

SCHULINTERNE FORTBILDUNGEN FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER IM THEMENFELD MEDIENBILDUNG

Umgang mit Bild, Film und Fernsehen

Harry Potter, Frodo, Katniss Everdeen & Co.–
Filmhelden im Unterricht

Gesellschaftliche Rollen medial verstehen – Das
Lehr-/Lernpotential von Crossdressing in Film und
Fernsehen

Dokumentarisch vs. fiktional – Lektüreeinweisungen
von Film und Fernsehen erkennen und analysieren

Wertevermittlung im Fernsehen – Das Lehr-/
Lernpotential ‚bildungsferner‘ Unterhaltungs-
sendungen

Literatur in den Medien (ab April 2020)

Medienpädagogik

Auswirkungen der Digitalisierung auf Lernen und Entwicklung

Medienwirklichkeit I – Von Nachrichtenfaktoren bis „Fake News“

Medienwirklichkeit II – Gesellschaft und Geschichte in
Unterhaltungsangeboten



Umgang mit neuen Medien

Smartboards im Chemieunterricht

Medienerstellung

Hörspielproduktion in Schulen

Niedrigschwellige Videoproduktion in Schulen

Podcasting

Diese Fortbildung besteht aus drei Teilen:

- 1) Online-Seminar: Podcasts beibringen
- 2) Präsenzworkshop I: Konzeption und Planung
- 3) Präsenzworkshop II: Stimme und Sprechausdruck

Gamification

Spielend lernen. Mit digitalen Spielen lernen und lehren

Kontakt:

Asja Lengler und Claudia Silberberg
Zentrum für Lehrerbildung
Arbeitsbereich Fort- und Weiterbildung
zfl-fortbildung@uni-marburg.de
06421-28-26651
Weitere Informationen finden Sie [hier](#).

Umgang mit Bild, Film und Fernsehen

Harry Potter, Frodo, Katniss Everdeen & Co. – Filmhelden im Unterricht

Im Rahmen dieses Workshops sollen Grundlagen der Dramaturgie des narrativen Films vermittelt werden. Im Vordergrund steht das Werk des Mythenforschers Joseph Campbell *Der Heros in tausend Gestalten* und seine Bedeutung für den Film. Es sollen Materialien erarbeitet werden, die sich zum Einsatz im Schulunterricht eignen, um sowohl in Fächern wie Deutsch oder Englisch adäquat über Film sprechen zu können, als auch anhand der „Heldenreise“ zentrale Themen des Religions-, Ethik-, Philosophie- und Psychologieunterrichts behandeln zu können.



Gesellschaftliche Rollen medial verstehen – Das Lehr-/Lernpotential von Crossdressing in Film und Fernsehen

Kinder und Jugendliche begegnen in medialen Unterhaltungsangeboten stets gesellschaftlichen Rollenvorstellungen und Geschlechterbildern. Der Workshop thematisiert den medialen Umgang mit gesellschaftlichen Geschlechtervorstellungen am Beispiel von Crossdressing und vermittelt, wie sie in ihrer medialen Konstruktion analysiert werden können.

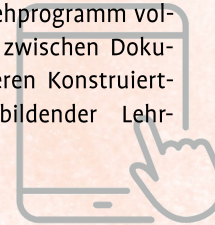
Wertevermittlung im Fernsehen – Das Lehr-/Lernpotential ‚bildungsferner‘ Unterhaltungssendungen

Im Workshop soll ein Verständnis dafür ausgebildet werden, welches wertevermittelnde Potenzial in den unterschiedlichen, oft als „profan“ abgetanen Formen des Unterhaltungsfernsehens angelegt ist. Die Teilnehmer/innen sollen in der genauen Betrachtung und Analyse von ausgewählten Fernsehsendungen erkennen: Was wird erzählt und wie wird erzählt? Welche symbolischen Botschaften liegen „hinter“ dem offensichtlichen Inhalt?



Dokumentarisch vs. fiktional – Lektüreaufweisungen von Film und Fernsehen erkennen und analysieren

Im aktuellen Fernsehprogramm kommt es immer mehr zu einer Mischung von dokumentarischen und fiktionalen, von erklärenden und erzählenden Elementen – sog. Hybridformaten wie z.B. Doku-Soaps des Reality-TVs. Aufgrund der Verwendung von dokumentarischen Stilmitteln bei der sog. „Scripted Reality“ lassen sich Übergänge zwischen Dokumentation und Fiktion oftmals schwer identifizieren. Im Workshop sollen anhand materialnaher Analysen die Inszenierungsstrategien und Stilmittel dargelegt werden, die sich Fernsehsendungen zunutze machen, um ihre Geschichten zu erzählen. Aufgezeigt werden soll außerdem, dass und wie Inszenierung und Darstellung die Wahrnehmung leiten. Gerade weil das alltägliche Fernsehprogramm voller hybrider Formen ist, die jeweils irgendwo zwischen Dokumentation und Fiktion changieren, sollten deren Konstruiertheit und Logiken Teil medienkompetenzbildender Lehr-Lernkonzepte im Schulunterricht sein.



Literatur in den Medien (ab April 2020)

Vielfach wird noch eine qualitative Lücke zwischen der Literatur in Buchform und deren medialen Umsetzungen angenommen. Insbesondere im Rahmen der Literaturverfilmung wird oft davon ausgegangen, dass der Film gegen den „Urtext Buch“ qualitativ nur abfallen kann. Der Workshop will mit diesen Vorurteilen aufräumen und zeitgenössische Formen vorstellen, die einem ausgeweiteten Literaturbegriff folgen. Als literarische Formbildungen werden hier Film, Serien und digitale Texte begriffen, die vielfältig miteinander verkoppelt sind. Anhand des Konzeptes des ‚transmedialen und interaktiven Erzählens‘ wird aufgezeigt, wie sich literarische Formen in unterschiedlichen Medien ausbilden und miteinander verzahnen, ohne dabei an Dichte oder Komplexität zu verlieren. Dieser Ansatz soll die Rezeption von Literatur aktualisieren und auf deren vielfältige mediale Erscheinungsformen hinweisen.



Gamification

Spielend lernen. Mit digitalen Spielen lernen und lehren



Der Workshop setzt sich zum Ziel, zeitgenössische Video- und Computerspiele auf ihr Potential zum Wissenstransfer sowie zum Lernen zu befragen und will mögliche Zugänge jenseits des oftmals ressourcenaufwändigen Spielens aufzeigen. Ebenso liegt ein weiterer Schwerpunkt auf der Frage, wie das aus dem Umgang mit Computer- und Videospielen gewonnene Wissen kritisch für den Schulunterricht fruchtbar gemacht werden kann.

Umgang mit neuen Medien

Smartboards im Chemieunterricht



Smartboards finden seit einigen Jahren vermehrt Einzug in die Klassenräume und ersetzen die altbekannte, analoge Tafel mit nützlichen, ganz kreidestaubfreien Funktionen. Doch welche Funktionen verbergen sich eigentlich hinter der weißen Wand noch, außer dass sie auf Berührung (nicht) reagiert? In diesem Workshop soll auf diese und weitere Fragen eingegangen werden. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf dem Chemieunterricht in Bezug auf z.B. den Einsatz von 3D-Modellen, Animationen und der möglichen Evaluation der Lehre.



Medienerstellung

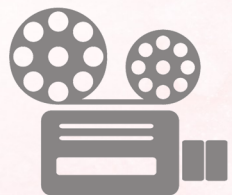


Hörspielproduktion in Schulen

In der zeitgenössischen Medienlandschaft sind wir fast allgegenwärtig mit Bildern konfrontiert: Mit dem Smartphone lassen sich Youtube-Clips abspielen, wir kommunizieren über GIFs, Emojis und Selfies. Dabei gerät oftmals das ursprünglich für die Kommunikation notwendige Sinnesorgan – das Ohr und mit ihm unsere Fähigkeit zu Hören – außer Betracht. Die Teilnehmer/innen des Workshops erhalten umfassenden Einblick in den Produktionsablauf eines Hörspiels sowie Tipps zur Erstellung von Skripten und Ablaufplänen. Für den Unterricht soll dies bereits mit einem möglichst geringem technischen Aufwand ermöglicht werden. Daher werden sowohl kostenlose Produktionssoftware (Audacity) und deren Funktionen wie auch Produktionsmöglichkeiten mit einfachen Aufnahmegegeräten wie dem Smartphone erläutert.

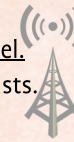
Niedrigschwellige Videoproduktion in Schulen

Durch Smartphones ist die Produktion und Nachbearbeitung eines Videos heute (vermeintlich) einfacher und kostengünstiger denn je. Der Workshop möchte Möglichkeiten aufzeigen, Videoproduktion für den schulischen Kontext mit möglichst geringem technischem Aufwand zu realisieren. Auch dem Austausch über die Thematik von Lehrkräften untereinander soll Raum gegeben werden.



Podcasting (Zusammenhängende Seminare)

Das Durchlaufen der Seminare ist zeitlich flexibel.
Der Fokus liegt auf dem Erstellen von eigenen Podcasts.
Online-Seminar: Podcasts beibringen



Das Online-Seminar startet mit einer Einführung, in welcher grundlegende Informationen und Erklärungen zum Ablauf des Kurses gegeben werden. Die vier Module: Planen, Vorbereiten, Aufnehmen und Nachbereiten sind jeweils mit einem Begrüßungs- und Abschlusstext gerahmt und beinhalten Informationspodcasts (z.B. Audio als Medium) und daran anschließende Aufgaben, die von den Teilnehmenden hochgeladen (z.B. Audiodateien, schriftliche Abgaben oder Fotos) und eingereicht werden sollen. Für die hochgeladenen Aufgaben werden von den Lehrbeauftragten individuelle Rückmeldungen und Verbesserungsvorschläge gegeben, welche anhand eines Kriterienkatalogs formuliert werden.

Präsenzworkshop I: Konzeption und Planung

In dem Kurzworkshop „Konzeption und Planung“ werden folgende Aspekte bearbeitet: Themenwahl, Zielgruppenorientierung insbesondere mit Bezug auf die Rezeptionsbedingungen, Stil-Wahl und deren Konsequenzen auf die Gesamt-Produktion sowie abschließend die dramaturgische Gestaltung einer exemplarischen Podcast-Episode.

Präsenzworkshop II: Stimme und Sprechausdruck

Da bei einem asynchronen Audiomedium, wie es der Podcast ist, das Publikum nur das gesprochene Wort zur Verarbeitung nutzen kann und keine Möglichkeit der Nachfrage hat, ist es bei der Produktion von Podcasts wichtig, die Stimme und den Sprechausdruck bewusst und zielführend einzusetzen. Aus diesem Grund wird im Workshop daran gearbeitet, die eigene Stimme und das eigene Sprechen kennenzulernen, um beides für die Podcastproduktion kontrollieren zu können. Neben der Thematisierung unterschiedlicher Gestaltungsmöglichkeiten des Sprechausdrucks werden auch verschiedene Übungen zu den Bereichen Atmung, Stimme und Sprechen vorgestellt, durchgeführt und reflektiert.

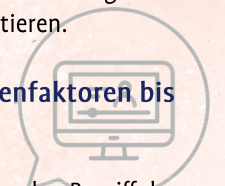


Medienpädagogik

Auswirkungen der Digitalisierung auf Lernen und Entwicklung

Die Digitalisierung und der digitale Wandel sind aus den Schulen genauso wie aus unserem Alltag nicht mehr wegzu-denken. Doch was bedeutet das eigentlich für das Lernen, die Lehrkräfte und den Unterricht? Das Ziel des Workshops ist es, anhand von wissenschaftlichen Studien und Beispielen aus der Unterrichtspraxis ein differenziertes Bild über die Auswirkungen der Digitalisierung auf das Lernen und die Lernmotivation zu erhalten. Außerdem soll dieser Workshop allen Lehrkräften einen Rahmen bieten, eigene Erfahrungen, Fragen, Herausforderungen oder Ängste mit dem digitalen Wandel in der Schule zu teilen und zu reflektieren.

Medienwirklichkeit I – Von Nachrichtenfaktoren bis „Fake News“



Der Workshop führt zunächst den grundlegenden Begriff der Medienrealität ein. Im Fokus des Workshops stehen dann folgende Fragen: Wie wird aus einem Ereignis eine Nachricht? Weshalb schenken wir bestimmten medialen Informationsangeboten mehr Aufmerksamkeit als anderen und weshalb halten wir diese für glaubhaft? Welchen Einfluss hat das Medium auf die Vermittlung von Nachrichten? Was sind ‚Fake News‘ und wie gehen wir mit diesen um?

Medienwirklichkeit II – Gesellschaft und Geschichte in Unterhaltungsangeboten

Nachrichten oder Erzählungen, aber auch audiovisuelle Unterhaltungsangebote wie Filme, Serien und digitale Spiele können realgeschichtliche Ereignisse der Menschheitsgeschichte thematisieren und reflektieren und in ihr – mal mehr und mal weniger – fiktive Szenarien einbetten. Wie wir diese Vermittlung bewerten, hängt gerade im Fall von Unterhaltungsangeboten in einem erheblichen Maß von der audiovisuellen Inszenierung ab, von Figurenzeichnungen und -konstellationen und nicht zuletzt der Nachvollziehbarkeit des Geschehens und der Handlungen. Der Workshop setzt sich dementsprechend zum Ziel, das realitätsgestaltende Potential von audiovisuellen Erzählungen greifbar zu machen und Anschlüsse für eine kritische Reflektion von fiktionalen Medieninhalten aufzuzeigen.