

Digitales Wohlbefinden

Digital Wellbeing befasst sich im Kern mit der Kontrolle der Zeit, die wir mit mobilen Geräten, dem Internet oder digitaler Technologie im Allgemeinen verbringen. Etwas weiter gefasst, ist damit eine Mediennutzung gemeint, die uns und unserer Gesundheit gut tut. Handlungsorientierte Medienprojekte in der Schule können Kooperation und Kreativität fördern und machen in den meisten Fällen auch jede Menge Spaß. Dadurch können sie das Wohlbefinden aller Beteiligten steigern. Wir geben in diesem Newsletter einen Überblick zu jenen [mla]-Projekten, die sich besonders durch lustvolles Gestalten auszeichnen.

The Most Popular

Wie schafft man bei Jugendlichen Bewusstsein für ernste Themen, ohne dabei mit dem vielzitierten erhobenen Zeigefinger vorzugehen? **The Most Popular**, ein italienischer Video-Preisträger aus dem Jahr 2017 zeigt, wie gut sich medienkritische Aspekte mit aktiver Medienarbeit verbinden lassen. To cut a long story short: Der allseits beliebte, von Mädchen angehimmelte und von männlichen Kollegen verehrte Protagonist Andrea befindet sich am Höhepunkt seiner Popularität. Bis eines Tages ein Stromausfall das Internet lahmlegt und sich alles verändert. Wie die Jury damals anmerkte, greifen die Schüler/innen auf ironische Weise die Selbstdarstellungs- und Optimierungsstrategien Jugendlicher in den sozialen Medien auf und begeistern dabei mit einer hohen Dosis an Witz und Humor.

<https://www.mediamanual.at/best-practice-2017/the-most-popular>

Human

Mit Medienprojekten assoziiert man automatisch viel Zeit, die Schüler/innen vor den Bildschirmen verbringen (müssen). Häufig trifft dies zweifelsohne zu. Dass es aber nicht immer so sein muss, beweist der [mla]-Preisträger **Human** aus dem Jahr 2016. Dieser experimentelle Kurzfilm vom Musischen Gymnasium Salzburg wurde großteils im Freien gedreht und stellt Körperlichkeit, (sexuelle) Begegnung und Sinnlichkeit ins Zentrum. Aus Sicht der damaligen Jury steckt „jeder Kader voller Lust am Experiment, voll Lebensfreude und Neugier.“

<https://www.mediamanual.at/best-practice-2016/human>

müde

Einreichungen zum media literacy award [mla] sind Jahr für Jahr ein sehr gutes Stimmungsbarometer für jene Themen, mit denen sich die Schüler/innen gerade auseinandersetzen. In den letzten beiden Jahren wurden viele Projekte realisiert, die sich mit den Folgen der Pandemie beschäftigen. Das Video-Projekt **müde** aus dem Jahr 2021 verdeutlicht stellvertretend, dass Medienprojekte eine kreative Art zur Bewältigung von Krisensituationen übernehmen können. Der Kurzfilm aus dem BORG Hegelgasse 12 befasst sich auf poetische Weise mit dem Zustand der Kraft- und Antriebslosigkeit. Er steht symbolisch für das Lebensgefühl einer jungen Generation, die in der Pandemie mit vielen Herausforderungen konfrontiert war und ist.

<https://www.mediamanual.at/best-practice-2021/muede>

Meine Traumschaukel

Eine Reihe von [mla]-Preisträgerprojekten zeichnen sich dadurch aus, dass sie Analoges und Digitales miteinander verbinden. Dass solch eine Kombination bereits in der Volksschule möglich ist, hat das Projekt **Meine Traumschaukel** von der VS Pettenbach in Oberösterreich im Jahr 2018 eindrucksvoll bewiesen. Die Schüler/innen zeichneten ihre individuellen Traumwelten mit Buntstiften auf Papier und bastelten daraus einen Würfel. Anschließend wurden die Zeichnungen digitalisiert, um sie durch eine Virtual Reality-Brille zu betrachten.

<https://www.mediamanual.at/best-practice-2018/meine-traumschaukel>

Kaufverbot

Aus Gesprächen mit Lehrpersonen hören wir ab und zu die Sorge, dass Medienprojekte den vorgegebenen Unterrichtsrahmen sprengen würden. Selbstverständlich benötigen derartige Vorhaben häufig viel Zeit und Organisation. Auf der anderen Seite bekommen wir regelmäßig Projekte zugeschickt, die in ihrem Rahmen vorhandene Ressourcen effizient, kreativ und innovativ nutzen. Die YouTuber-Parodie **Kaufverbot** ist hier ein prominenter Vertreter. In einer selbstgedrehten Videoreihe analysieren die Schüler/innen der MS Gleisdorf, was ein YouTube-Video ausmacht, und laden unter anderem zur Katzenfutter-Verkostung. Double Ringfinger!

<https://www.mediamanual.at/best-practice-2018/kaufverbot>

Wir wünschen viele Anreize für die eigenen Projekte und freuen uns über ihre Einreichungen! **[mla]-Einsendeschluss** ist der 15. Juli 2022.