



Medienprojekte

Eine Einführung

Schülerinnen und Schüler beugen sich konzentriert über ihre Tablets. Sie beratschlagen, helfen einander bei Schwierigkeiten, lachen miteinander, arbeiten weiter. Eine Momentaufnahme eines medienorientierten Unterrichtsprojektes, wie es in jeder Klasse durchgeführt werden kann.

Medienprojekte mit Schülerinnen und Schülern sind nicht nur eine reizvolle Abwechslung im Unterrichtsalltag, sondern bieten auch wertvolle Lerngelegenheiten. Fachkompetenz, Sozialkompetenz, Medienkompetenz – das erwerben die Lernenden, wenn sie einen Film drehen, ein Hörspiel aufnehmen, im Internet bloggen oder ein Flugblatt schreiben. Und nicht zu vernachlässigen: Sie haben Spaß dabei.

Medienkompetenz durch Medienprojekte

Dass Schule Medienkompetenz vermitteln soll, ist eine Forderung, die derzeit überall zu hören ist. Zahlreiche Initiativen wollen die Ausstattung der Schulen mit digitalen Medien verbessern. Tablet-Klassen und Cloud-basierter Unterricht werden als zukunftsweisend vorgestellt. Aber zum Glück muss keine Lehrkraft ihren Unterricht komplett umstellen oder die völlige Digitalisierung der Schule abwarten, um Medienkompetenz bei ihren Schülerinnen und Schülern zu fördern. Medienprojekte sind ein gangbarer, alltagstauglicher Weg. Sie können im regulären Unterricht organisiert werden, in Arbeitsgemeinschaften oder im Rahmen von Projekttagen oder -wochen.

Projektarbeit

Wie projektorientierter Unterricht im Allgemeinen sollten auch Medienprojekte Themen behandeln, die für Schülerinnen und Schüler relevant und motivierend sind. Optimal ist es, die Lernenden

schon bei der Planung des Projektes einzubeziehen.

Während eines Projektes wird kooperativ in Gruppen gearbeitet. Jeder übernimmt Verantwortung für die Arbeit und deren Ergebnis. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten so weit wie möglich selbstständig. Am Ende stehen die Präsentation der Produkte und die gemeinsame Reflektion. Diese bezieht sich sowohl auf die Qualität der Produkte als auch auf den Arbeitsprozess.

Projektorientiertes Arbeiten ist damit schülerzentriert, handlungsorientiert und produktorientiert. Es beruht auf Selbstständigkeit und Eigenverantwortung der Lernenden. Beliebig oder chaotisch sollte ein Projekt nicht sein. Der Ablauf, die Aufgaben und die einzuhaltenden Vorgaben ergeben sich aus dem Ziel – der Herstellung eines bestimmten Medienprodukts.

Lehrerinnen und Lehrer bereiten das Projekt vor und sorgen für passende Rahmenbedingungen, zum Beispiel ausreichend Zeit, geeignete Räume, technische Ausstattung und Materialien. Sie begleiten die Schülerinnen und Schüler bei ihrer Arbeit, greifen dabei aber so wenig wie möglich ein. Medienprojekte sind offener als normaler Alltagsunterricht – aufwändiger vorzubereiten und durchzuführen sind sie nicht unbedingt.

Die passende Technik finden

Schüler-Computer oder -Laptops mit den gängigen Textverarbeitungs- und Präsentationsprogrammen gibt es in den meisten Schulen. Für die Nachbearbeitung von Bild-, Ton- und Filmmaterial sind mancherorts Programme vorhanden, manchmal muss man diese aufspielen lassen.

Um Film-, Foto- und Tonaufnahmen zu machen, sind Smartphones oder Tablets die einfachste Möglichkeit. Zahlreiche Schulen besitzen schon

Tablet-Koffer für die Medienarbeit. Wo es keine Geräte gibt, besteht oft die Möglichkeit, diese bei regionalen Medienzentren auszuleihen.

Alternativ können die Lernenden ihre eigenen Geräte verwenden. Das nennt man BYOD – *Bring Your Own Device* (Deutsch: Bringe dein eigenes Gerät mit). Ob die Nutzung von Schülergeräten möglich ist, sollte mit der Schulleitung abgestimmt werden. Vorteil dieser Lösung: die Geräte sind einfach verfügbar. Da in der Regel pro Gruppe von drei bis vier Personen nur ein Handy benötigt wird, sind immer genug Geräte vorhanden. Und 97 Prozent der Jugendlichen besitzen laut der JIM-Studie 2017 ein Smartphone. Außerdem kennen sich die Schülerinnen und Schülern mit ihren eigenen Geräten gut aus und benötigen nur vereinzelt Einarbeitungszeit oder Hilfe.

Nachteil: Die Nutzung verschiedener Systeme wie Android oder iOS kann den Austausch und das spätere Zusammenfügen von Dateien erschweren. Eventuell müssen die Schülerinnen und Schüler im Vorfeld bestimmte Apps installieren, die für das Projekt gebraucht werden. Außerdem hat die Lehrkraft im Konfliktfall keinen Zugriff auf die im Schülergerät gespeicherten Dateien. Das kann wichtig werden, wenn jemand etwa unerlaubt Fotos von anderen oder von der Lehrkraft gemacht hat.

Richtig planen

Wie jeder Unterricht erfordern auch Medienprojekte eine inhaltliche Vorbereitung. Welche Teilthemen, welche Fragestellungen sollen bearbeitet werden, welche Fachkompetenzen stehen im Fokus? Wie sollen die Schülerinnen und Schüler die Inhalte erarbeiten und sichern? Zwar ist der Lehrer für Ziele und Ablauf des Unterrichts verantwortlich – gerade beim projektorientierten Arbeiten ist es aber empfehlenswert, die Lernenden in die Planung einzubeziehen. In welchem Umfang das möglich ist, hängt von der jeweiligen Lerngruppe ab. Schülerinnen und Schüler könnten zum Beispiel Ideen für inhaltliche Schwerpunkte beitragen oder zwischen mehreren möglichen Medienprodukten abstimmen.

Hinzu kommt die Planung der technischen Aspekte. Welche Geräte sollen benutzt werden, welche

zusätzliche Ausstattung ist nötig? Generell sollten Lehrerinnen und Lehrer die Medientechnik ausprobieren, bevor sie sie mit Lernenden nutzen. Zum Experten muss aber niemand werden – viele Schülerinnen und Schüler sind nicht nur motiviert, sondern sehr geschickt im Umgang mit digitaler Technik, helfen einander oder lösen Probleme mit einem schnellen Blick ins Internet. Oft sorgen einzelne Schülerinnen und Schüler für eine Überraschung, wenn sie bei einem Projekt mit unerwarteten Fachkenntnissen glänzen.

Eine große Herausforderung ist die Zeitplanung. Wie lange die Erarbeitung eines Medienprojektes dauert, ist nicht allgemein vorherzusagen. Die Dauer hängt ab vom inhaltlichen Umfang, vom geplanten Medienprodukt, dem Alter der Lernenden, ihrer Motivation und ihren Vorkenntnissen. Die Erfahrung vieler Lehrerinnen und Lehrer: Fast jedes Projekt dauert länger als geplant. Zu sehr aufs Tempo zu drücken ist meist nicht sinnvoll. Also lieber nicht zu knapp kalkulieren und Zeitpuffer einplanen. Dabei sollte man auch daran denken, dass das Lernen in Projekten meist sehr nachhaltig ist – es lohnt sich, ein anderes Thema dafür etwas schneller abzuhandeln.

Regeln und Lernatmosphäre

Weil die Projektarbeit motiviert und Spaß macht, sind Projekte oft auch mit schwierigen Lerngruppen angenehm durchzuführen. Außerdem ergeben sich viele Regeln und Beschränkungen aus dem Projekt selbst und müssen nicht von der Lehrkraft gesetzt werden – das sorgt für mehr Akzeptanz unter den Lernenden.

Zu Beginn der Projektarbeit sollten die grundlegenden Regeln besprochen werden. Dazu können bestimmte Ge- und Verbote im Computerraum oder bei der Benutzung von Geräten gehören, genauso aber auch Anforderungen an den Umgang miteinander. Auch Urheber- und Persönlichkeitsrecht sollten, je nach Projektinhalt, thematisiert werden.

Tipp: Recht am eigenen Bild

Niemand darf ohne Erlaubnis Fotos von anderen Menschen machen. Wenn man ein Foto gemacht hat, darf man es nicht im Internet oder in sozialen Netzwerken veröffentlichen, ohne dass die abgebildeten Personen zugestimmt haben. Man sollte die Projektteilnehmerinnen und -teilnehmer unbedingt darauf hinweisen, dass sie während des Projektes nicht ohne zu fragen Fotos von Lehrkräften oder Mitschülerinnen und Mitschülern machen dürfen. Da Schülerinnen und Schüler meist noch minderjährig sind, sollten Lehrkräfte die Erlaubnis der Eltern einholen, falls bei einem Medienprojekt Lernende gefilmt oder fotografiert werden sollen.

Tipp: Einwilligung der Eltern

Wer Eltern um die Einwilligung bittet, Schülerfotos zu veröffentlichen, muss einige Bestimmungen beachten. In dem Formular, das die Eltern unterschreiben, muss deutlich werden, zu welchem Zweck die Fotos gemacht werden und wo sie veröffentlicht werden (Internetadresse, Name des sozialen Netzwerks o.ä.).

Projektarbeit ist eine offene Unterrichtsform. Lehrkräfte müssen es demnach aushalten, phasenweise die Kontrolle über die Arbeit ihrer Schülerinnen und Schüler abzugeben. Gleichzeitig bleiben sie natürlich verantwortlich für die Lernatmosphäre. Bei Projekten kann es durchaus etwas lauter zugehen als während einer Wochenplanarbeit oder einer frontalen Unterrichtsphase. Genauso kann es aber passieren, dass die Lernenden durch konzentrierte Ruhe verblüffen. Den passenden Weg zwischen Laissez-faire und übertriebener Kontrolle muss bei jedem Projekt neu gefunden werden – abhängig von Situation und Schülergruppe.

Stolperstein Technik

Medienprojekte erfordern den Umgang mit digitaler Technik, von Textverarbeitung, Bild- und Tonaufnahmen bis hin zum Filmschnitt. Probleme mit der Technik können die Arbeit an einem Medienprojekt erschweren. Hier hilft nur die gründ-

liche Vorbereitung: rechtzeitig prüfen, ob die nötigen Programme auf den PCs aufgespielt sind, für aufgeladene Akkus und ausreichend Steckdosen sorgen, den Umgang mit Geräten und Programmen in Ruhe ausprobieren. Viele, aber nicht alle technischen Probleme lassen sich durch gute Vorbereitung vermeiden. Wenn dennoch etwas nicht klappt, hilft nur Gelassenheit. Oft haben auch Schülerinnen und Schüler gute Ideen, wie man ein Problem lösen kann. Dann wird das Medienprojekt zur Teamarbeit im besten Sinne.

Stolperstein Zeitdruck

Zeitdruck und Zeitmangel gehören zu den größten Problemen bei Medienprojekten. Das gilt insbesondere, wenn die Schülerinnen und Schüler sich in neue Bereiche einarbeiten müssen, zum Beispiel ein Bild- oder Textverarbeitungsprogramm. Wer großzügig plant, kann entspannter und am Ende erfolgreicher arbeiten.

Stolperstein Überforderung

Gerade wenn man ein Medienprojekt zum ersten Mal durchführt, sollte man darauf achten, weder sich selbst noch die Schülerinnen und Schüler zu überfordern. Wer einen komplexen medialen Zugang mit einem schwierigen Inhalt kombiniert, erwartet wahrscheinlich zu viel von allen Beteiligten. Grundsätzlich sollte man zum Einstieg in Medienprojekte anspruchsvolle Inhalte eher mit Methoden bearbeiten, die wenige Schwierigkeiten bergen. Komplexe Medienprodukte erarbeitet man vor allem beim ersten Mal am besten an einem fachlich unproblematischen Thema.

Stolperstein Perfektionismus

Einer der schönsten Momente in einem Medienprojekt ist das gemeinsame Würdigen der Ergebnisse. (Fast) alle sind in diesem Moment zufrieden mit ihrem Werk, Lehrkräfte und Lernende genießen den Erfolg und die gelöste Stimmung. Ein großes Hindernis auf dem Weg dahin ist übermäßiger Lehrer-Perfektionismus. Die Ergebnisse eines Medienprojektes kann der Lehrer nur bedingt beeinflussen. Er gibt einerseits einen Rahmen vor und hat gewisse Erwartungen. Andererseits muss er den Lernenden aber auch genug

Freiheit lassen, diesen Rahmen individuell auszufüllen. Er kann vorsichtig lenken, Tipps und Anregungen geben, sollte sich aber gleichzeitig bewusst sein, dass Kinder und Jugendliche oft ganz andere Vorstellungen davon haben, wie ein gutes Endprodukt aussehen könnte. Oft entwickeln Schülerinnen und Schüler völlig unvorhersehbare, tolle Ideen und erstaunlichen Arbeitseifer.

Projektarbeit heißt deswegen auch: authentische Produkte akzeptieren, die den Lern- und Entwicklungsstand der Schülerinnen und Schüler widerspiegeln und nicht immer den Vorstellungen der Lehrkraft entsprechen. Die gemeinsame Reflexion eines authentischen Produkts mit seinen Stärken und Schwächen bietet am Ende des Projektes oft eine nachhaltigere Lerngelegenheit als ein vom Lehrer korrigiertes Ergebnis. Das gilt auch, wenn eine Gruppe, zum Beispiel weil die Mitglieder streiten statt zusammenzuarbeiten, am Ende gar kein fertiges Produkt vorlegen kann.

Zum Schluss

Gerade weil Projektarbeit schülerorientiert ist, bleibt vieles unvorhersehbar. Die Technik streikt, der Hauptdarsteller ist heiser, ein Team möchte alles hinwerfen und lieber alles ganz anders machen. Angesichts solcher Unwägbarkeiten bleibt die wichtigste Aufgabe für Lehrerinnen und Lehrer: Ruhe bewahren, flexibel bleiben und auch mal improvisieren.

9 Tipps für den Einstieg in Medienprodukte

1. Schülerinnen und Schüler bei der Planung einbinden
2. Vor Projektbeginn Geräte und Programme kennenlernen
3. Genug Zeit einplanen
4. Regeln festlegen
5. Klein anfangen
6. Schülerinnen und Schülern Freiraum lassen
7. Lernenden Verantwortung übertragen
8. Besser authentische Produkte als Perfektion
9. Urheberrecht und Recht am eigenen Bild beachten