen Druck

Intentionen

Längst ist der Computer als Hilfsmittel bei der Herstellung selbst so traditioneller Printmedien wie Zeitungen, Broschüren oder Plakaten nicht mehr wegzudenken. Ausgehend von einer auszuwählenden Palette nutzbarer Anwendersoftware erwerben und vertiefen die Kursteilnehmerinnen und Kursteilnehmer Kenntnisse und Fertigkeiten im gegenstandsbezogenen Umgang mit geeigneter Software, wobei der Vergleich formal unterschiedlicher Lösungen und Ergebnisse die Thematisierung ästhetischer Formfragen und medienerzieherischer Aspekte ermöglicht. Ziel ist es, vor allem die formale Seite moderner Printmediengestaltung und -herstellung kennen zu lernen.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- technische und gestalterische Grundlagen bei der Produktion eines Printmediums kennen lernen,
- ein Thema oder Ereignis mit Hilfe eines Printmediums darstellen und präsentieren können.

Inhalte	Erläuterungen
technische Grundlagen der Text- und Bildgestaltung am Computer	<ul style="list-style-type: none">• historische Aspekte des Druckens• Handhabung von Scanner, Drucker• Handhabung geeigneter Textverarbeitungs- und Bildbearbeitungssoftware oder Grafiksoftware• Exkursionen in die entsprechende Medienpraxis (Druckhäuser, Zeitungsredaktionen, Werbeagenturen)<ul style="list-style-type: none">➤ <i>Deutsch, Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien, Thema: Printmedien</i>➤ <i>Einführung in die Arbeit mit dem PC</i>

<p>Gestaltungsgrundlagen einer Printmedienproduktion (Layout)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • historische Beispiele • Zielgruppenorientierung • Schriftgestaltung • Bildbearbeitung (Bildausschnitt, Rasterung, Kontrast, Farbsättigung, Transparenz usw.) • Satzspiegel, Bild-Text-Anordnung, Farbgestaltung, Überschrift usw. • rechtliche Aspekte ➤ <i>Kunsterziehung, Thema: Grafisches Gestalten; Thema: Visuelle Medien</i>
<p>kreative Gestaltung eines Printmediums</p>	<ul style="list-style-type: none"> • z. B. Zeitung, Plakat, Broschüre, Einladung, Urkunde, Flyer, Corporate Design der Schule • geeignete Themen: z. B. Sportfest, Schulchor, Schülerband, Theatergruppe, Schulprofil • Form der Umsetzung in Abhängigkeit von Zielgruppenbezug, Wirkungsabsicht und Auflagenhöhe • Phasen der Medienproduktion (Ideenfindung, Recherche, Entwurf, Postproduktion, Präsentation) ➤ <i>Kunsterziehung, Thema: Grafisches Gestalten; Thema: Visuelle Medien</i> ➤ <i>Deutsch, Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien, Thema: Printmedien</i>

Materialien

- Hooffacker, Gabriele/Lokk, Peter: Wir machen Zeitung. Ein Handbuch für den Journalismus zum Selbermachen, Steidl Verlag, Göttingen 1993
- Brielmaier, Peter/Wolf, Eberhard: Zeitungs- und Zeitschriftenlayout. UVK Medien, Konstanz 1997
- Workshop zur Mediengestaltung für Digital- und Printmedien. Berlin, Springer-Verlag, 2001
- Zeitung: Medium und Möglichkeit. Für alle Klassenstufen und Schularten, Donauwörth, Auer, 2000, CD-ROM (Medienzeit: Praxisbaustein)

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

Computer, Drucker, Scanner, Textverarbeitungsprogramm, Grafik- oder Bildbearbeitungsprogramm

W-4 Im Netz der Netze

Intentionen

Im Zeitalter des Internet gehören Selbstdarstellung, Information und Werbung mittels einer Homepage im WWW inzwischen zum Alltag. Der Kurs vermittelt Kenntnisse und Fertigkeiten in der Handhabung der Werkzeuge und gestalterische Grundlagen einer multimedialen Internetpräsentation sowie die kreative Anwendung an Hand eines selbst gewählten Themas. Durch Vergleiche mit anderen Homepages erfolgt eine kritische Auseinandersetzung mit eigenen Lösungsvarianten. Vorhandene technische Kenntnisse werden ebenso erweitert und anwendungsorientiert vertieft wie medienerzieherische und rechtliche Aspekte.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- technische und gestalterische Grundlagen einer multimedialen Internetpräsentation kennen lernen,
- ein Thema oder Ereignis mit Hilfe einer multimedialen Internetpräsentation darstellen und präsentieren können.

Inhalte	Erläuterungen
Grundlagen der Produktion einer multimedialen Internetpräsentation	<ul style="list-style-type: none">• historische Aspekte• Scannen• Handhabung geeigneter Bildbearbeitungs- oder Grafiksoftware, ggf. Video- und Audibearbeitungssoftware• Wechselwirkung zwischen Bild, Ton und Text• lineare und nonlineare Strukturen• Gestaltung unterschiedlicher Webseiten beurteilen• Grundsätze des Screendesigns• Handhabung von HTML-Editoren• rechtliche Aspekte• Kontakt zu Werbeagenturen, Multimediaproduzenten usw. herstellen <p>➤ <i>Deutsch, Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien; Thema: Arbeitstechniken und Medienrecherche</i></p>

kreative Gestaltung einer multimedialen Internetpräsentation	<ul style="list-style-type: none"> • z. B. Schulhomepage, persönliche Homepage, Werbe- page, Pages mit konkretem Unterrichtsbezug • die Phasen der Medienproduktion (Ideenfindung, Recherche, Planung und Realisierung der Hyper- struktur, Seitengestaltung, Präsentation und Publika- tion über einen Provider/Landesbildungsserver)
--	--

Materialien

- Themenheft „Suchen und Finden im Internet“, LOG IN 18 (1998), Heft 3/4
- Janssen, Ludwig/Schnepper-Fries, Horst: Internet und HTML für Lehrer und Schüler. Schroedel Verlag, Hannover 1997
- Landesinstitut für Erziehung und Unterricht Stuttgart (Hrsg.): Publizieren im Netz. Handreichungen für die HTML-Seitengestaltung, Stuttgart 1997
- Hajer, Hans/Kolbeck, Rainer: Erfolgreiche Internetsuche. Informationen weltweit gezielt suchen und finden, Markt und Technik Buch- und Softwareverlag, Haar bei München 1997
- Fröbisch, Dieter: MultiMediaDesign. Das Handbuch zur Gestaltung interaktiver Medien, München, Laterna magica, 1997
- Heijnk, Stefan: Texten fürs Web. Grundlagen und Praxiswissen für Online-Redakteure, Heidelberg, dpunkt-Verlag, 2001
- Moser, Sonja (Hrsg.): Schätze im Netz. Kinder- und Jugendprodukte rund ums Internet, München, KoPäd Verlag, 2000
- Maar, Christa (Hrsg.): Weltwissen Wissenswelt. Das globale Netz von Text und Bild, Köln, DuMont, 2000
- Hildebrand, Jens: Internet: Ratgeber für Lehrer. Aulis-Verlag Deubner, Köln 1998

42 70680	http://*.com - Digitaler Markt
42 70682	Datenwelten
42 44194	In 80 Sekunden um die Welt
42 00879	Der Bürger im Netz
42 43863	Netsurfer

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

multimediafähiger Computer mit Internetzugang, ggf. Fotoapparat, Videokamera, Scanner, Kassettenrecorder, Mikrofon, HTML-Editor

6 Anhang

6.1 Allgemeine Literatur- und Medienhinweise

Handreichungen zum Wahlpflichtkurs "Moderne Medienwelten"

(hrsg. vom LISA Halle – Bezug bzw. Download über www.lisa.bildung-lsa.de möglich)

- DIALOG 3.1: Spot auf: Entdeckungen / Wie ein Film entsteht, Halle 2000
- DIALOG 3.2: PC-Nutzung; Halle 2000
- DIALOG 3.3: Ordnung im Chaos / Computer machen Druck, Halle 2000
- DIALOG 3.4: Die Wirklichkeit der Fernsehserie / Medienspuren, Halle 2001
- DIALOG 3.5: Computerspiele – nur zum Spaß? / Jederzeit und weltweit, Halle 2002

Buchveröffentlichungen

- Brenner, Gerd/Niesyto, Horst [Hrsg.]: Handlungsorientierte Medienarbeit. Video, Film, Ton, Foto, Juventa Verlag, Weinheim und München, 1993
- Brinkmöller-Becker, Heinrich [Hrsg.]: Die Fundgrube für Medienerziehung in der Sekundarstufe I und II, Cornelsen Verlag, Berlin, 1997
- Doebel, Peter: Recht durchsichtig. Juristische Begriffe im Medienalltag, München, TR-Verlags-Union, 1999
- Erbrecht, Rüdiger/Feuerstein, Ralf: Informatik – Informationstechnische Grundbildung. Volk und Wissen Verlag, Berlin, 1999
- Faulstich, Werner [Hrsg.]: Grundwissen Medien. Wilhelm Fink Verlag, München, 1994
- Friedrich, Steffen [Hrsg.]: Informatik und Alltag (Basisband/Profilband). Ferd. Dümmers Verlag, Bonn, 1997
- Herzig, Bardo [Hrsg.]: Medien machen Schule. Grundlagen, Konzepte und Erfahrungen zur Medienbildung, Klinkhardt, Bad Heilbrunn, 2001
- Hörz, Günther: Internet und Recht in der Schule. Rechtliche Grundlagen und Hilfestellungen für die Schulleitung, Luchterhand, Neuwied, 2001
- Huber, Peter.: Internet im Unterricht. Care-Line Verlag, Neuwied, 1997
- Koerber, Bernhard/Peters, Ingo-Rüdiger [Hrsg.]: Informatische Bildung in Deutschland. Perspektiven für das 21. Jahrhundert, LOG IN Verlag, Berlin, 1998
- Maaßen, Ludwig: Massenmedien. Fakten - Formen - Funktionen in der Bundesrepublik Deutschland, Hüthig Verlag, Heidelberg, 1996

- Machill, Marcel [Hrsg.]: Internet-Verantwortung an Schulen. Verlag Bertelsmann Stiftung, Gütersloh, 2001
- Maier, Wolfgang: Grundkurs Medienpädagogik, Mediendidaktik. Ein Studien- und Arbeitsbuch, Beltz Verlag, Weinheim und Basel, 1998
- Merten, Klaus/Schmidt, Siegfried J./Weischenberg, Siegfried [Hrsg.]: Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft, Westdeutscher Verlag, Opladen, 1994
- Meyn, Hermann: Massenmedien in der Bundesrepublik Deutschland. UVK Medien, Konstanz, 1999
- Moser, Heinz: Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im Medienzeitalter, Leske + Budrich, Opladen, 1995
- Schanze, Helmut [Hrsg.]: Handbuch der Mediengeschichte. Alfred Kröner Verlag, Stuttgart, 2001
- Tulodziecki, Gerhard u. a.: Handlungsorientierte Medienpädagogik in Beispielen. Projekte und Unterrichtseinheiten für Grundschulen und weiterführende Schulen, Klinkhardt Verlag, Bad Heilbrunn, 1995
- Wege zur Medienkompetenz. Ein Gesamtkonzept der schulischen Medienerziehung mit Anregungen für die Unterrichtsgestaltung, PAETEC Verlag, Berlin, 1998
- Weischenberg, Siegfried: Journalistik. Medienkommunikation: Theorie und Praxis, 2 Bände, Westdeutscher Verlag, Wiesbaden, 1998/2002 (1995)

Pädagogische Zeitschriften mit Medienbezug

- Computer + Unterricht. Anregungen und Materialien für das Lernen in der Informationsgesellschaft, Monatszeitschrift, Friedrich Verlag in Velber, ISSN 0941-519X
- epd Film. Monatszeitschrift des evangelischen Pressedienstes, Frankfurt am Main
- FWU-Magazin. Wird zweimonatlich vom Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht herausgegeben und ist an den regionalen Medienstellen verfügbar.
- LOG IN. Informatische Bildung und Computer in der Schule, Zeitschrift, erscheint zweimonatlich im LOG IN Verlag Berlin, ISSN 0720-8642
- medien + erziehung. Monatszeitschrift, hrsg. im KoPäd Verlag, München
- medien praktisch. Monatszeitschrift, hrsg. vom Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik, Frankfurt am Main, ISSN 0171-3957
- nexum. das netzwerk, erscheint 3 – 4 Mal jährlich, hrsg. von der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK), Bielefeld, ISSN 1616-7422; auch im Internet direkt unter www.mediageneration.net

6.2 Spielfilmliste

Langfilme

2001: Odyssee im Weltraum 42 43080	Science Fiction mit philosophischem Hintergrund GB 1968; Regie: S. Kubrick; 149/f; FSK 12
alaska.de 42 46013, 46 40024	Lebensgefühl heutiger Jugendlicher D 2000, Regie: E. Gronenborn; 86 f, FSK 12
Auf Wiedersehen, Kinder 42 41284	Schülerfreundschaft im faschistisch besetzten Frankreich F 1987; Regie: L. Malle; 95/f; FSK 06
Casablanca 42 42706 (OF); 46 40012	melodramatischer Liebesfilm mit zeitgeschichtlichem Hintergrund USA 1942; Regie: M. Curtiz; 98/sw
Citizen Kane 42 41032	Aufstieg und Untergang eines Zeitungsmoguls USA 1940; Regie: O. Welles; 115/sw; FSK 12
Club der toten Dichter 42 40053	Drama um Beziehungen und Konflikte in einer Internatsschule USA 1988; Regie: P. Weir; 128/f; FSK 12
Das Kabinett des Dr. Caligari 42 41232	expressionistischer Stummfilm D 1919; Regie: R. Wiene; 70/sw/st; FSK 12
Das Leben ist eine Baustelle 42 44163	Liebesgeschichte im heutigen Berlin D 1997; Regie: W. Becker; 118/f; FSK 12
Das schreckliche Mädchen 42 40137	Vergangenheitsbewältigung in Deutschland D 1993; Regie: M. Verhoeven; 95/f; FSK 12
Der blaue Engel 42 40 658	klassisches Tonfilmmelodram D 1930; Regie: J. v. Sternberg; 102/sw; FSK 12

Der große Diktator 42 43293	Hitlersatire USA 1940; Regie: C. Chaplin; 122/sw; FSK 12
Der Himmel über Berlin	Phantasievoll-melancholische Geschichte über einen Engel, der sich verliebt und Mensch werden möchte D/F 1987; Regie: W. Wenders; 127/f/sw; FSK 6
Der Stand der Dinge 42 46281	Film über das Filmgeschäft in Hollywood D 1981; Regie: W. Wenders; 121/sw; FSK 12
Der Untertan 42 40427	Satire auf Preußentum und Nationalismus DDR 1951; Regie: W. Staudte; 104/sw; FSK 12
Die Ehe der Maria Braun 42 40434	Karriere einer Frau zur Zeit des deutschen Wirtschaftswunders D 1978; Regie: R. W. Faßbinder; 90/f; FSK 12
Die Legende von Paul und Paula 42 44513	Liebesgeschichte, erfolgreichster DEFA-Film DDR 1973; Regie: H. Carow; 105/f; FSK 16
Die Mörder sind unter uns 42 44417	Trümmerfilm, erster deutscher Nachkriegsfilm D 1946; Regie: W. Staudte; 85/sw; FSK 6
Die Truman-Show 42 45376	Mediensatire USA 1998; Regie: P. Weir; 103/f; FSK 12
E.T.	Science Fiction USA 1982; Regie: S. Spielberg; 114/f; FSK 6
Forrest Gump	amerikanische Nachkriegsgeschichte aus der Sicht eines naiven Helden USA 1994; Regie: R. Zemeckis; 137/f; FSK 12
Good Bye, Lenin	Tragikomödie zur deutschen Einheit D 2002; Regie: W. Becker; 112/f; FSK: 12

Harry Potter und der Stein der Weisen	Fantasy USA/GB 2001; C. Columbus; 142/f;FSK 6
Jenseits der Stille 42 44162	ein Mädchen im Konflikt mit ihren gehörlosen Eltern und der Welt D 1996; Regie: C. Link; 109/f; FSK 6
Krieg der Sterne	märchenhaftes Science-Fiction-Epos USA 1977; Regie: G. Lucas; 121/f; FSK 12
Lola rennt 42 44783	formal interessanter neuer deutscher Spielfilm D 1998; Regie: T. Tykwer; FSK 12
M - Eine Stadt sucht einen Mörder 42 01234	Jagd auf einen Kindermörder D 1931; Regie: F. Lang; 105/sw; FSK 16
Metropolis	beklemmende Stummfilmutopie einer Massengesellschaft D 1926; Regie: F. Lang; 93/sw; FSK 16
Moderne Zeiten 42 43294	gesellschaftskritische Tragikomödie USA 1936; Regie: C. Chaplin; 87/sw; FSK 6
Panzerkreuzer Potemkin 42 40440	expressionistischer Revolutionsfilm UdSSR 1925; Regie: S. Eisenstein; 54/sw/st; FSK 12
Paris, Texas 42 46282	Roadmovie über die Suche nach sich selbst D/F 1984; Regie: W. Wenders; 145/f; FSK 6
Rosa Luxemburg 42 40106	filmische Biografie D 1985; Regie: M. v. Trotta; 123/f; FSK 12
Schneewittchen und die sieben Zwerge	stilprägender Zeichentrickfilm USA 1937; Regie: W. Disney; 82/f; FSK 6

Spiel mir das Lied vom Tod

Italowestern

I / USA 1968; Regie: S. Leone; 164/f; FSK 16

Spur der Steine

42 44416

kritische Auseinandersetzung mit dem DDR-
Alltag der frühen 60er Jahre

DDR 1966; Regie: F. Beyer; 129/sw; FSK 6

The Rocky Horror Picture Show

42 40689

Musicalparodie auf Horror- und Monsterfilme

USA 1974; Regie: J. Sharman; 95/f; FSK 12

Trainspotting - Neue Helden

42 43844; 46 40019

Tragikomödie aus der Drogenszene

GB 1995; Regie: D. Boyle; 93/f; FSK 16

Zwölf Uhr mittags

42 41031

klassischer Western

USA 1952; Regie: F. Zinnemann; 85/sw; FSK 12

Kurzspielfilme**Balance**

4240041

Parabel, Animationsfilm

D 1989; Regie: Ch. und W. Lauenstein; 8/f; FSK
o.A.**Der Tramp**

42 41033

Slapstick

USA 1915; Regie: C. Chaplin; 90/sw/st

Kleingeld

42 44959

tragikomische Alltagsgeschichte über die
Sehnsucht nach Anerkennung

D 1999; Regie: M.-A. Borchert; 15/f; FSK o.A.

More

42 46058

Trickfilmparabel über den Sinn des Lebens

USA 1998; Regie: M. Osborne; 7/f FSK o.A.

Quest

42 43879

Parabel, Animationsfilm

D 1996; Regie: T. Montgomery; 11/f; FSK 12

Schwarzfahrer 42 41014, 42 70518	Satire über Ausländerfeindlichkeit D 1992; Regie: P. Danquart; 12/f; FSK o.A.
Selbstbedienung 42 70511	heitere Auseinandersetzung mit Vorurteilen D 1984; Regie: M. Muschner; 10/f; FSK 6
T 83 42 43330	Filmparabel D 1995; Regie: U. Straume; 11/f; FSK o.A.
Vater und Tochter 42 46039	Animationsparabel über Familie und Beziehung NL/GB ; Regie: M. Dudok de Wit; 9/f; FSK o.A.
Wallace & Gromit: Wrong Trousers 32 41002	Animationsfilm GB 1993; Regie: N. Park; 29/f; FSK o.A.
Wallace & Gromit: Unter Schafen 32 41016	Animationsfilm GB 1995; Regie: N. Park; 32/f; FSK o.A.

6.3 Glossar

Assembleschnitt:	elektronisches Verfahren, bei dem Einstellungen (Bild und Ton) aneinandergesetzt werden
Audio-Dubbing:	[engl.] elektronisches Verfahren zur Nachvertonung von Videoaufnahmen
Autorenprogramm:	Software, die Werkzeuge zur Erstellung von multimedialen Produkten enthält
AVI:	Datenformat für digitales Video (Audio Video Interleave)
Casting:	[engl.] Probeaufnahmen zur Auswahl geeigneter Darstellerinnen und Darsteller für Film und Fernsehen
Chat:	[engl.] Live-Unterhaltung von Anwendern via Tastatur und Bildschirm im Internet
Cliffhanger:	[engl.] Unterbrechung einer Handlung (z. B. vor Werbeeinblendungen) im spannendsten Moment; bei Serien am Schluss einer Folge üblich
Close up:	[engl.] Großeinstellung am Ende einer Filmsequenz
Corporate Design:	[engl.] ästhetisch gestaltete Gesamtheit des äußeren Erscheinungsbildes (z. B. Logo, Briefkopf, Visitenkarte, Bekleidung) einer Einrichtung, Institution, Firma usw.
DV:	digitales Videobandformat (Digital Video)
Edutainment:	Kunstwort aus "education" und "entertainment"; unterhaltsame Wissensvermittlung in den Medien
Einstellung:	kleinste ungeschnittene filmische Einheit

Einstellungsgrößen:	definierte Größe des Bildausschnittes (Totale, Halbtotale, Halb- nah, Nah, Groß, Detail)
E-Mail:	[engl.] elektronischer Briefverkehr über Datennetze
Homepage:	[engl.] persönliche "Visitenkarte" eines Nutzers bzw. die An- fangsseite von umfangreichen WWW-Angeboten
HTML:	(kurz für H yper T ext M arkup L anguage) Sprachformat, in dem die Seiten für das WWW geschrieben werden
HTML-Editor:	Software, die HTML-Anwendung ohne Kenntnis der HTML- Sprache ermöglicht
Hyperstruktur:	nonlineare Informationsanordnung auf mehreren, miteinander verknüpften Ebenen
Insertschnitt:	elektronisches Verfahren, bei dem Bilder einer Bildfolge durch andere Bilder ersetzt werden, wobei der ursprüngliche Ton er- halten bleibt
Internet:	weltweiter Verbund von Computernetzen, der einen umfassenden Datenaustausch ermöglicht
Kameraperspektiven:	Blickwinkel der Kamera (Vogel-, Normal- und Froschperspekti- ve)
Layout:	[engl.] Gestaltung von Seiten, Texten, Printmedien, Bildschirm- oberflächen usw. nach funktionalen und ästhetischen Kriterien
lineare Struktur:	Informationsanordnung, die in einer vorgegebenen Abfolge nachvollzogen werden soll
Making off:	[engl.] liefert Hintergrundinformationen zum Produktionsverlauf eines Films

Medienbiografie:	der mit markanten Erlebnissen verbundene (häufig unbewusste) Einfluss von Medien auf die Sozialisation von Einzelpersonen sowie von Gruppen
Mise en Scène:	[frz.] die Inszenierung bzw. Komposition einer Filmeinstellung
Montage:	die Anordnung von Einstellungen und Sequenzen im Film
MPEG:	Datenformat und Kompressionsverfahren für digitales Video (Motion Picture Expert Group). Der MPEG-2 Standard wurde für die DVD definiert. MPEG-1 und MPEG-4 eignen sich wegen der geringen Datenrate für Multimedia- und Telekommunikationsanwendungen.
multimedial:	computerbasierte, interaktive Verbindung digitalisierter Medienbausteine (Stand- und Bewegtbilder, Grafiken, Tonfolgen, Texte), häufig in Hyperstruktur mit dem Ziel der komplexen Darstellung eines Sachverhalts
Netiquette:	Kunstwort aus "Network" und "Etiquette", das einen virtuellen Verhaltenskodex im Internet bezeichnet, an den sich die Nutzer halten sollten
Newsgroups:	[engl.] nach Themen geordnete Diskussionsforen im Internet, die dem Informationsaustausch in offenen Gruppen dienen
nonlineare Struktur:	verknüpfte Informationsanordnung, in der sich der Nutzer variabel bewegen kann
Offener Kanal:	regionales nichtkommerzielles Fernsehen, das interessierten Bürgerinnen und Bürgern Sendeplätze für eigene Produktionen bietet
offline:	[engl.] Bezeichnung für Computeranwendungen, die keine aktive Netzanbindung nutzen (z. B. CD-ROM)

online:	[engl.] Bezeichnung für Computeranwendungen, die eine aktive Netzanbindung nutzen (z. B. Chat, Videokonferenz, Recherche im Internet)
Postproduktion:	Nachbearbeitung; alle zur Bearbeitung des aufgenommenen oder gesammelten Materials notwendigen Arbeitsschritte, um das Rohmaterial zu einer Medienproduktion zusammen zu stellen (Sichtung, Schnitt, Nachvertonung, Farbkorrektur, Mischung, Satz, Andruck usw.).
Provider:	[engl.] Anbieter von Internet-Dienstleistungen; ermöglicht den Zugang zum und das Publizieren im Internet
Rasterung:	Um Halbtonvorlagen (alle Vorlagen, in denen Farbabstufungen vorkommen, wie Fotografien, Bleistift-Zeichnungen, Aquarelle usw.) im Druck so realistisch wie möglich wieder zu geben, müssen sie aufgerastert werden. Wie ein Raster aussieht, hängt sowohl von dem Druckverfahren als auch von den gestalterischen Absichten ab. Am häufigsten werden Punktraster verwendet. Raster werden nach ihrem Aussehen benannt, z. B. Linie-, Punkt- und Quadratraster. (nach www.lindner-druck.de/Lexikon)
reality TV:	[engl.] Fernsehformat, das reale Ereignisse entweder wirklichkeitsgetreu nachstellt oder durch originales Filmmaterial dokumentiert
Satzspiegel:	Layoutbegriff, der die Anordnung und Größe von Text und Bild auf einer Seite bezeichnet (nach www.typolis.de)
Scannen:	[engl.] das Einlesen von Bildvorlagen, Grafiken und Texten mittels eines Gerätes (Scanner) in den Computer, wo die eingelesenen Vorlagen weiterbearbeitet oder verändert werden können
Screendesign:	Layout von (Computer-)Bildschirmwendungen

Sendeformat:	bezeichnet Fernsehformen (z. B. Doku-Soap, Quizshow, Morgenmagazin). Der Begriff ist zunehmend an die Stelle der ursprünglich gebrauchten Bezeichnung „Genre“ getreten. Er umfasst nicht nur den Inhalt, sondern auch alle Elemente des Erscheinungsbildes einer Sendung. Ziel ist es, durch standardisierte Programmangebote eine Optimierung der Zuschauerquote zu erreichen.
Sequenz:	die aus einer oder mehreren Einstellungen entstehende kleinste Sinneinheit eines Films, deren Begrenzung durch Orts- und/oder Zeitwechsel definiert ist
Server:	[engl.] leistungsfähiger Computer, der Daten in ein Netzwerk speist und den Datenverkehr steuert
Sitcom:	[engl.] Situationskomödie; oft Fernsehserie, die entweder vor Publikum aufgezeichnet wird oder durch akustische Einspielungen diesen Eindruck erweckt
Soap opera:	[engl.] wörtlich: Seifenoper; steht heute für ein Genre der Fernsehunterhaltung, das täglich (daily soap) oder wöchentlich (weekly soap) ausgestrahlt wird
Speicherkarte:	Speichermedium in digitalen Fotoapparaten und Camcordern zur Speicherung von Fotos oder kurzen Videosequenzen und Übertragung in den Computer. Je nach Hersteller gibt es unterschiedliche Speicherkarten: Multi Media Card (MMC), Smart Media Card (SMC), Memory Stick, SD Card (SDC), Compact Flash.
Storyboard:	[engl.] Variante des Drehbuchs, die den Ablauf eines Films durch skizzierte Einstellungen festlegt
Suchmaschine:	Programm, das im Internet über Schlüsselbegriffe und Themen nach Internet-Seiten sucht

- VHS:** analoges Videobandformat (Video Home System). Die qualitative Weiterentwicklung im analogen Bereich ist das S-VHS Format.
- Videokonferenz:** über Kabelnetze oder Satellitenleitungen mittels Computern hergestellte audiovisuelle Verbindung zwischen mehreren Teilnehmerinnen und Teilnehmern
- Website:** [engl.] multimediales, häufig in Hyperstruktur gestaltetes Angebot im WWW
- WWW (World Wide Web):** [engl.] bezeichnet einen Dienst des Internet, der multimediale Angebote bereitstellt
- Zopfdramaturgie:** in Fernsehserien häufige Art und Weise der Verflechtung mehrerer Handlungsstränge, die in einzelne Episoden aufgegliedert sind