

5. Tag der Brückensteine

Medienethik

im Fokus der Fächer Deutsch, Englisch, Latein/Griechisch, Religion/Ethik, Geschichte und Sozialkunde

Zum fünften Mal findet am 11. Oktober 2017 von 9.30 Uhr bis 16.00 Uhr der Tag der Brückensteine statt. Das Projekt Brückensteine an der LMU arbeitet seit einigen Jahren intensiv an einer engeren Kooperation von Fachwissenschaft, Fachdidaktik und schulischer Praxis. Das Thema Medienethik steht dabei im Mittelpunkt der diesjährigen Tagung, die neben Fachvorträgen, Expertengesprächen und Workshops zugleich ein Forum für die Vernetzung aller an der Lehrerbildung Beteiligten bieten möchte.

1. Datum: Mittwoch, 11. 10. 2017, 9.30 – 16.30 Uhr

**2. Räumlichkeiten: Oettingenstr. 67, 80538 München
großer Hörsaal (B 001), Foyer (B 080) und Seminarräume**

3. Programm

9.30 Uhr: Ankommen und Begrüßung (Prof. Anselm)

**10.00 – 11.00 Uhr: Plenarvortrag Prof. Roland Rosenstock, Uni Greifswald
„Medienethik als Aufgabe der Medienbildung“**

11.00-12.00 Uhr: Dialogische Anschlussrunde zum Vortrag von Prof. Dr. Rosenstock
Medienethische Perspektiven in den beteiligten Fachdidaktiken: Prof. Dr. Anselm (Deutsch), Prof. Dr. Janka (alte Sprachen), Prof. Dr. Luetge (Englisch), Prof. Dr. Barricelli (Geschichte), Prof. Dr. Gloe (Sozialkunde), Moderation: OStR Adam

**12.00-13.00 Uhr: Mittagspause; Posterpräsentationen und Infostände zu aktuellen
Projekten der Brückensteine**

**13.00 – 15.30 Uhr: Workshop-Phasen zu den Fächern Deutsch, Englisch,
Latein/Griechisch, Ethik/Religion, Geschichte und Sozialkunde**
Alle Workshops (60 min) werden in Phase A und Phase B gleichermaßen angeboten.

Phase A: 13.00 – 14.00

Open Space (Kaffeepause): 14.00 – 14.30

Phase B: 14.30 – 15.30

1. Fachübergreifend: (Ines Sura/Erik Heidecker, Uni Greifswald): Ethische Urteilsbildung im fächerverbindenden Unterricht anhand ausgewählter PC-Spiele

Mediennutzungsstudien verdeutlichen die Relevanz des Mediums Computerspiel in der Lebenswirklichkeit von Schülerinnen und Schülern. In der medienpädagogischen Auseinandersetzung sind Computerspiele längst von ihrer negativen Konnotation befreit und nicht nur als populäres Kulturgut und Kunstwerke anerkannt, sondern ihre kreativ-produktiven und partizipativen Formen werden gleichermaßen geschätzt. Computerspielwelten sind zu neuen Erfahrungsräumen geworden, in deren Narrativen Kindern und Jugendlichen Orientierungshilfen angeboten werden. Computerspiele eignen sich für das Schulen motorischer Fähigkeiten und des strategischen Denkens, dienen der Aneignung von Wissen, der Unterhaltung, der Entspannung und der Entwicklung von Teamfähigkeit. Sie bereichern als Kommunikations- und Vermittlungshilfen und gleichzeitig als Artikulations- und Ausdrucksmittel *alle* Unterrichtsfächer, da damit einhergehende Ziele einer handlungsorientierten Medienpädagogik mit den unterschiedlichen curricularen Kompetenzen verbunden werden können. Im Workshop soll dies am Beispiel der Förderung ethischer Urteilsfähigkeit verdeutlicht werden. Der Workshop will in fächerübergreifender Perspektive über einen Einblick in die Computerspielkultur anhand ausgewählter Beispiele dazu anregen, mit dem vielseitigen Medium Computerspiel produktiv umzugehen.

2. Sozialkunde (Prof. Dr. Markus Gloe, LMU): Können moralische Werte im Sozialkundeunterricht gelehrt werden?

Die Frage nach dem politisch-moralischen Urteilen im Sozialkundeunterricht als Beitrag zur medienethischen Kompetenzfacette der Medienkompetenz steht im Mittelpunkt dieses Workshops. An konkreten Unterrichtsbeispielen aus verschiedenen Schularten sollen Möglichkeiten der Förderung politisch-moralischer Urteilskompetenz durch verschiedene Zugänge, Methoden und Medien diskutiert, der Umgang mit Ängsten, Stolpersteinen und Gefahren erörtert sowie der Beitrag zur Medienkompetenz ausgelotet werden.

3. Geschichte (Dr. Christian Grieshaber, LMU): Medien- und Bildethik im Geschichtsunterricht

Schülerinnen und Schüler sind heutzutage einer Flut von Informationen, insbesondere in Form von Fotografien oder Filmen ausgesetzt, die sie nicht hinterfragen und als objektiv wahrnehmen. Der Workshop zeigt an historischen Beispielen (1917: Darstellung der sowjetischen Oktoberrevolution; 1945: Treffen von Amerikanern und Sowjets in Torgau, 1968: Napalm-Angriff auf ein vietnamesisches Dorf; 2003: Irakkrieg) wie mit Bildern "Geschichte" gemacht wurde, und wie sich dies im Unterricht dekonstruieren lässt. Damit wird ein wichtiger Beitrag zu einem selbstreflexiven und reflektierten Geschichtsbewusstsein in einer von Medien geprägten Gesellschaft geliefert und zudem sollen Schüler für einen ethischen Umgang mit Medien sensibilisiert werden.

4. Englisch (Dr. Grit Alter, Uni Innsbruck): "Don't beLIEve what you see – Visual und Media Literacy am Beispiel von Bildmanipulationen entwickeln"

Medienethik bezieht sich auf den Zusammenhang zwischen den Inhalten, die in den Medien in einer bestimmten Art und Weise dargestellt werden und dem, wie wir Menschen auf diese Inhalte reagieren und uns verhalten. Ein Bereich, in dem dies besondere Relevanz hat, ist die Darstellung von Inhalten in den Nachrichten und in der Werbung. Nachrichten möchten uns objektiv informieren, die Werbung möchte uns von bestimmten Handlungen und Produkten überzeugen. Beide nutzen für diese sehr unterschiedlichen Zwecke Bilder. Es ist jedoch fraglich, inwiefern diese Bilder (eine) Realität repräsentieren. In diesem Zusammenhang rückt

critical media literacy als ein zentrales Bildungsziel des Englischunterrichts in den Mittelpunkt. Vor allem durch das Phänomen der "Fake News" erfährt *critical media literacy* neue Bedeutung und erhöhte Relevanz. In diesem Workshop setzen wir uns mit den Konzepten *media literacy* und *visual literacy* auseinander. Wir betrachten unterschiedliche Formen der Bildmanipulation und reflektieren anhand von Beispielen aus unterschiedlichen Printmedien, wie beide im Englischunterricht entwickelt werden können.

5. Deutsch (OStR Winfried Adam, LMU): Medienethik im Deutschunterricht – Beispiele aus der Praxis

Medienkompetenz und damit einhergehend (kritische) Medienerziehung erhalten einen immer höheren Stellenwert in den Deutschlehrplänen aller Jahrgangsstufen. Wie das in Zeiten von totaler Digitalisierung, *fake news*, *scripted reality*, usw. im Deutschunterricht sinnvoll geleistet werden kann, soll in diesem Workshop ausgelotet werden. Im Mittelpunkt stehen dabei sprachdidaktische Zugänge zum Thema. Drei Kollegen werden verschiedene Unterrichtseinheiten zu medienethischen Themen vorstellen, die in ihrer Anlage und Umsetzung diskutiert werden sollen.

6. Deutsch (Dr. Michael Stierstorfer): Deutschunterricht im Kino?! Medienethisches Lernen am Beispiel von Kreuzpaintners *Krabat*-Verfilmung (2008) in der Sekundarstufe I

Seit bundesweit mit den neuen Lehrplänen der kontrovers diskutierte ‚weite Textbegriff‘ an den Schulen Einzug gehalten hat, wird es für Deutschlehrkräfte aller Schularten immer bedeutender, mit ihren Schülern (aktuelle) Kinofilme auf deren Gestaltungsmittel hin zu untersuchen und mit dem Inhalt in Verbindung zu bringen, um zu einer medienethischen Interpretationen zu gelangen. Damit ist gemeint, dass Schüler lernen, die Werte und Normen eines Filmes kritisch zu reflektieren, um beurteilen zu können, ob ein Film problematische Ideologien transportiert oder nicht. Dafür ist es wichtig, die Konzeption des „Guten“ und des „Bösen“ zu durchschauen. Diese beiden Instanzen finden sich besonders ausgeprägt in der aktuellen Phantastik. Eine 2008 durchgeführte mediendidaktische Studie, die im Workshop präsentiert wird, widmet sich daher der Förderung der Beurteilungskompetenz von Filmen am Beispiel von Kreuzpaintners breit rezipierter und für bedeutende Preise nominiertes *Krabat*-Verfilmung und fokussiert eine Sequenz zur Einführung von Schülern in mediale Mittel, die in der schulischen Praxis jederzeit umgesetzt werden kann und in einen Rezensionswettbewerb mündet. Dabei wird anhand eines Trainings gezeigt, wie eine Klasse mit der Wirkungsweise der Filmsprache vertraut gemacht werden kann. Hierfür erhalten die Workshop-Teilnehmer praxiserprobte Materialien.

7. Alte Sprachen (Raimund Fichtel, LMU): Platons Medienkritik und ihre Relevanz für *public philosophy* der Gegenwart

Ausgehend von Platons medienkritischen Partien im Phaidros, dem Siebten Brief und in der *Politeia* sollen nicht nur Verbindungslinien und Analogien zu modernen medienkritischen Ansätzen und Theorien aufgezeigt, sondern ebenso auch kritische Aktualitätsbezüge zur medialen Artenvielfalt heutiger Philosophie(-Rezeption) hergestellt werden. Deren Vermittlung lässt sich heutzutage nämlich nicht mehr nur auf den von Platon aufgestellten Gegensatz von Mündlichkeit oder Schriftlichkeit beschränken, seit sich auch protokollarisch/mimetisch ausgerichtete Medien (z.B. Tonband, Fernsehen, youtube) der Philosophie angenommen haben und so eine zwitterartige dritte Position im platonischen „entweder – oder“ der Vermittlung einnehmen. Neue Medien und Philosophie: ungeschriebene Lehre oder ungeschriebene Leere?

Der Unterricht, insbesondere der Latein- und Griechischunterricht als Vermittlungsinstanz antiker Philosophie *a fontibus*, kann einer kritischen Auseinandersetzung mit diesem Thema nicht aus dem Weg gehen, zumal die zunehmende Bildschirmsozialisation des sog. „neuen“ Schülers erstens nicht mehr bewiesen werden muss und zweitens ebendiese Entwicklung die Fruchtbarkeit einer primär bibliophil ausgerichteten Altsprachendidaktik zu unterminieren scheint. Statt einer Flucht in kulturpessimistische Nostalgien bedarf es einer kritischen Medien-Sensibilität, die sich auch heute noch an der Hand Platons entwickeln lässt. Der Rückgriff auf und die Aktualität von Platon bei einer kritischen Bewertung neuer Medien illustriert hierbei nur einmal mehr, dass die Antike nicht nur nicht tot, sondern lebendig und existentiell transferierbar ist.

15.30 – 16.00: Abschlussdiskussion (Fishbowl) Medienethik als Perspektive und Herausforderung für unterrichtliches Handeln

Moderation: StD Florian Schultz-Pernice (LMU, Leiter des Studiengangs Medienpädagogik)

ab 16 Uhr: Ausklang

