

medien+bildung.com (Hrsg.) (2010). Fundus Medienpädagogik – 50 Methoden und Konzepte für die Schule. Reihe „Beltz Medienpädagogik“, Weinheim und Basel: Beltz Verlag, 192 Seiten, 24,95 €

Beitrag aus Heft »2010/03: Sexualisierung in den Medien«

Ein Computerraum für die ganze Schule, Windows 97 auf allen Rechnern und das Internet bleibt aus, wenn eine Klasse an den Computern arbeitet, damit keiner Quatsch macht? Solche Vorstellungen von ‚Medienarbeit in der Schule‘ dürften wohl mittlerweile nirgendwo mehr ernsthaft haltbar sein. Mit der wachsenden Medienausstattung der heranwachsenden Generation sehen auch mehr und mehr Lehrerinnen und Lehrer aller Klassenstufen die Notwendigkeit, ihren Schülerinnen und Schülern aktiv zu helfen, mit den Medien sinnvoll umzugehen und Medienkompetenz aufzubauen. Doch nicht überall, wo eine Einsicht bzw. ein Wille ist, tut sich auch gleich ein Weg auf. Stattdessen hapert es bei vielen Pädagoginnen und Pädagogen – sei es mangels Möglichkeiten, Erfahrung oder eigener Kompetenz – an der Konzeption und Umsetzung sinnvoller Medienprojekte. Diesen Problemen möchte das Buch Fundus Medienpädagogik begegnen, das von medien+bildung.com im Beltz-Verlag herausgegeben wurde. Und das kommt viel versprechend daher: 50 Methoden und Konzepte – systematisiert, erprobt und nach Medienarten bzw. Zielgruppen strukturiert bieten die Medienpädagoginnen und -pädagogen von medien+bildung.com an.

Für die Güte der Konzepte verbürgen sie sich mit dem guten Namen des rheinland-pfälzischen Instituts, das dort im Namen der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) und für das rheinlandpfälzische Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur (MBWJK) seit Langem erfolgreich Medienprojekte in Bildungseinrichtungen und bei freien Trägern mit Teilnehmerinnen und Teilnehmern jeden Alters durchführt. Das Buch selbst ist übersichtlich gegliedert und sehr leserfreundlich: Ohne langes Blättern, Suchen und Einlesen geht es nach einer kurzen Einleitung und einem charmanten Dank an alle Beteiligten schon auf Seite acht in die Vollen mit den ersten praktischen Ideen – natürlich – zum Kennenlernen und ‚Warmwerden‘ aller Projektbeteiligten. „Reise zum Mond“, „Fernsehecken“ oder „Bilderrätsel“ – hier werden die unterschiedlichsten Möglichkeiten vorgestellt, eine Gruppe miteinander bekannt zu machen, das Eis zu brechen und sie auf das kommende Projekt einzustimmen. Dabei sind alle Vorschläge anschaulich und übersichtlich in Kästen gegliedert, die das ganze Buch lang beibehalten werden, so dass man sich schnell einlesen und zurecht finden kann. Zu jeder Idee gibt es Angaben zur Zielgruppe, Dauer, zur Teilnehmerzahl, zu den zentralen Aspekten der Medienkompetenz und – natürlich – zum Ablauf und möglichen wichtigen Aspekten oder Varianten.

Nach den ‚Kennenlernspielen‘ werden Vorschläge präsentiert, wie sinnvolle Arbeitsgruppen gebildet werden können und wie man Ideen für Projekte erarbeiten kann. Dann folgt der zentrale und ausführlichste Teil: die Medienübungen. Hier werden nach Medienarten – Video, Audio, Foto, PC, Print, Handy – sortiert verschiedene kleine Projekte vorgestellt, mit denen man ein Medium kennen lernen und sich damit vertraut machen kann. Von Übungen zu Kameraeinstellungen und -effekten über die Erstellung von Stopptrick-Clips, Musikvideos, Hörspielen oder Fotomontagen bis zu Geocaching-Übungen mit dem Handy sind hier die unterschiedlichsten Ideen vertreten, so dass für fast jedes Alter und jedes Setting etwas dabei sein dürfte. Anschließend werden drei ‚komplette‘ Medienprojekte – Schulradio, Weblog und ein Filmprojekt für Kinder – ausführlicher mit Zeitplan und praktischen

Tipps vorgestellt und schließlich runden einige Arbeitsblätter, Tipps und ein kurzes Glossar das Buch ab. Egal ob für eine Grundschulklasse, eine Jugendgruppe oder eine Lehrerfortbildung, für drei oder 30 Kinder, ob für eine Freistunde oder eine Projektwoche – in der Fülle der vorgeschlagenen Ideen findet sich tatsächlich für fast alle denkbaren Umstände ein geeigneter Vorschlag. Die Projekte sind dabei tatsächlich durchdacht und umsetzbar und werden durch Hinweise auf eventuelle Problemlagen oder mögliche Variationen sinnvollergänzt, was die Anwenderinnen und Anwender im ‚Härtefall‘ sicher zu schätzen wissen.

Für medial völlig unbelegte Pädagoginnen und Pädagogen wird das Buch zwar nicht geeignet sein: Wie man eine Kamera bedient oder einen PC an- und ausschaltet wird nicht erklärt. Für derartige Grundlagen gibt es aber schließlich genügend andere Literatur – Fundus Medienpädagogik setzt danach an und hilft, technisches Wissen auch in sinnvollen Projekten umzusetzen und nicht ungenutzt verstauben zu lassen. Auf der anderen Seite sucht man auch wissenschaftliche Abhandlungen über den Sinn und Zweck pädagogischer Maßnahmen umsonst, was viele Lehrerinnen und Lehrer wohl danken werden. Statt dessen konzentriert sich das Buch auf das, was es auch will: Praktische Tipps und Anregungen geben, die durchdacht und umsetzbar sind. Damit dürfte es vielen Lehrerinnen und Lehrern Gold wert sein – und sicher auch für den einen oder anderen Medienpädagogen noch hilfreiche Anregungen bieten.