



## Der mla 2004



Bilder aus „The Seb/Sisters“

**„Der [mla] hat das Ziel, Medienkompetenz als politische, soziale, kulturelle und persönliche Qualifikationen zu thematisieren, also den sozialen, kritischen und kulturell vernünftigen Gebrauch von Medien im Kontext alltäglicher Lebensorganisationen zu etablieren.“**

Thomas Bauer

Jährlich schreibt das Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur den media literacy award [mla] aus, im Schuljahr 2004/05 zum vierten Mal.

Media Literacy meint die Fähigkeit, sich mit Medien aller Art kritisch auseinander zu setzen. Dass diese Auseinandersetzung produktiv, kreativ und lustvoll sein kann, beweisen die Einreichungen jedes Jahr aufs Neue.

Der media literacy award richtet sich an LehrerInnen und SchülerInnen, die im schulischen Bereich, während des Unterrichts, Medien produzieren möchten.

Im Vordergrund steht dabei der medienpädagogische Aspekt, also die Motivation mediale Texte verstehen zu lernen und dadurch kritisches Denken zu fördern. Die Reflexion ist genau so wichtig wie die Kreativität beim Herstellen von eigenen Medien.

Die wichtigsten Aufgaben von LehrerInnen bei der Durchführung von Medienprojekten sind:

- Öffnen von Freiräumen, in denen die SchülerInnen selbstverantwortlich an ihren Projekten arbeiten können
- Vorbereitung des Projekts durch Analyse und Dekonstruktion von Medien des Genres, in dem auch das Schülerprojekt entstehen wird
- Vertiefen von ersten Ideen und Anhalten zum Hinterfragen von eigenen Texten
- Organisation der Vorbereitung, Aufnahme, Nachbereitung, Reflexion
- Equipment zugänglich machen

Aktive Medienarbeit in der Schule ist sowohl für LehrerInnen als auch für SchülerInnen ein längerfristiger Prozess. Es hat sich gezeigt, dass LehrerInnen, die schon mehrere Medienprojekte betreut haben, mehr Gelassenheit an den Tag legen, den SchülerInnen mehr Freiraum geben, die Rahmenbedingungen so optimal wie möglich gestalten, den Arbeitsprozess mehr in den Vordergrund stellen, sodass dadurch die Projekte an Qualität gewinnen. Weiters zeigt sich, dass nicht nur die Medienkompetenz der LehrerInnen, sondern auch der persönliche Zugang der Lehrkraft zu ihren SchülerInnen dem Projekt zuträglich ist.

Die ProjektteilnehmerInnen sind angehalten, neben der Projektbeschreibung und der Arbeitsprozessbeschreibung auch einen so genannten Lehrerbegleitbogen auszufüllen, in dem u. a. der Zeitaufwand für das Projekt – getrennt nach Unterrichtseinheiten und Zeit außerhalb des Unterrichts – anzugeben ist. Aus diesen Angaben ist abzulesen, dass die aufgewendeten Zeiten für die jeweiligen Projekte sehr variieren. Es ist jedoch augenscheinlich, dass viele Projekte den Rahmen der Schule sprengen und die SchülerInnen auch in ihrer Freizeit an den Projekten arbeiten.

Bei der Arbeit am Projekt selbst hat sich gezeigt: Je mehr Freiraum man den SchülerInnen lässt, desto interessanter, authentischer, spannender und kraftvoller sind die Projekte, die entstehen.

Man sollte aber auch einmal die nicht uninteressante Frage stellen, was der Medienpädagoge bzw. die Medienpädagogin von einem Projekt hat – außer einem Mehraufwand an Arbeit: Durch den Arbeitsprozess wird die Klassengemeinschaft gefestigt, Problematiken können aufgegriffen und verarbeitet werden und selbstverantwortliches Handeln der SchülerInnen und Teamgeist werden gefördert. Soziales Lernen steht neben den medienpädagogischen Prozessen im Vordergrund. – Die sozialen Kompetenzen, die die SchülerInnen durch die Teamarbeit erwerben, können das Arbeitsklima in der Klasse erheblich verbessern!

# Der mla 2004

## [mla] 2003/04 – Die Projekte

„Lustig, skurril, chaotisch, actiongeladen und berührend, mit bisher 55 verkauften Videokassetten und DVDs. Der Kultfilm des Jahres, produziert von einigen Schülern der 7c des GRG 3 Kundmannngasse. Viel Musik, geniale Ideen, liebevolle Nachbearbeitung und eine packende Story mit viel Atmosphäre machen dieses Meisterwerk zu einem Muss für jeden Filmliebhaber. Prädikat wertvoll.“

So gelesen auf einem DVD-Cover zu einer Einreichung mit dem Titel „The Seb/Sisters – Der Film – Special DVD Edition“. – Ein Film über Tradition, Stil, Ehre, Familie, Verrat und einen Teddy.

## „The Seb/Sisters“

Es ist wirklich erstaunlich, mit wie viel Witz und Ironie Jugendliche über Medienprodukte des Mainstreams herziehen, sie dekonstruieren und wieder zusammensetzen und dadurch ihre eigenen Medien herstellen.

Hier eine **Auswahl der eingereichten Projekte:**

Titel:	Genre & Thema
Wir gegen Gewalt	Video und Zeitung, Gewalt
Zielobjekt Frau – Dismissed	Video, Sexismus in Fernsehformaten
Es ist vollbracht	Radio, Genforschung
Rauchen ist cool	Video, Drogen
No Drugs no Probs	Video, Drogen
Schicksalssprung	Video, Schlechte Noten
Nachprüfung	Video, Schlechte Noten
Tödliche Affäre	Video, Krimi mit tödlichem Ausgang
Do schau mit de Augn	Video, Mundartdichtung
Beim Western nichts Neues	Zeitungsartikel, Forschung
moment of disillusionment	Experimentalfilm, Gefühle
EU-Osterweiterung	Radio, Europa
La casa del polacco (Italien)	Dokumentarfilm, Geschichte
Chiamata telefonica (Italien)	Spielfilm, Liebe
Genoppt und Perforiert	Video, Werbung
Grabacion Mortal (Spanien)	Spielfilm, Gewalt
Orpheus und Eurydike	Video, Playmobil in Action, Mythologie
Brown Sugar	Musikvideo, Sklaverei
Affe, Elch & Co.	Buch, Arche Noah

Titel:	Genre & Thema
Ja, es soll ein Film sein	Spielfilm, Liebe
Takeshi in Schwechat (Bilinguale Schulen)	Video, Sport
Medientechnologie	Schulzeitung, Schulradio
Die Kugelbahn einer Kugel	Multimedia, Hindernisse
Ein Tag mit Christina Stürmer	CD-ROM, Starmania
Der Zwergenwald	CD-ROM, Märchen
Der verliebte Junge	CD-ROM, Liebe
Albrecht der Drachentöter	CD-ROM, Sage
Die Macht der Drei	CD-ROM, Märchen
Olympic Stars (Deutschland)	Internet, Konstruktionen der Medienwelt
Moviestar	Animation, Konstruktion von Stars
Maybe	Videoclip, Liebe
escaping	Experimentalfilm, Erinnerung, Flucht
Albert's relaxing afternoon	Trickfilm, Medien
Una Vit	Dokumentarfilm, Alter
Ars Morendi	Video, Sterben für Dummies
Ich habe Angst, Auschwitz könnte nur schlafen	Radio, Interview Zeitzeugen
Schoolnews	Schülerzeitung
Blackbox	Animation, Verfolgungsjagd
A leer otra vez (Spanien)	Spielfilm, Lesen
Käthe Recheis	Radio, Künstlerinterview
Faszination Weltall	Radio, Weltall
Berufspraktische Tage	Radio, Video, Berufswahl
Taller de Imagen (Spanien)	Animation, Identität
Irrlichter	Video, Drama
The black little figure (Spanien)	Animation, Naturschutz
Ich bin Ich	Multimedia, Identität
Adventzeit	Radio, Advent
Expedition ins Eis	TV-Sendung, Polarforschung
Warum Eisbären keine Pinguine fressen	Internet, Polarforschung
Rot	Internet, Farbe Rot
Liechtenstein-Kombinationen	Internet, Kunst
Der Morgen danach	Video, Sportnachrichten
Grenzenlose Liebe	Spielfilm, Liebe, Tod
eQUAL?	Print, Mobbing, Diskriminierung
Selbstbilder/Wunschbilder	Animationen, Identität
Die 7 Todsünden	Multimedia, Ethik



Die oben angeführte Liste zeigt eindrücklich die Kreativität und die Vielfalt an Themen der eingereichten Beiträge. Es wird von Jahr zu Jahr schwieriger, sowohl für die Vorjury als auch für die Jury, die besten Projekte auszuwählen. Für die so objektiv wie möglich gestaltete Auswahl der Projekte dient der Jurybogen, der die Qualifikationen, im Sinne des Grundsatzerlasses für Medienerziehung, auflistet. Der Jurybogen (siehe Anhang zu diesem Artikel) gibt auch Aufschluss darüber, was wir unter einem guten Medienprojekt verstehen.

Die Jury (Edith Blaschitz, Leitung des Lehrgangs Medienpädagogik an der Donau-Universität Krems; Florian Flicker, Filmemacher; Siegfried Fruhauf, Filmemacher; und zwei SchülerInnen aus der Redaktion des Schüler-Standard) wird große Mühe haben, die besten Projekte auszuwählen.

Die Präsentation der prämierten Projekte findet am 24. November 2004 im Rahmen der YOUKI, dem österreichischen Jugendmedienfestival in Wels, Oberösterreich, statt.

Insgesamt wurden zum [mla] 127 Projekte eingereicht, darunter auch Beiträge aus Deutschland, Italien und Spanien. Aus der oben angeführten Liste wird ersichtlich, dass die meisten Themen, die die Projekte aufgreifen, aus der Lebenswelt der Jugendlichen stammen, dadurch entstanden sehr authentische Filme, Radiosendungen, Multimediaprojekte und Zeitungen.

„12-M Santa Eugenia“, Madrid

Zwei besonders beeindruckende ausländische Beiträge sind: „12-M Santa Eugenia“ – ein spanisches Video, gedreht einen Tag nach den Attentaten vom 11. März 2004 in Madrid, bei denen die SchülerInnen einige ihrer KlassenkameradInnen verloren haben, und ein

Internetprojekt zur Frage „Warum fressen Eisbären keine Pinguine?“ – entstanden in Zusammenarbeit mit dem Offenen Kanal Bremen und dem Alfred-Wegener-Institut für Polarforschung.

„Warum fressen Eisbären keine Pinguine?“, Bremen

Auch heuer wurden wieder zwei Impulsthemen angeboten: Sport und Identität. Das Thema Sport wurde sehr wenig genutzt, mit „Identität“, einem für Jugendliche sehr wichtigen Thema, befassten sich mehrere Beiträge.

Es ist geplant, ein Kompendium der Projekte zusammenzustellen, um einen Überblick zu geben bzw. auch um LehrerInnen, die noch nie ein Medienprojekt mit ihren SchülerInnen verwirklicht haben, einige Anregungen zu bieten und ihnen damit vielleicht auch die Scheu zu nehmen, dies zu tun.

Der media literacy award bietet einen Anreiz aktive Medienarbeit an der Schule zu betreiben, er kann jedoch ein kontinuierliches Lernen mit und über Medien, am besten mit festgesetzten Standards, nicht ersetzen. Ein gezielter Lehrplan Medienpädagogik wäre auf Dauer wünschenswert, um Medienpädagogik so alltäglich zu machen wie den täglichen Medienkonsum.

Für den media literacy award 2004/05 können Projekte in den Kategorien **VIDEO / RADIO / PRINTMEDIEN & COMICS / MULTIMEDIA** eingereicht werden:

Infos und Anmeldung:  
<http://www.mediamanual.at/mediamanual/projekte/mla.php>  
 Mail: [renate.holubek@bmbwk.gv.at](mailto:renate.holubek@bmbwk.gv.at)  
 Telefon: 0676/3172051

**Renate Holubek**, Projektleitung media literacy award



# Der mla 2004



<LOGO?????!!!

## Jury — Bewertungsbogen

Projekt .....

**Bewertung:**

0–3 Punkte, X = weiß nicht  
(trifft nicht zu = 0 Punkte, trifft voll zu = 3 Punkte)

### Zum Projekt allgemein:

**Gestaltung und medienadäquate Umsetzung:** .....

**Inhaltlicher Anspruch:** (z. B. Nachvollziehbarkeit der Themenstellung, Aufarbeitung des Themas) .....

**Dokumentation:** Ist eine Dokumentation (Projektverlauf und Kurzbeschreibung der Arbeitsergebnisse) vorhanden? .....

Kann die vorhandene Dokumentation für andere Schulen als Hilfestellung im Sinne von Good Practice verwendet werden? .....

### Kriterienkatalog (abgeleitet aus dem Grundsatzterlass Medienerziehung) für die Bewertung der Projekte:

1. Fördert das Projekt das Kommunikationsvermögen und die Urteilsfähigkeit der TeilnehmerInnen? .....
  2. Fördert das Projekt die Kreativität und Freude an der „eigenen Schöpfung“? .....
  3. Dient das Projekt den gegenstandsspezifischen Zielen (Inhalte im Fachunterricht)? .....
  4. Führt das Projekt an eine kritisch-reflexive Nutzung von Medien heran? .....
  5. Welche Kompetenzen standen bei der Realisierung des Projekts im Vordergrund?
    - a) Technische Fertigkeiten .....
    - b) Strukturierungsfähigkeit .....
  6. Werden eigene Rollenerwartungen, eigene Kommunikationsbedürfnisse und -defizite beleuchtet? .....
  7. Werden die Struktur, die Gestaltungsmittel und die Wirkungsmöglichkeiten einzelner Medienarten thematisiert? .....
  8. Wird reflektiert, dass identische Inhalte unterschiedlich präsentiert werden können und folglich unterschiedliche Wirkungen haben können? .....
  9. Reflektiert das Projekt klischeehafte Darstellungen von sozialen und geschlechtsspezifischen Rollen? .....
  10. Verbindet das vorliegende Projekt praktische Tätigkeit mit kritischer Reflexion? .....
  11. „Medien sind nie neutrale Behälter von Informationen.“ – Werden Begriffe wie Wahrheit, Authentizität thematisiert? .....
  12. Wird das Projekt dem Alter der ProjektteilnehmerInnen gerecht? – Orientiert sich das Projekt an den Erfahrungen und Möglichkeiten (der Lebenswelt) der ProjektteilnehmerInnen? .....
  13. Wurden bei dem Projekt fachspezifische und fächerverbindende Aspekte vernetzt? .....
  14. Wurde durch das Projekt die Fähigkeit, Gefühle und Gedanken verbal und nonverbal zum Ausdruck zu bringen, erweitert? .....
  15. Hat das Projekt den TeilnehmerInnen Gestaltungserfahrungen ermöglicht? .....
- Zusatzfrage: Konnten diese Gestaltungserfahrungen mit kognitiven Erkenntnissen verbunden werden? .....

**PUNKTE GESAMT** .....

**KOMMENTAR:**