

Medienkompass – ein Lehrmittel zu Medien und ICT

Folien zur Einführungsveranstaltung

2012

urs.ingold@phzh.ch



Medienkompass

Ein Lehrmittel zu Medien und ICT



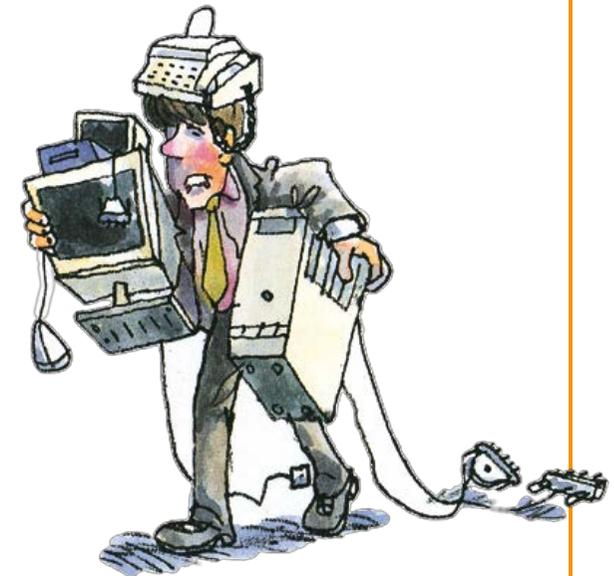
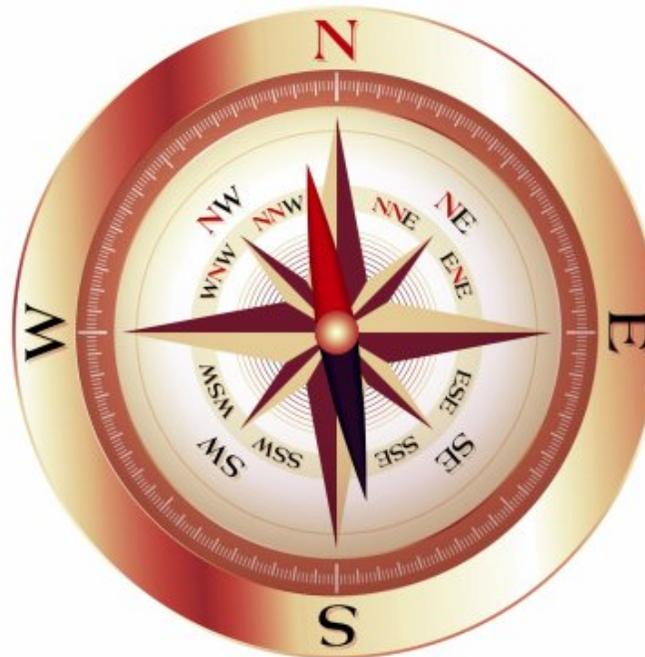
«Stolpersteine» der Medienbildung

- Kein Fach → kein Zeitgefäss
- Fachgebiet für viele Lehrpersonen «Neuland»
- Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichsten Erfahrungen
- Rasante Entwicklung des Fachgegenstandes
- Teilweise komplexe Technik nötig
- Kein gefestigter «Stoffkanon»



«Medien-Kompass»: der Name ist Programm

Orientierungshilfe in einer medial geprägten Welt



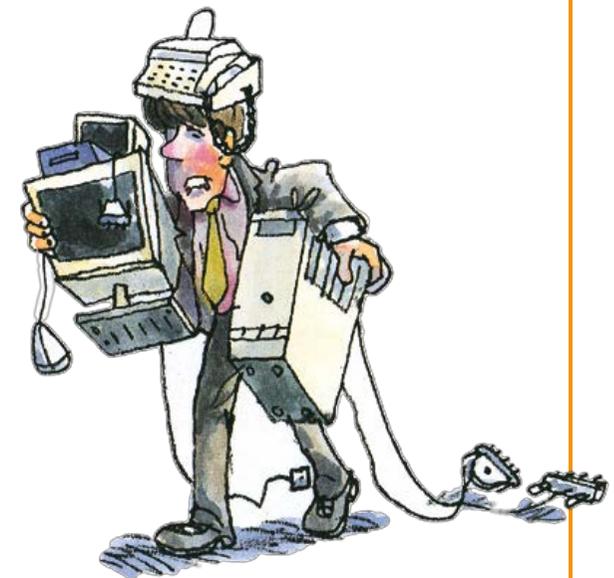
Ein Lehrmittel für Schülerinnen und Schüler

- Relevante und exemplarische Themen
- In ihrer Erfahrungswelt verankert
- Im ausserschulischen Kontext bedeutungsvoll
- Konkrete Tipps
- Ansprechende Gestaltung



Ein Lehrmittel für Lehrpersonen

- Kleine Portionen mit klarem Fokus
- «Niederschwelliges» Angebot
- Keine «Auswahlendung»
- Einfacher Aufbau
- Flexibel einsetzbar



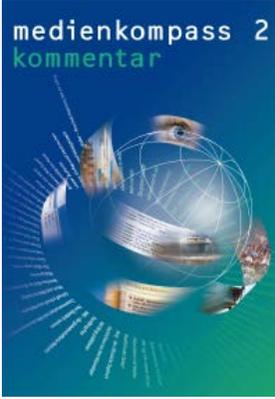
Konzept

- Förderung einer umfassenden Medienkompetenz
- ICT als Teil der Medienbildung
- Berücksichtigung ausserschulischer Erfahrungen
- Programm- und Betriebssystemunabhängigkeit
- Schaffung von Verbindlichkeit
- Progression Primar → Sekundar

Was Medienkompass NICHT ist:

- ≠ Sammlung von Unterrichtsideen zur Computerintegration
- ≠ Software-Einführung
- ≠ Informatik-Lehrmittel

Lehrwerkteile

| | Medienkompass 1 Primarstufe (4.–6. Klasse) | | Medienkompass 2 Sekundarstufe (7.–9. Klasse) | |
|------------------------------|--|---|--|--|
| Für Schülerinnen und Schüler | Schulbuch |  | Schulbuch |  |
| Für Lehrpersonen | Kommentar |  | Kommentar |  |
| Für alle | Website www.medienkompass.ch | | | |

Inhaltliche Struktur

Konzepte

1. Erscheinungsformen
2. Digitalisierung
3. Virtualität
4. Benutzeroberflächen
5. Vernetzung
6. Codierung

Methoden

7. Präsentieren
8. Publizieren
9. Kommunizieren und zusammenarbeiten
10. Multimediale Texte erstellen
11. Informationen suchen und beurteilen
12. Informationen darstellen

Verhalten

13. Sicherer Umgang
14. Privatsphäre
15. Verhalten in virtuellen Räumen
16. Urheberrecht
17. Chancengerechtigkeit
18. Reflexion des Mediengebrauchs

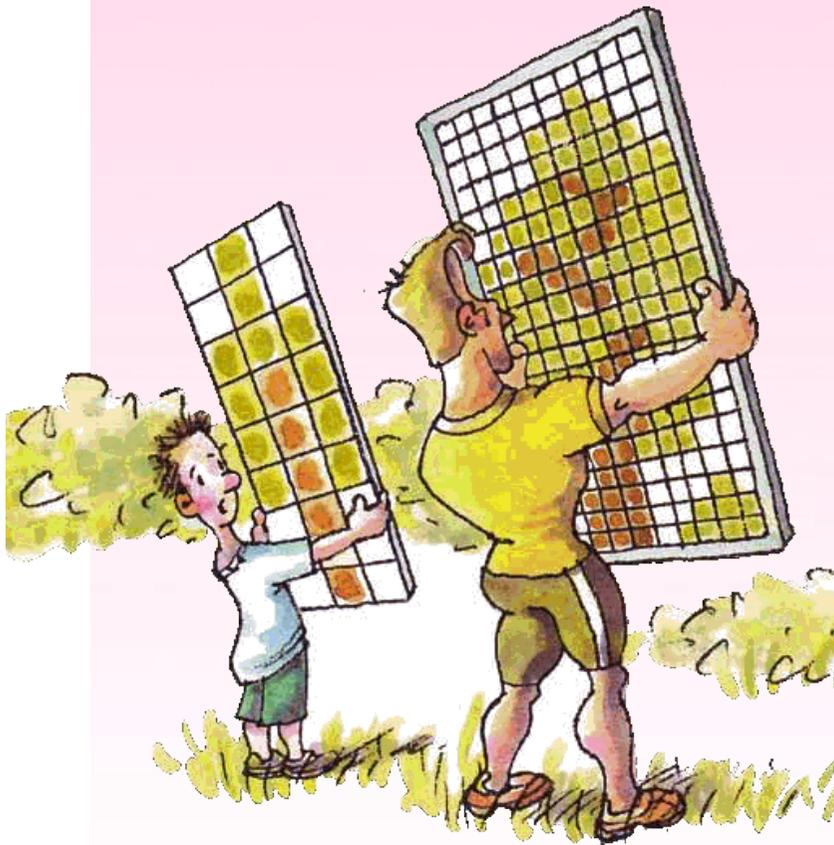
Progression

Jedes der 18 Themen wird auf der Mittelstufe und auf der Sekundarstufe aufgegriffen.



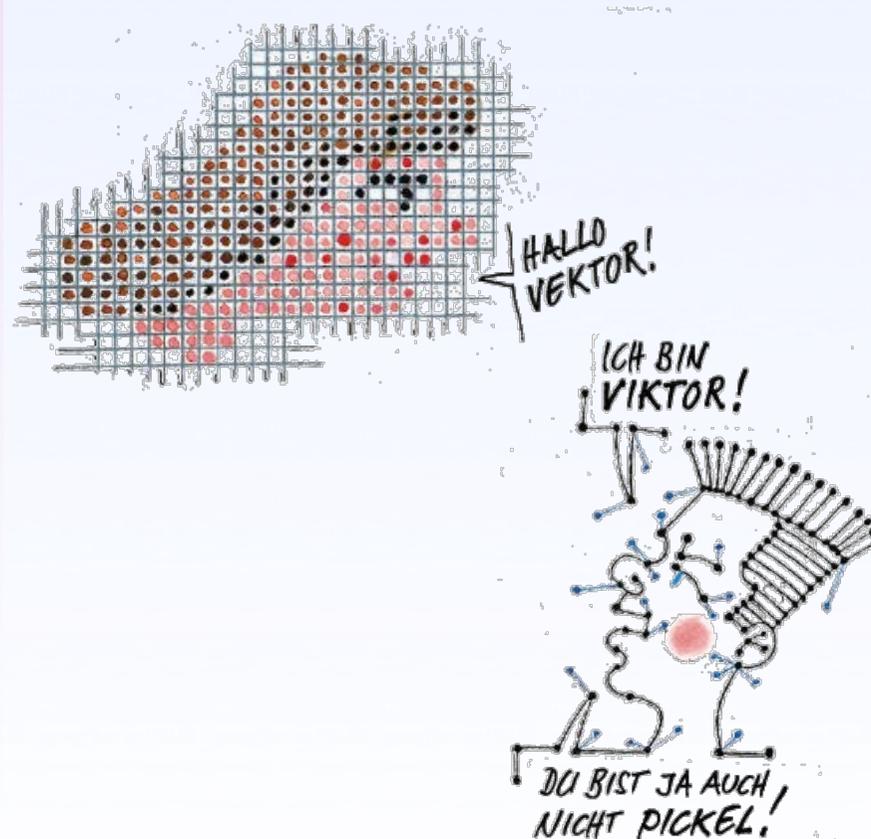
Beispiel Konzepte: Digitalisierung (Thema 2)

Primarstufe:
Prinzip der Rastergrafik



Fusszeile...

Sekundarstufe:
Rastergrafik vs. Vektorgrafik



08.03.12

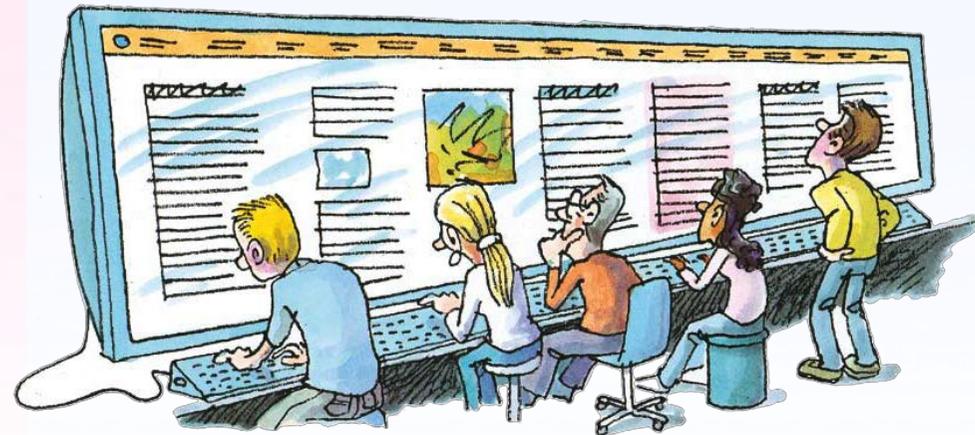
11

Beispiel Methoden: Kommunizieren (Thema 9)

Primarstufe:
E-Mail und Internetforen



Sekundarstufe:
Zusammenarbeit mit Wikis



Beispiel Verhalten: Urheberrecht (Thema 16)

Primarstufe:
Einfache Fairnessregeln



Sekundarstufe:
Bestimmungen des Urheberrechts,
Lizenzmodelle



Reihenfolge der Einheiten

- Lehrperson bestimmt Reihenfolge
- Keine feste Zuordnung zu Schuljahren
- 6 Einheiten pro Schuljahr
- Netzplan und Verweise als Hilfe

Beispiel Medienkompass 1 (Mittelstufe):

| | | | | | | |
|-----------|----|----|----|----|----|----|
| 4. Klasse | 16 | 4 | 13 | 5 | 11 | 9 |
| 5. Klasse | 1 | 8 | 10 | 2 | 15 | 14 |
| 6. Klasse | 7 | 12 | 18 | 17 | 3 | 6 |

Verknüpfung von Einheiten

- Netzplan mit vorgeschlagenem Lernpfad im Kommentar (Seite 13)
- Verweise auf andere Einheiten im Kommentar

Verweise auf andere Einheiten

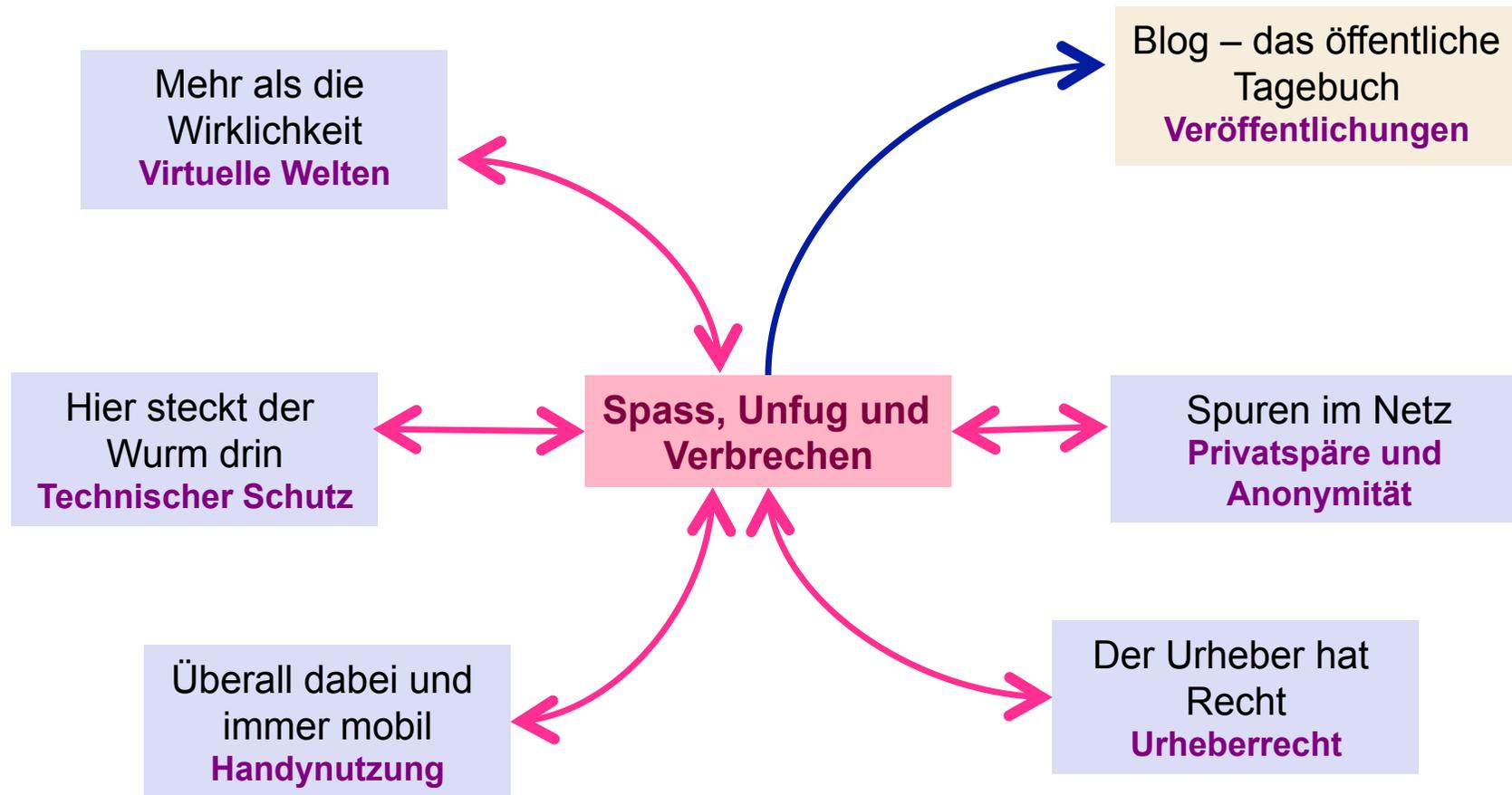
3 *Mehr als die Wirklichkeit*

Zu der Beschäftigung mit virtuellen Räumen bietet sich die Thematisierung der Grenzen zwischen realer und virtueller Wirklichkeit an.

8 *Blog – das öffentliche Tagebuch*

Der angemessene Umgang mit eigenen Daten, produzierten Filmen usw. sind Voraussetzung für die Auseinandersetzung mit dem Thema Blog.

Vielfältige thematische Verbindungen



Zeitaufwand

- Kleine Portionen mit klarem Fokus
- Niederschwelliges Angebot
- Pro Einheit ca. 2 bis 4 Lektionen = 12 bis 24 Lektionen pro Schuljahr
- Keine «Auswahlendung», sondern «eiserne Ration»
- Ziel: Verbindlichkeit schaffen



Elemente einer Einheit

Auf jeweils zwei Doppelseiten:

- «Aufmacher»
- Einstiegssituation
- Informationstext
- Technik
- Tipps
- Aufgaben
- Marginalie

Medienkompass 1
Vernetzt und verlinkt



Du lernst Begriffe rund ums Internet näher kennen, zum Beispiel Web, Webseite, Homepage und Link. Du erfährst, wie man im Internet Links erkennt, Adressen zu bestimmten Seiten eingibt und für Webseiten, die man sich merken will, Lesesozichen setzt. Das Gelehrte hilft dir, selbst einen Text mit Links, einem Hypertext, zu erstellen.

Surfen ohne Wind und Wasser
 Marco verliert sich gerne ins Lexikon. Er beginnt bei einem Eintrag, der ihn inneweist, und folgt dann den Verweisen auf andere Begriffe. In seinem Lexikon sind diese Verweise durch Pfeile von dem Wort — gekennzeichnet. Auch im Internet kann er so viel Zeit verbringen: Er klickt auf Links und springt von Webseite zu Webseite. Von seiner älteren Schwester hat er gelernt, dass dies Surfen im Internet genannt wird. Doch was geschieht dabei eigentlich?

Eine vernetzte Welt
 Mehrere Computer, die mit einem Kabel oder mit Funk miteinander verbunden sind, bilden ein Netzwerk. In einem solchen Netzwerk lassen sich Daten austauschen und Geräte, etwa Drucker, gemeinsam nutzen. Viele Schulen betreiben zu diesem Zweck eigene Computernetze, wie es auch Firmen und die öffentliche Verwaltung tun. Das Internet ist der weltweite Zusammenschluss von Teilnetzen zu einem riesigen Netzwerk. Grundsätzlich kann jeder Computer an das Internet angeschlossen werden. Der grosse Erfolg des Internets hat dazu geführt, dass immer mehr Menschen weltweit miteinander vernetzt sind. Dies hat Auswirkungen auf alle Bereiche des Lebens auf die Art, wie wir einkaufen, wie wir Freundschaften schliessen und unterhalten. Das Internet lässt sich mit dem Strassennetz vergleichen. Die Strassen können für verschiedene Transportdienste genutzt werden: für Taxis, für Linienbusse, für den privaten Verkehr und für Lastwagen. So

Ein minimales Netzwerk aus zwei Computern
 Ein Netzwerk aus mehreren Computern
 Das Internet: das Netzwerk aus Netzwerken

wird auch das Internet für verschiedene Dienste genutzt. Die bekanntesten sind E-Mail und das World Wide Web. Das World Wide Web, kurz Web, ist eine riesige Sammlung von Dokumenten, die auf Computern auf der ganzen Welt gespeichert sind. Ein solches Dokument im Web wird **Webseite** genannt und kann Text, Bilder, Töne, Filme und Animationen enthalten. Dokumente im Web sind normalerweise als **hypertext** gestaltet. Das heisst, sie enthalten markierte Stellen, die **Links** genannt werden. Klickt man einen Link an, gelangt man entweder zu einer anderen Stelle auf der gleichen Webseite oder zu einer Seite auf einem ganz anderen Computer. Dieses Springen von einer Webseite zur nächsten wird Surfen genannt. Das ganze Webangebot einer Schule, einer Firma oder einer Privatperson wird **Webseite** genannt (von engl. site: Ort, Platz). Eine Webseite besteht aus mehreren Webseiten. Die erste Seite bezeichnet man als **Homepage**. Sie ist vergleichbar mit dem Titelblatt einer Zeitschrift und dient als Eingang zur Website. Um Webseiten aufzurufen und anzusehen, braucht es — neben einem Anschluss ans Internet — ein spezielles Programm, den **Browser** (von engl. to browse: stöbern, sich umsehen). Die bekanntesten

Browser heissen Internet Explorer, Firefox und Safari. Sie sind kostenlos im Internet erhältlich. Auf den meisten Computern ist bereits ein Browser vorkonfiguriert.

Woran erkennt man einen Link?
 Auf Webseiten sind Links nicht immer sofort erkennbar. Ein Link kann sich hinter Text verbergen, aber auch hinter einem Bild oder einem Symbol. Einen Link hinter Text erkennt man daran, dass der Text unterstrichen und farbig ist (meist blau). Wenn der Link einmal angewählt worden ist, nimmt er in der Regel eine andere Farbe an (meist Violett).

Zwischen 100 000 und 300 000 Jahre alt ist der Fossil von Pratin. Er stammt von Menschen, die zum Typus des Homo erectus gehörten.

Fährt man mit dem Mauszeiger über einen Link, wird der Zeiger zu einem Händchen. Zudem wird im Browserfenster unten links die Zieladresse angezeigt. So sieht man, wohin ein Link führt, noch bevor man ihn angeklickt hat. Dies ist besonders bei Links hilfreich, die sich hinter Bildern verbergen.

25

www.medienkompass.ch



medienkompass 2



Über das Lehrmittel

Medienkompass 1

» Medienkompass 2

» MK 2 Kapitel 1-18

2. Bilder aus Punkten – Bilder aus Elementen

Links



Links

Google SketchUp, ein kostenloses 3-D-Zeichenprogramm von Google

<http://sketchup.google.de>

Google Earth, ein kostenloses geografisches Informationssystem mit Satellitenbildern und Karten (Mac und Windows):

<http://earth.google.de>

Informationen über Programme zur digitalen Bildbearbeitung, über Grafikformate und Bildbearbeitung fürs Internet sowie über Bildkomprimierung:

www.mediaculture-online.de/Bildbearbeitung_fuers_Internet.196.0.html

Dokumente



Dokumente

Vorlage zur Aufgabe «Fotopostkarte»:

 [2-02_Fotopostkarte.rtf](#)

Aktuell



Aktuelles

FotoFlexer, Sumo Paint und iPiccy sind kostenlose Online-Dienste, mit denen Bilder online erstellt und im Browser bearbeiten lassen:

<http://fotoflexer.com> (verschiedene Sprachen verfügbar)

www.sumopaint.com (nur englisch)

Zusammenfassung

- 2 Stufen – 2 Bücher – 1 Lehrmittel
- Je 18 Einheiten auf Primar- und Sekundarstufe
- Freie Reihenfolge der Einheiten
- 2 bis 4 Lektionen pro Einheit
- 7 Elemente in jeder Einheit
- www.medienkompass.ch

