

## Wie kann Medienbildung im Schulalltag gelingen?

Gelingensfaktoren | Stolpersteine | Strategien

Im Rahmen der diesjährigen Fachtagung präsentieren PädagogInnen aus ganz Österreich Best-Practice-Beispiele zum Thema Medienkompetenz. Im Anschluss an die sechs Präsentationen werden Möglichkeiten gezielter Medienkompetenzförderung erörtert. Bei Kaffee und Kuchen bietet das World Café Gelegenheit für den persönlichen Erfahrungsaustausch mit Kolleginnen und Kollegen.

**WER:** LehrerInnen und SchulleiterInnen

**WANN:** 19. Oktober 2017, 14–17 Uhr

**WO:** Museumsquartier, DSCHUNGEL WIEN

ZEIT	PROGRAMM	INHALT
14:00 – 14:05	<b>Elisabeth Böhm</b> <i>Moderation</i>	Begrüßung
14:05 – 14:15	<b>Dietmar Schipek</b> <i>Redaktion mediamanual</i>	Einleitende Worte
14:15 – 14:30	<b>Wolfgang Kolleritsch</b> <i>Radioigel/PH Steiermark</i>	Sag was!
14:30 – 14:45	<b>Petra Suko</b> <i>G19, Wien</i>	Imaginary, Kunst und Mathematik
14:45 – 15:00	<b>Stefan Huber</b> <i>Österreichisches Filmmuseum</i>	Vermittlung im Österreichischen Filmmuseum
15:00 – 15:10	<b>Irmgard Bebe</b> <i>KulturKontakt Austria</i>	Interview mit Moderation
15:10 – 15:25	PAUSE	
15:25 – 15:40	<b>Hajnalka Berényi-Kiss</b> <i>Hertha Firnberg Schulen für Wirtschaft und Tourismus, Wien</i>	Blogging is good for you
15:40 – 15:55	<b>Sigrid Schwind und Angelika Kragl</b> <i>BRG Landwiedstraße, Linz</i>	Grenzen ...?
15:55 – 16:10	<b>Wolfgang Hoffelner und Elke Hackl</b> <i>BORG Bad Leonfelden</i>	My digital Me & Creative Programming
16:10 – 16:45	<b>World Café</b>	Feedback und Resümee
16:45 – 17:00	<b>Tischstatements, Abschluss</b>	

---

# Sag was!

---



## Wolfgang Kolleritsch

Lehrer für Musik und Medien, Lehrbeauftragter an der PH Steiermark für Stimme, Sprechen, Radio/TV

Pädagogische Hochschule Steiermark und Praxis Neue Mittelschule der Pädagogischen Hochschule Steiermark

---

## Arbeitshintergrund

**Radio und TV als Lernform:** StudentInnen und SchülerInnen können in beinahe allen Lehrveranstaltungen und Schulstunden Medien gestalten, um Lernziele zu erreichen und Kompetenzzuwachs zu dokumentieren. Zusätzlich gibt es an der Schule in der 5. und 6. Schulstufe Medienkurse am Nachmittag im Rahmen des verschränkten Ganztagsunterrichts und in der 7. und 8. Schulstufe das dreistündige Wahlfach Medien- und Kommunikation.

**Radioigel/igelTV** – SchülerInnen und StudentInnen gestalten Radiobeiträge und Filme, um Lernziele zu erreichen und Kompetenzzuwachs zu dokumentieren.

Ein Beispiel aus dem Wahlangebot „Medien und Kommunikation“ – Praxis NMS 7. und 8. Schulstufe: Der Film „Sag was!“

## Projektbeschreibung

Die inhaltliche Vorgabe war das Thema: Kommunikation/Dialog

Entstanden ist ein 90-sekündiger Kurzfilm: ein Plädoyer für den Dialog, die Überwindung des Schweigens. Die Schülerinnen und Schüler wollten Probleme Jugendlicher aufzeigen und alle Betroffenen auffordern, mit ihren Sorgen und Ängsten nicht allein zu bleiben, sich jemandem anzuvertrauen und selbst auch offen zu sein für die Nöte anderer.

Die 11 Schülerinnen und Schüler konnten wöchentlich 3 zusammenhängende Unterrichtsstunden an dem Projekt arbeiten. Schon in der ersten Woche schlossen sie die Ideenfindung ab, das Drehbuch war am Beginn der 2. Woche bereits in Heimarbeit erstellt und in der Gruppe abgesprochen worden. Die folgenden 6 Wochen wurden mit Dreharbeiten, Vertonung, parallel dazu mit dem Schnitt, verbracht. Besonders in den letzten beiden Wochen organisierten sich die Schüler und Schülerinnen in Eigenregie weitere Schulstunden, um den Clip fertigzustellen.

### Gelingensfaktoren:

Für das Gelingen fanden die SchülerInnen wesentlich, dass sie selbst alle Kompetenzen erwerben konnten (Kamera, Einstellungsgrößen, Arten von Objektiven, Umgang mit der Blendenzahl, Ton, Regie, Synchronisation, Schnitt) und damit die Verantwortung für das Endprodukt ganz bei ihnen lag.

---

# Imaginary, Kunst und Mathematik

---



## Mag.ª Petra Suko

Lehrerin für Bildnerische Erziehung, Technisches Werken sowie Leiterin des Wahlpflichtfachs Kunst und Neue Medien am G19, Gymnasiumstraße 83, 1190 Wien. Lehrbeauftragte an der Pädagogischen Hochschule für Primar- und Elementarbildung, Ettenreichgasse, 1100 Wien, sowie an der Universität für Angewandte Kunst für Projektorganisation im schulischen und außerschulischen Bereich

---

### Medienpädagogik am G19

Wir haben an der Schule ein kleines Computerlab im BE-Saal, wobei nur ein Computer neu, auf aktuellem Stand mit Programmen und Betriebssystem läuft. Dann benütze ich auch den Informatiksaal für Recherchen, Referate und auch einfache Bildbearbeitungen. Aktuell sind die Programme GIMP, SURFER, und Paint.net dort installiert, Open-Source-Programme. Das Wahlpflichtfach „Kunst und Neue Medien“ wurde von mir vor ca. 17 Jahren ins Leben gerufen. Es wurde mit Unterbrechungen und Unterstützung von KollegInnen seit damals gehalten. Es entstanden zahlreiche Medienprojekte am G19, teilweise im Rahmen des Wahlpflichtfaches und auch als Schulprojekt im Rahmen des Regelunterrichtes. Meist waren 7. Klassen an komplexeren Projekten beteiligt, „Bewegte Bilder im MUMOK“, 2012; „abstract lights, mixages“ im MUMOK, 2012; „Kunst oder Architektur“, 2013; „Appropriierte Selbstportraits“, 2016 sowie das letzte Projekt „Kunst und Mathematik“, 2017

### Projektbeschreibung

**Projektidee:** Die Idee zum Projekt kam über einen Workshop, den mein Sohn an der Kinderkunstuni besucht hat. Ich lernte dadurch die Internetplattform Imaginary kennen, die Open-Source-Programme zur Verfügung stellt. Imaginary ist eine Plattform für offene und interaktive Mathematik. Sie versucht Mathematik über Bilder und bewegte Bilder zu vermitteln. Projekte und Ausstellungen werden dort vorgestellt und vernetzt.

Das Projekt ist hier zu finden: <https://goo.gl/CtDoHb>

Das Projekt ist sowohl auf Imaginary als auch auf der Website des G19 präsentiert.

**Projektlauf:** Ich habe für das Projekt, das als zweitägiger Workshop geblockt stattfand, einen elektronischen Musiker und eine Mathematikerin eingeladen. Das Programm SURFER, das algebraische Flächen generiert, die auf mathematischen Gleichungen beruhen, hat uns ermöglicht, Animationen zu erzeugen. Die abstrakten Formen konnten rhythmisch über Schieberegler verändert, verformt und ineinander gemorpht werden. Die selbst komponierte elektronische Musik der einzelnen Gruppen von Schülern wurde dann mit dem bewegten Bild verknüpft.

Bilder und Klänge waren beide digital generiert und damit auf Mathematik basierend.

Der bildnerische Erzähl-Rhythmus sollte mit dem Musikrhythmus in einen Einklang gebracht werden. Die erzählten Geschichten der Animationen waren teilweise abstrakt, auffällig war auch die Rückführung der gegenstandslosen Bildsprache auf reale Objekte und Formen. So kamen des Öfteren Bilder von Planeten, Explosionen, Ursprung des Lebens oder auch das Pumpen des Herzens als Metapher für Emotionen und Lebensantrieb. Auch eine menschliche Figur wurde als Motiv erstellt durch Entwicklung einer mathematischen Formel und Abänderung gewisser Variablen.

Das Erleben der Mathematik und die Übersetzung in künstlerischen Ausdruck war verknüpft mit spielerischem Ausprobieren, intuitivem Zugang und klanglich expressivem Involviert-Sein.

Leider war das Endprodukt sehr pixelig, weil schon die Auflösung der exportierten Dateien gering war. Hier würde ich beim nächsten Mal bereits höher aufgelöste Bilder verwenden.

Die Nachbearbeitung der exportierten Dateien und der Zusammenschnitt könnten noch mehr in den Händen der Autoren liegen.

Es könnte auch noch interessant sein, aus den abstrakten algebraischen Flächen ein analoges Erleben herzustellen durch Nachbauen, Nachzeichnen, Collagieren von Formen und Kompositionen.

---

# Entlang bewegter Bilder denken

---



© Foto: Barbara Wirtl

## Mag. Stefan Huber

Zum beruflichen Hintergrund: Studium der Deutschen Philologie in Wien und Barcelona. 2002 bis 2006 Gestaltung der Sendung „filmfilter“ auf Orange 94.0, dem freien Radio in Wien, seit 2001 regelmäßig Radioberichte von österreichischen Filmfestivals. Seit 2012 Vermittlungsveranstaltungen im Österreichischen Filmmuseum, seit 2013 ebendort im Bereich Vermittlung und Forschung angestellt. Daneben diverse Tätigkeiten in Juries, als Moderator und Vermittler

Österreichisches Filmmuseum

---

## Projektbeschreibung

### Vermittlung im Österreichischen Filmmuseum

Mit seinem Vermittlungsprogramm möchte das Österreichische Filmmuseum eine differenzierte Auseinandersetzung mit dem Medium Film in all seinen Varianten ermöglichen, vom Dokumentarfilm über den Spielfilm bis hin zu experimentellen und avantgardistischen Formen.

Grundlage der Vermittlung ist im Filmmuseum die Filmpräsentation: Das Kino als adäquater Raum für die Begegnung mit dem Medium, als einzigartiges Ensemble aus ästhetischem Dispositiv und sozialer Situation. Hier soll im Dialog ein Denken und Sprechen entlang des Films entwickelt werden. Es geht weder um die Vermittlung eines Kanons, noch um Fachbegriffe, sondern darum, SchülerInnen zu einem selbstständigen Denken und Reflektieren auf Basis des Gesehenen zu animieren.

Die Programme richten sich an SchülerInnen im Alter von 5 bis 18 Jahren sowie deren Lehrkräfte:

In der Reihe Schule im Kino lädt das Filmmuseum jedes Semester Schulklassen ein, Film in Lectures, Filmanalyse-Einheiten und Gesprächen mit FilmemacherInnen kennenzulernen. (kostenlos)

Die Reihe Fokus Film spricht Schulklassen an, die sich im Unterricht intensiver mit Film beschäftigen wollen, und bietet Projekte, die über ein ganzes Semester oder Schuljahr laufen. (kostenlos)

Auf Anfrage entwickeln wir auch Sonderveranstaltungen speziell für die Wünsche und Bedürfnisse Ihrer Klasse(n).

Für LehrerInnen und alle, die Film in Bildungskontexten einsetzen und thematisieren wollen, gibt es die Summer School, unser mehrtägiges Filmseminar. Hier lernen Sie eine Vielzahl von Methoden kennen, die im Unterrichtskontext angewandt werden können.

All unsere Vermittlungsveranstaltungen finden im *Unsichtbaren Kino* des Österreichischen Filmmuseums statt (Augustinerstraße 1, 1010 Wien).

Infos und Kontakt: Stefan Huber

E-Mail: [s.huber@filmmuseum.at](mailto:s.huber@filmmuseum.at); Tel: +43/1/ 55 70 54 DW 10  
oder [filmmuseum.at](http://filmmuseum.at).

---

# Blogging is good for you

---



## Mag.ª Hajnalka Berényi-Kiss

Lehrerin für Englisch  
Hertha Firnberg Schulen für Wirtschaft und Tourismus, Wien

---

## Projektbeschreibung

### Laptops, eLearning, and other fun stuff

The Hertha Firnberg Schools meet all the requirements for a successful media project. eLearning constitutes a central element of the teaching culture of the school. From year two onwards all classes work on laptops. WiFi access is available both to students and teachers. The school has a dedicated eLearning team that regularly organizes workshops for teachers.

### A project was born

Blogging is good for you thus fit in well with 3HTA's regular activities. The aim of the blogging project was to help student improve their writing fluency and language skills in an authentic setting. The blog was initially meant to be a travel journal where learners could write about and reflect on a language trip to Brighton, but turned out to be much more as students responded to a variety of blogging-challenged.

### Stumbling blocks

Student privacy = students had to be warned not to share private information about themselves on the blog; page, not indexed by Google and thus not searchable.

Copy right laws = students had to be made aware of plagiarism and taught how indicate sources or images they've used in their blog entries.

Backend, i.e. tags and categories = understanding the background structure of the blog was necessary to use tags and categories effectively.

### Success stories

Improved motivation & confidence = sharing thoughts opinions online.

Sense of community = conversational blog entries and peer interaction.

Endless creativity = creative writing, including lyrics, jokes, puns and images.

Improved language skills = awareness of audience made learners improve their writing, voluntarily.

---

## Grenzen ...?

---



### Mag.ª Sigrid Schwind und Mag.ª Angelika Kragl

Lehrerinnen für Bildnerische Erziehung, Technisches Werken,  
Biologie und Umweltkunde, Physik  
Schule: BRG Landwiedstraße Linz, 7A Klasse

---

### Projektbeschreibung

**Produkt:** Gemeinsam gedrehter Kurzfilm während eines einwöchigen Workshops.

*Stolperstein:* Freistellung der SchülerInnen für den einwöchigen Workshop durch den Direktor.

#### PROJEKTSCHRITTE:

**Themenfindung:** Gemeinsam mit den SchülerInnen Festlegung der notwendigen Vorbereitungen für den Filmworkshop.

*Stolperstein:* notwendiger Fachbezug (maturable Themenbereiche).

**Aufträge für die Fotomotive:** Tore, Türen, Fenster, Zäune, Schilder, Bodenbesonderheiten, Flechten, jahreszeitliche Grenzen, Wahrnehmungsgrenzen ...

**Schreiben von Anträgen** zur Projektfinanzierung (KulturKontakt Austria, UNESCO)

**Vorarbeiten in BE- und BU-Unterricht und in der Freizeit:** photohunting von Oktober 2016 bis März 2017. Ausstellungsbesuche (Clemens Brosch, Linz, Nordico; Georgia O'Keeffe, Wien, Kunstforum; Flechtenausstellung Linz, Biologiezentrum); Flechten in der Schulumgebung dokumentieren und mikroskopieren, Zitatesammlung zum Thema Grenzen

**Verknüpfung im BE-Unterricht:** Projektion der Fotos vor in weiß gehüllte SchülerInnen, um neue Fotos zu erzeugen.

**Workshop mit shootyourshort:** → Verfassen von Texten zu eigenen Grenzerfahrungen für die geplanten Filmsequenzen, → Schreiben des Drehbuchs, → Verteilung der Aufgaben beim Dreh, → Dreharbeiten, → Erstellung der Rohfassung, → Übersetzung der gesprochenen Texte (Muttersprache) für die Untertitel, → Fertigstellung der Endfassung, → Reflexion und Rückmeldung an die beiden Filmbetreuer.

**Wettbewerbseinreichungen:** 5 mediale Wettbewerbe.

**Gelingensfaktoren:** Team-Konsens. Ziele im Auge behalten und unter erhöhtem Energieaufwand erreichen wollen. Einbringen der kulturellen Vielfalt durch unterschiedlichste Herkunftsländer der SchülerInnen.

**Zeitaufwand:** 6 Monate

**Individuelle Lernfortschritte:** Nicht alle individuellen Lernprozesse werden unmittelbar während und nach Ablauf des Projekts erkennbar. Trotzdem kann man sagen, dass die Erstellung des Films und die damit erzielten Erfolge Spuren in jedem Einzelnen hinterlassen haben.

**Medienkompetenzen:** Bildgestaltung in Fotografie und Film, Nutzung und Umgang mit im Netz verfügbarem Bild- Film- und Tonmaterial (Urheberrechte, freie Verfügbarkeit), Bearbeitung von Bild und Ton beim Film.

---

# My Digital Me und Creative Programming

---



## Mag. Wolfgang Hoffelner und Univ.-Ass. Mag.ª Elke Hackl

Gegenstände: Mediendesign / Informatik WPG

Schule: BORG Bad Leonfelden

Projekt: My Digital Me / Klasse: 7B / 7C

([www.borgleon.at/2017/03/7b-7c-my-digital-me](http://www.borgleon.at/2017/03/7b-7c-my-digital-me))

und am AEC-Festival 7.9. – 11.9.2017 / 9.– 11. Schulstufe

---

## Projektbeschreibung: My Digital Me

Moderne Animationsfilme setzen mittlerweile größtenteils auf 3D-Animationen. Doch wie viel Aufwand es bedeutet, eine Figur auf diese Weise zu modellieren, mit Texturen zu versehen und schließlich zu bewegen, erfuhren unsere Schülerinnen und Schüler der siebten Klassen bei diesem Projekt.

Die Aufgabe bestand darin, nichts Geringeres als sich selbst dreidimensional am Computer nachzubilden. Hierfür benutzten wir das kostenlose Tool Blender, das einen verhältnismäßig einfachen Einstieg in 3D-Animation bietet und auch auf schwächerer Hardware gut läuft. ([www.blender.org](http://www.blender.org))

Nachdem wir gemeinsam eine Demo-Figur erstellt hatten, machten sich die Schülerinnen und Schüler daran, eine Figur nach ihrem Vorbild zu modellieren, wobei sich vor allem ausgefallene Frisuren sowie besondere Kleidung als schwierig erwiesen. Die Figur musste anschließend entlang der wichtigsten Kanten „zerschnitten“ werden, sodass ihre Einzelteile flach aufgefaltet werden konnten.

Diese Datei bearbeiteten wir dann in Adobe Photoshop. Wir fotografierten verschiedene Stoffe, Haut und natürlich die Gesichter der Schülerinnen und Schüler. Diese Materialien positionierten wir auf den jeweiligen Einzelteilen und ließen Blender das Ganze wieder zusammenbauen.

Zum Abschluss setzten wir alle Figuren mittels Photoshop in Interaktion mit ihrem realen Gegenstück. Diese Fotos sammelten wir schließlich in unserem Bildband.

## Projektbeschreibung: Creative Programming

### AEC-Festival 7.9. – 11.9.2017 / 9.–11. Schulstufe

„Creative Programming“ bedeutet: Kreativität und Logik, das Aktuelle und die Vision der Zukunft, neuartige und traditionelle Artikulationsprozesse in der informellen Welt. Als Inspiration diente der Workshop „hack a robot“ des AEC Linz, in dem die SchülerInnen durch selbst gebaute Steuerungsmodule mit *LittleBits* einen Industrieroboter steuern konnten.

In der Folge wollten wir das Arduino-Board kennenlernen und Grundzüge des Programmierens ausprobieren, um LEDs blinken zu lassen oder einen Servomotor anzusteuern.

Der nächste Schritt war die freie Recherche im Internet, um sich von den vielfältigen Ideen der „Makers-Culture“ inspirieren zu lassen und zu erkennen, was alles möglich ist. Für den „Artig-Abend“ der Schule (Schulorchester mit Dirigent) entwickelten wir eine Visualisierung des Medien/Kunst-Zweiges: die Wearables. Die Idee war, dass durch einen Schwellenwert übers

Mikrofon die LEDs gestartet werden, die mit leitfähigem Faden auf einem schwarzen Stoff aufgenäht sind.

Im laufenden Schuljahr folgten vielfältige Workshops, geleitet von Studierenden des Lehramtsfaches Mediengestaltung an der KunstUni Linz, bei denen vor allem die künstlerisch-kreative Idee im Vordergrund stand und die Suche nach der Umsetzung.

Folgeprojekte, die am Feriende am AEC-Festival 2017 gezeigt und produziert wurden, sind alle aus dem kreativen Prozess entstanden, das Thema „Artificial Intellegence“ zu „Augmented intellegence“ umzuinterpretieren: Welche Wirkung hat der Mensch auf das Medium, wenn es eine Erweiterung meines Körpers ist und meinem Spieltrieb dient?

Roboterhände, die Zeichensprache können, Handschuhe, die Töne von sich geben, eine RasPi-Gamestation, die mithilfe einer selbstgebauten Konsole mit Makey Makey alte Retrospiele bietet, und eine Tanzstation, die die getrackten Bewegungen mithilfe von Processing in grafische Linien übersetzt.

Unsere Projekte zeigen eindringlich die Notwendigkeit eines eigenen Faches der Medien, in dem sich Begriffe wie „Digitale Kompetenz und Medienbildung“ zu „skills“ formen, die die Generationen nach der so oft zitierten „social data revolution“ haben sollten, um sich nicht nur „safer“ im Internet zu bewegen, sondern auch an den kreativen Netzkulturen zu partizipieren und das Internet mitzugestalten.