

Swenja Wütscher: Faszination Medien

Beitrag aus Heft »2015/01: Webvideo«

Bundeszentrale für politische Bildung/Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e. V./Filmuniversität Babelsberg
KONRAD WOLF:

Faszination Medien.

Ein multimediales Lernangebot für Schule und Jugendarbeit. DVD-Rom, 7 €, „Schau nicht so viel fern. Warum musst du den ganzen Tag am Rechner sitzen? Diese Spiele machen Dich süchtig. Trefft Euch lieber mal, anstatt nur auf Facebook rumzuhängen“ – das ist sie also, die faszinierende Welt der Medien. Jedenfalls, wenn sie auf den Warnungs-, Vorwurfs- und Kontrollalltag von Jugendlichen runter gebrochen wird, denen viele von ihnen im Bezug auf ihre Mediennutzung täglich ausgesetzt sind; situativ scheint dies auch nachvollziehbar. Aber eigentlich ist auch den Erwachsenen klar – das wissen sie aus ihrem eigenen Alltag –, dass auch Jugendliche sich Filmen, Hardware und Netzwerken in Ausbildung, Job und Freizeit kaum mehr entziehen können. Die multimediale, interaktive DVD-ROM Faszination Medien strebt daher an, dass Jugendliche sich gezielt mit ihrem medial geprägten Umfeld diskursiv auseinandersetzen und ihre eigenen Wahrnehmungsgewohnheiten hinterfragen. So sollen Medienwissen und Medienreflexion gleichermaßen gefördert werden. Entstanden ist das Produkt in einem mehrjährigen Projekt der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen und der Bundeszentrale für politische Bildung in Kooperation mit der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF. Was genau fasziniert uns an den Medien und wie beeinflussen sie uns? Um zu erforschen, was es gibt, zu hinterfragen, wer es nutzt und zu erfahren, wie es sich entwickelt wurde Faszination Medien mit über 180 Medienbeispielen und Experteninterviews, Filmausschnitten und Fotomaterial ausgestattet – gepaart mit interaktiven, individuell lösbaren Lernsequenzen.

Basierend auf einem dualen Lernmodell wird dabei unterschieden zwischen Medienphänomenen – Themen genannt – und öffentlich geführten Diskursen. Die DVD-ROM vermittelt also zum einen Kenntnisse in den fünf Bereichen News, Filme & Videoclips, Reality-TV, Computerspiele sowie Communities und ermöglicht dadurch eine analytische Auseinandersetzung mit dem medialen Facettenreichtum. Parallel dazu bereitet sie gesellschaftliche Diskurse zu Privatheit in der digitalen Welt, Mediensucht, Prominenz, Sexualität und Gewalt auf, um die Entwicklung eigener Haltungen dazu zu fördern. Das Begleitheft liefert neben Hintergrundinformationen auch Ablaufpläne für den praktischen Einsatz von Faszination Medien in Schule und Jugendarbeit. Optisch überzeugt das gesamte Materialpaket mit seiner logischen Struktur sowie seiner modern ansprechenden, zielgruppengerechten Aufbereitung auf voller Linie. Auch überzeugen das didaktische und inhaltliche Konzept auf den ersten Blick: Die interaktiven – wenn auch teilweise eng geführten – Lehrpfade sowie verwendeten Medien sprechen die Zielgruppe an und fügen sich in ihre vorhandenen Kompetenzen ein. Die Themen orientieren sich an ihren Lebenswelten. Jede Lernaufgabe ist so konzipiert, dass die Nutzenden sich immer die korrekte Lösung selbst erarbeiten; ohne, dass ihnen auf dem Weg dahin konkrete Fehler aufgezeigt werden. Die Vermittlungsmethoden sind auf unterschiedliche Altersstufen und Leistungsniveaus ausgelegt. Das Material ist so zeitlos wie möglich. Zusätzliche Hintergrundinformationen dienen vor allem Lehrenden und Eltern. Die mundgerecht aufbereitete,

strukturierte und dezidierte Handreichung für pädagogische Fachkräfte potenziert den tatsächlichen Einsatz des Materials innerhalb und außerhalb des Schulkontexts enorm – positiv unterstützt von der Orientierung am deutschen Lehrplan. Mittels Lesezeichenfunktion und Bausteinprinzip kann jede Anwendung detailliert und stringent vorbereitet werden, unterstützt durch ein Glossar und eine Druckfunktion.

Die durchweg verwendete, nicht gegenderte Wir- und Du-Sprachführung bringt eine angebrachte Kommunikationsebene mit sich. Kurzum, das Entwicklerteam aus Medienpädagoginnen und Medienpädagogen hat sich ordentlich etwas dabei gedacht. Allerdings hat auch Faszination Medien seine kleinen Macken. So wird die Länge der einzelnen Teilbereiche beispielsweise durch Balkenanzeigen visualisiert und gibt den Nutzenden damit Orientierung. Diese geht allerdings unnötig verloren, indem gelegentlich nicht ersichtlich ist, wie lange ein Video dauert. Das klingt erstmal nach einer Kleinigkeit, ist es aber nicht. Denn zeitweise zwingt das System seine Nutzenden, Videos vollständig anzuschauen, um fortfahren zu können. Darauf werden diese aber nicht einmal hingewiesen, was anfangs erneut für Ernüchterung sorgt und Unruhe schürt, indem vergeblich nach dem Weiter-Button gesucht wird. Auch gibt es den Fall, dass zu einem Thema drei Interviewparts aufbereitet sind, von denen Nutzende sich mindestens zwei ansehen müssen, um fortfahren zu können. Auch darauf wird am Bildschirm nirgends hingewiesen. Teilweise können die Bewegtbilder auch nicht pausiert oder wiederholt gesichtet werden. Die sich dahinter verbergende Didaktik scheint strittig – spätestens, wenn sie auf die gewöhnlich flexible, nonlineare Nutzungspraxis von Jugendlichen stößt. Schön gewesen wäre auch eine Legitimation der ausgewählten Expertinnen und Experten. Für Nutzende bleibt teilweise unklar, warum eine Person zu einem Thema spricht; Jugendliche sollten in ihrer informationsdurchfluteten Welt allerdings genau Gegenteiliges erlernen. Auch ist die Suchfunktion leider nur bedingt hilfreich, da diese kaum nützliche Ergebnisse findet und wenn doch, dann sind diese – abhängig vom Schlagwort – nicht allzu übersichtlich aufbereitet.

Dennoch, das soll an dieser Stelle betont werden, verdient Faszination Medien die Aufmerksamkeit der pädagogischen Branche: Es ist ein großartiges Produkt mit interaktiven Lehrpfaden um lebensweltorientierte, medienübergreifende, (dauer-)aktuelle Themenfelder. Völlig zu Recht ist die DVD-ROM bei den Erasmus EuroMedia Awards 2014 prämiert worden in der Kategorie „Language and Media“ – da sie wegen ihrer didaktischen Praktikabilität eine herausragende Rolle einnimmt. Faszination Medien fordert und motiviert seine Zielgruppe 14- bis 16-jähriger Nutzerinnen und Nutzer, sich mit ihrem eigenen Medienleben auseinanderzusetzen: vom Nachdenken über die eigene Nutzung und die Wirkung von Medien über die Findung und Formulierung eigener Standpunkte bis zur kritischen Beurteilung von Medienprodukten. Auf vielfältigste Art und Weise werden dazu zentrale Kritikthemen der Medienkulturdebatte aufgegriffen. Die DVD-ROM ist in Schule und Jugendarbeit, aber auch in der Familie gut einsetzbar. Für sieben Euro kann diese bei der Bundeszentrale für politische Bildung bestellt werden. Ein umfangreiches Fortbildungsprogramm zur Nutzung des Materials ist in Planung.