

Prototypische Aufgaben

MEDIENKOMPETENZEN

- Gewaltfreie Kommunikation und faire Debattenkultur
- Kompetenzorientierter Unterricht und Schule

Prototypische Aufgabe Medienkompetenzen

■ Gewaltfreie Kommunikation und faire Debattenkultur

Schulstufen: Sekundarstufe I (adaptierbar für alle Altersstufen)

Benötigte Arbeitszeit: 20 Stunden

Format: Projektunterricht

Thema: Was ist Gewalt? Jeder Versuch, andere Menschen zu bestrafen oder die eigenen Bedürfnisse ohne Rücksicht auf die Bedürfnisse anderer Menschen durchzusetzen. Und Konsens? Eine Lösungsstrategie, bei der die wichtigsten Bedürfnisse aller Beteiligten berücksichtigt werden.

Man kann nicht nicht kommunizieren, denn jede Kommunikation (nicht nur mit Worten) ist Verhalten und genauso wie man sich nicht nicht verhalten kann, kann man nicht nicht kommunizieren.

(Paul Watzlawick)

Kommunikation ist unwahrscheinlich.

Erziehung ist eine Zumutung, Bildung ein Angebot.

(Niklas Luhmann)

Motivationsförderung: Selbstwirksamkeitserfahrungen und alltagskulturelle Erfahrungen aktivieren; informelle Lernleistungen anerkennen; interaktiv Medien und Technologien kreativ integrieren; wertschätzend kommunizieren; das Forschen, Experimentieren und Debattieren fördern

Angezielte Kompetenzen: siehe Übersicht auf Seite 10

Vorausgesetztes Vorwissen der SchülerInnen: Fähigkeit zur interaktiven Anwendung von Sprache, Symbolen und Texten; Fähigkeit zur interaktiven Nutzung von Wissen und Information; Fähigkeit zur interaktiven Anwendung von Technologien; Fähigkeit zur Interaktion in heterogenen Gruppen, Fähigkeit zum eigenständigen Handeln

Hilfsmittel und Arbeitsmaterialien: Computer mit Internetzugang (mindestens einer, wenn möglich mehrere); Geräte für die Aufnahme von Fotos, Videos und Ton sowie entsprechende Softwareanwendungen; Tafel, Papier, Bleistifte, (digitale) Arbeitsmappen

Lösungserwartung: Kommunikatives Handeln reflektiert wahrnehmen, verstehen und gewaltfrei gestalten; individuelle Dokumentation der Lösungsprozesse

Empfehlungen: Mit Arbeitsjournalen (Portfolios) arbeiten. Die Arbeitsjournale können privat, öffentlich oder dialogisch angelegt werden, sie begleiten den individuellen und kollektiven Lernprozess der SchülerInnen und ermöglichen ihnen, sich eine systematische Lernstrategie zu erarbeiten. Als Sozialform für den (medien-)kompetenzorientierten Unterricht werden Autorentams mit bis zu fünf SchülerInnen empfohlen.

Aufgaben zum Thema gewaltfreie Kommunikation und faire Debattenkultur:

1. Missverständnisse als Normalität
2. Das Vier-Ohren-Modell
3. Die faire Debatte

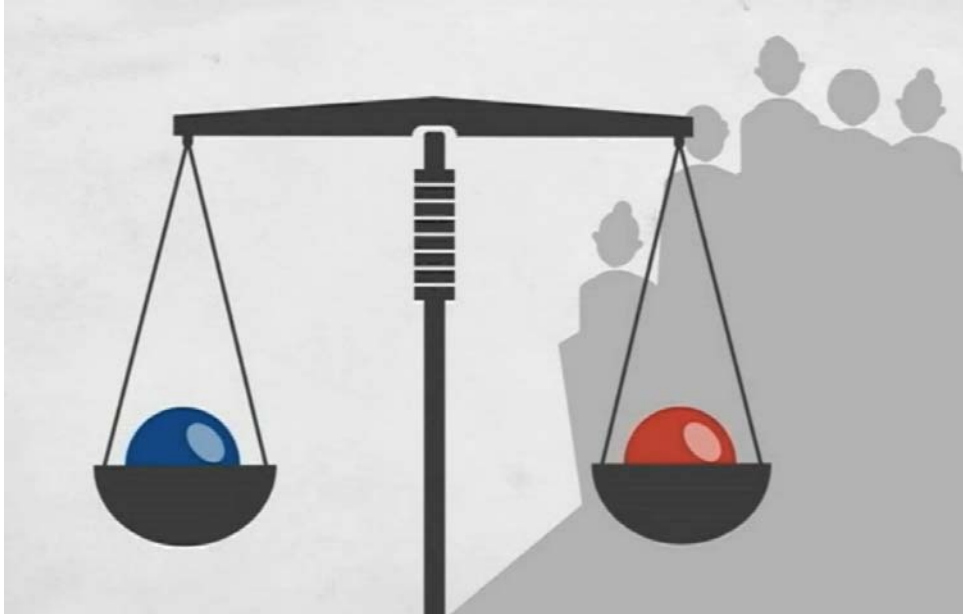


Abbildung 1: eigener Screenshot Video 3sat-Debatte

Aufgabe 1 Missverständnisse als Normalität

Man kann nicht nicht kommunizieren, denn jede Kommunikation (nicht nur mit Worten) ist Verhalten und genauso wie man sich nicht nicht verhalten kann, kann man nicht nicht kommunizieren. (Paul Watzlawick)

Der Comic auf Seite 3 zeigt exemplarisch die Schwierigkeit, Wahrnehmungen adäquat auszudrücken, und wie schwer es ist, einander wirklich zu verstehen.

Kommunikation ist unwahrscheinlich. Sie ist unwahrscheinlich, obwohl wir sie jeden Tag erleben, praktizieren und ohne sie nicht leben würden. (Niklas Luhmann)

Warum ist Kommunikation unwahrscheinlich?

Was passiert hier?

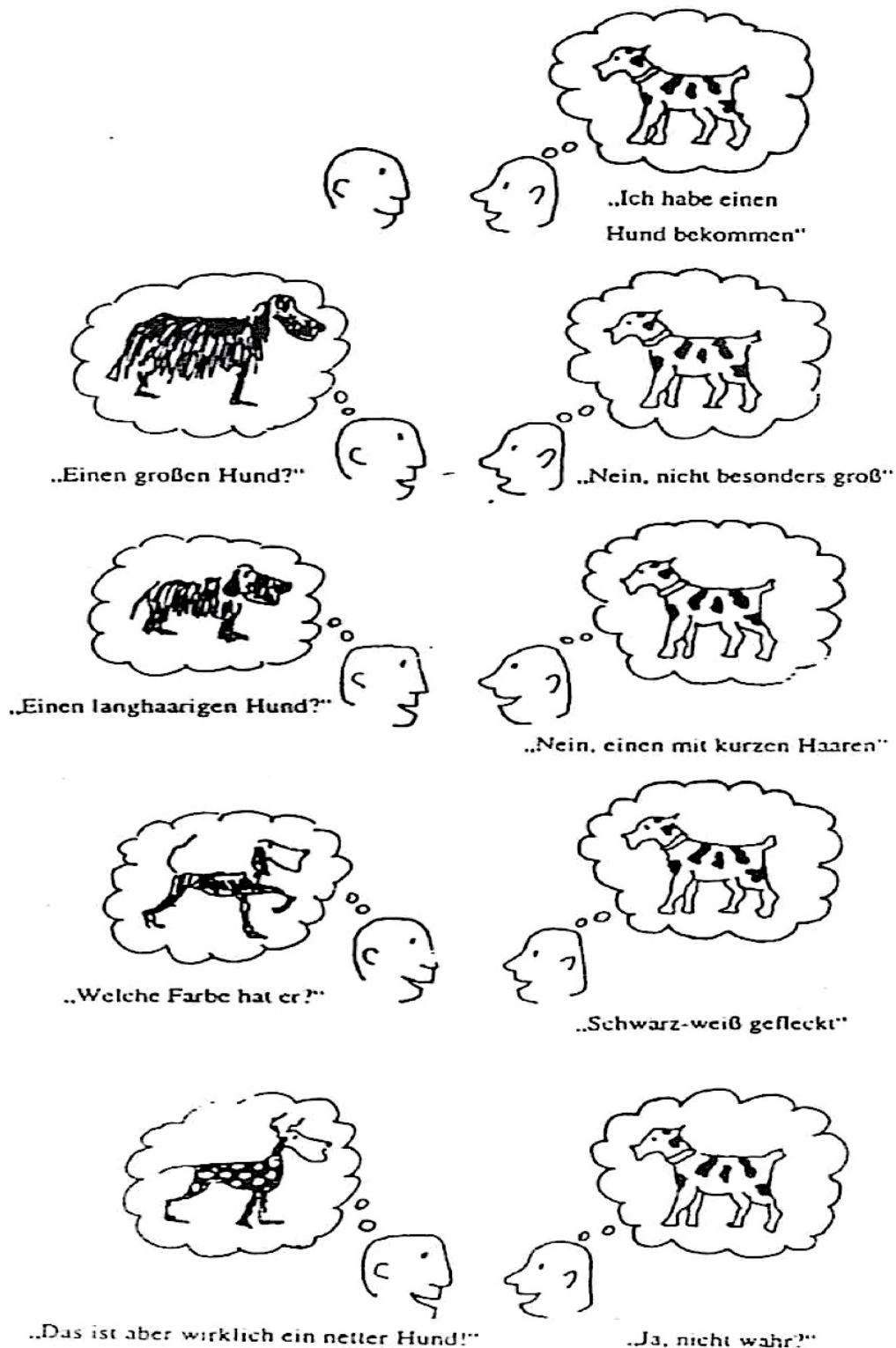


Abbildung 2¹

➔ Kommunikation ist unwahrscheinlich, weil ...

¹ Quelle: Skript zum Einführungsseminar „Gewaltfreie Kommunikation“ (GFK) nach Marshall Rosenberg, S. 30. Zusammengestellt von Christian Rüter (www.gfk-training.com)

Aufgabe 2 Das Vier-Ohren-Modell

Der Psychologe Friedemann Schulz von Thun hat ein Kommunikationsmodell für die gelingende zwischenmenschliche Kommunikation entwickelt, es nennt sich „Vier-Ohren-Modell“. Dahinter steht die Theorie, dass jede Aussage auf vier verschiedene Arten gehört bzw. interpretiert werden kann.

Wozu soll das gut sein? Was genau mit dem „Vier-Ohren-Modell“ gemeint ist, wird in zahlreichen Videos auf YouTube erklärt.

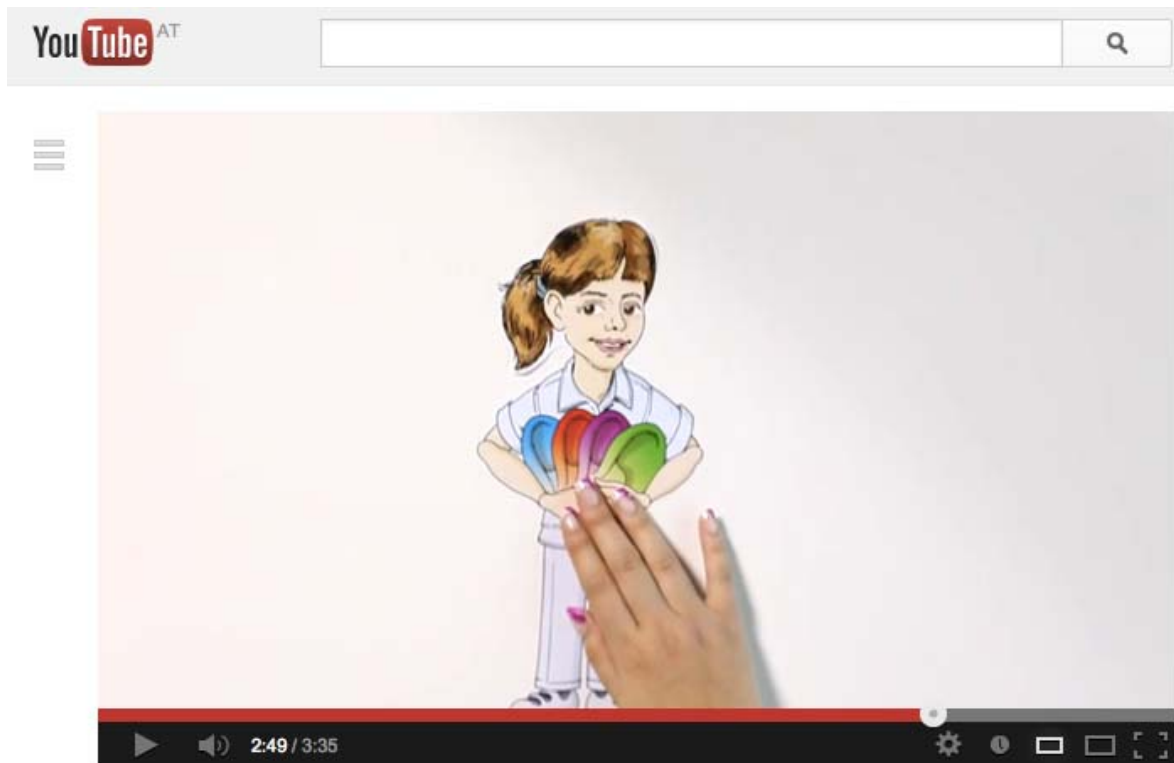


Abbildung 3: eigener Screenshot Video „Das Vier-Ohren-Modell“

Das Video mit dem Titel „Das Vier-Ohren-Modell von Friedemann Schulz von Thun“ erklärt es besonders gut.

→ **Schau dir das Video an:** www.youtube.com/watch?v=ickS3HHpCII

Tipp: Wenn du das Video mehrmals ansiehst, verstehst du es besser!

Aufgabe 2.1 Eine Aussage, vier Schnäbel und vier Ohren

Jede Äußerung enthält – ob ich will oder nicht – vier Botschaften gleichzeitig. (Äußerungen = Schnäbel, Botschaften = Ohren)

→ Schau dir nun das Vier-Ohren-Modell anhand eines Beispiels genau an.

Ein Mann und eine Frau beim Abendessen. Die Frau fragt: „Was ist denn das Grüne in der Soße?“² (Das Grüne in der Soße sind Kapern, die die Frau nicht kennt.)

Die Nachricht der Frau ist so gemeint:

Sachinhalt:	<i>Da ist was Grünes.</i>
Selbstoffenbarung:	<i>Ich weiß nicht, was es ist.</i>
Beziehung:	<i>Du wirst es wissen.</i>
Appell:	<i>Sag mir, was es ist!</i>

Beim Mann kommt die Nachricht folgendermaßen an:

Sachinhalt:	<i>Da ist was Grünes.</i>
Selbstoffenbarung:	<i>Mir schmeckt das nicht.</i>
Beziehung:	<i>Du bist ein mieser Koch!</i>
Appell:	<i>Lass nächstes Mal das Grüne weg!</i>

→ Erkläre in eigenen Worten, worauf man beim Hören mit den vier Ohren in der Kommunikation achten sollte.

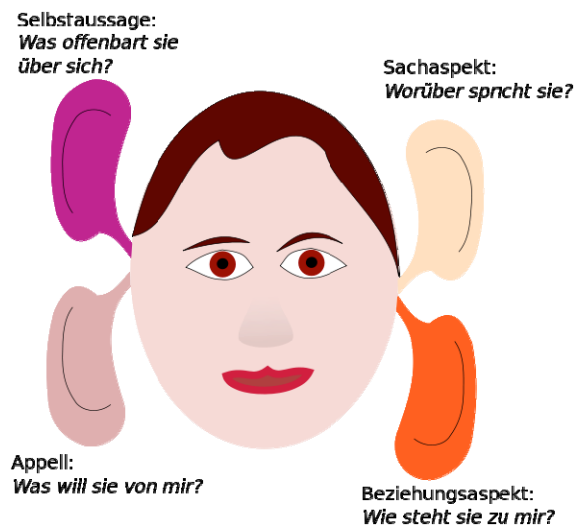
² Vgl. Schulz von Thun, Friedemann: Miteinander Reden 1: Störungen und Klärungen. Reinbek bei Hamburg 2008 (46. Auflage), S. 62 f.

Aufgabe 2.2 Eigene Aussage im Vier-Ohren-Modell

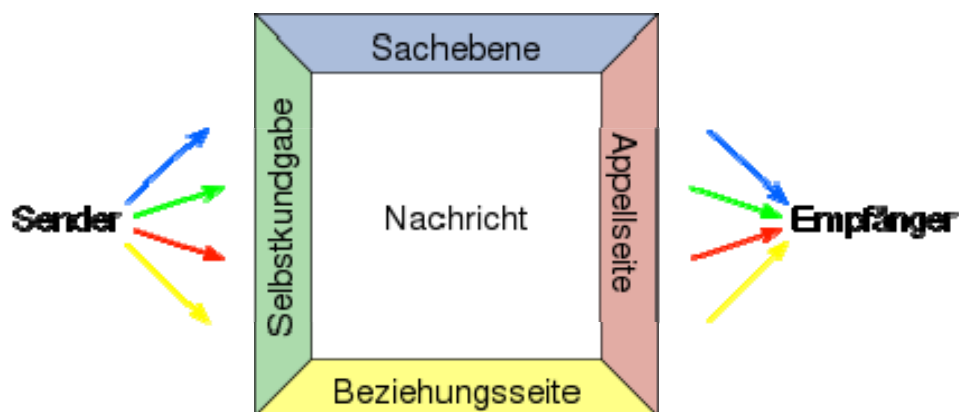
→ Erfinde eine eigene Aussage und dazu vier mögliche Schnäbel und vier mögliche Ohren.

Hier zunächst noch die wichtigsten Informationen dazu.

Die vier Ohren des Empfängers³



Grafische Darstellung des Vier-Ohren-Modells



Das Vier-Ohren-Modell beruht auf der Annahme, dass jede Äußerung nach vier Aspekten (Seiten) hin interpretiert werden kann – vom Sender der Äußerung wie auch vom Empfänger. Es ist dabei wichtig, jede dieser „Stimmen“ zu würdigen, denn nur so kann Kommunikation wertschätzend gelingen.

Wenn du noch mehr vertiefende Informationen brauchst, recherchiere im Internet.

IT's YOUR TURN!

³ Quelle Abbildungen 4 und 5: <http://de.wikipedia.org/wiki/Vier-Seiten-Modell>

Aufgabe 3 Die faire Debatte: Darf man streiten?

Eine Debatte ist ein Streitgespräch, das formalen Regeln folgt und zur inhaltlichen Vorbereitung einer Abstimmung dient. Eine Debatte kann nur in einer guten Streitkultur funktionieren. Beispielsweise ist die Frage „Darf man streiten?“ ein höchst Streitbares Thema!

→ Ganz in der vorbildlichen Tradition der Universitäten von Oxford und Cambridge sollen im Rahmen einer Debatte zwei RednerInnen für und zwei RednerInnen gegen das Streiten argumentieren. Regel Nr. 1: Jede/r darf ausreden!

- **1 Thema**
- **4 RednerInnen**
- **2 Pro-Referate, jeweils 3-5 Minuten: „Streiten erlaubt!“**
- **2 Kontra-Referate, jeweils 3-5 Minuten „Streiten verboten!“**
- **1 Moderator oder 1 Moderatorin**
- **und – nicht zu vergessen: das Publikum**

Bereit?

Unmittelbar vor der Debatte stimmen alle Schüler und Schülerinnen in der Klasse oder der Schule ab: Darf man streiten? – Ein klares Ja? „Ein klares Nein? Ein Unentschieden? Das Ergebnis der Abstimmung wird protokolliert. So ergibt sich ein erstes Meinungsbild.

Alle vier RednerInnen bringen ihre Position in einer drei- bis fünfminütigen Rede vor und versuchen dabei, das Publikum von ihren Argumenten zu überzeugen.

Danach beginnt die gemeinsame Diskussionsrunde: Die RednerInnen äußern sich jeweils kurz und fair zu den gegenteiligen Thesen. Das Publikum meldet sich ebenfalls zu Wort.



Abbildung 6: eigener Screenshot Video 3sat-Debatte

Abschluss und Ergebnis:

Wenn die Argumente auf dem Tisch liegen, stimmt das Publikum erneut ab: Hat sich das Meinungsbild verschoben? Die zweite Abstimmung zeigt, wer die besseren Argumente hatte.⁴

⁴ Bei weiteren Debatten zu selbst gewählten Themen soll jede Schülerin, jeder Schüler als RednerIn zu Wort kommen.

Lösungserwartung zu den Aufgaben 1 bis 3

- Dokumentation der Lösungsprozesse und Ergebnisse
- Multimediales Arbeitsjournal, Präsentation der Ergebnisse

Arbeite mit einem Portfolio (Arbeitsjournal). Es soll zielorientiert und übersichtlich strukturiert angelegt sein und alle erarbeiteten Aufgaben, Ergebnisse und Hausarbeiten möglichst vollständig enthalten. Die im Portfolio abgelegten Produkte sind von dir selbstständig erarbeitet und bilden somit deine eigenen Ideen und Lösungsmöglichkeiten ab. Das Portfolio soll deine erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten (Kompetenzen) sichtbar machen.

Kurzübersicht angezielter Kompetenzen

- Wissen aufbauen, reflektieren, weitergeben
- Ergebnisse beschreiben, darstellen, vergleichen, erklären
- Informationen beschaffen, strukturieren, kommunizieren, präsentieren
- Sachverhalte analysieren, kategorisieren, unterscheiden, schlussfolgern, Vermutungen aufstellen, Zusammenhänge herstellen
- Haltungen entwickeln
- Handlungen bewerten, entscheiden, umsetzen

Viel Erfolg!

21 KOMPETENZEN ZUR MEDIENBILDUNG

1. Der Schüler/die Schülerin kann Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen.
2. Der Schüler/die Schülerin kann Informationsquellen erfassen, zitieren, vergleichen.
3. Der Schüler/die Schülerin kann Kommunikatives Handeln reflektiert wahrnehmen, verstehen und gewaltfrei gestalten.
4. Der Schüler/die Schülerin kann Medienangebote und Informationen auswählen, interaktiv nutzen, kommunizieren und präsentieren.
5. Der Schüler/die Schülerin kann Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung analysieren.
6. Der Schüler/die Schülerin kann Medienprodukte vergleichend analysieren.
7. Der Schüler/die Schülerin kann Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen.
8. Der Schüler/die Schülerin kann medienrechtliche Aspekte erläutern.
9. Der Schüler/die Schülerin kann Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung aus unterschiedlichen Blickwinkeln beurteilen.
10. Der Schüler/ die Schülerin kann Kreativität in der Gestaltung zeigen.
11. Der Schüler/ die Schülerin kann eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen.
12. Der Schüler/ die Schülerin kann Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten.
13. Der Schüler/ die Schülerin kann kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen.

14. Der Schüler/die Schülerin kann sich als selbstwirksam erleben.
15. Der Schüler/die Schülerin kann zielgerichtet und weltoffen mit Personen und Systemen kooperieren.
16. Der Schüler/die Schülerin kann eigene Medienbeiträge und interaktive Anwendungen gestalten und verbreiten.
17. Der Schüler/die Schülerin kann Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) sicher und kritisch benutzen.
18. Der Schüler/die Schülerin kann kritisch denken und Probleme lösen.
19. Der Schüler/die Schülerin kann selbstständig Ziele setzen, auswählen, planen, ausüben und überprüfen.
20. Der Schüler/die Schülerin kann Informationen und Wissen interaktiv nutzen.
21. Der Schüler/die Schülerin kann eigene Medienbeiträge und Anwendungen planen, umsetzen, präsentieren und publizieren.

DIE MIT DER VORLIEGENDEN
PROTOTYPISCHEN AUFGABE ANGEZIELTEN
KOMPETENZEN SIND SCHWARZ MARKIERT.

Wofür steht der Begriff Medienbildung?

Medienbildung wird als Persönlichkeitsbildung verstanden, als Prozess und als Ergebnis des Vermittlungsprozesses von Welt und Selbst durch Medien. Kritisches und kreatives Denken und Handeln sind zentrale Aspekte der Medienbildung.

Was ist Medienkompetenz?

Medienkompetenz ist die Fähigkeit, die Medien zu nutzen, die verschiedenen Aspekte der Medien und Medieninhalte zu verstehen und kritisch zu bewerten sowie selbst in vielfältigen Kontexten zu kommunizieren.

Medienkompetenz als Schlüsselkompetenz

Medienkompetenz ist eine Schlüsselkompetenz, die hilft, bessere Entscheidungen zu treffen. Wir brauchen Medienkompetenz, um fundiert zwischen verschiedenen Medien wählen zu können, um Inhalte und Informationen kritisch bewerten zu können und in vielfältigen Medien zu kommunizieren. Wir brauchen Medienkompetenz, um das Potenzial des Internets uneingeschränkt risiko- und medienkompetent zu nutzen.

Kompetenzorientierter Unterricht und Schule

Medienbildung in der Schule soll helfen, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu fördern. Das setzt voraus, dass die Kommunikationskultur am Schulstandort insgesamt offen und wertschätzend gestaltet ist.

Gelingende Medienbildung erfordert eine Lernumgebung, die den Schülerinnen und Schülern Selbstwirksamkeitserfahrungen ermöglicht, Gestaltungskompetenz fördert, um kreativ Probleme zu lösen, die sich weiters durch eine weltoffene und tolerante Geisteshaltung auszeichnet.

Modell für gelingende Medienbildung:

www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/medienerziehung/modell/index.php

Materialien:

www.mediamanual.at/aufgaben

Redaktion mediamanual.at

Konzept & Inhalt: Dietmar Schipek

Projektleitung: Renate Holubek

Kontakt: redaktion@mediamanual.at

Prototypische Aufgabe zur Medienkompetenz: Gewaltfreie Kommunikation und faire Debattenkultur (Version 1.0, Stand: 28.06.2013)

MEDIENKOMPETENZ



GEWALTFREIE KOMMUNIKATION UND FAIRE DEBATTENKULTUR

1

PROTOTYPISCHE
AUFGABE

mediamanual.at