

Theoretische Einführung

Was ist das Toolkit?

Dieses Toolkit ist ein Multimediapakete für Lehrer/innen, mit dem sie lernen können, wie Medienerziehung und interkulturelle Bildung zur Förderung demokratischer Beteiligung an der Schule und in der Gesellschaft eingesetzt werden können. Es besteht aus drei miteinander verknüpften Elementen:

- a) Leitlinien für inklusives und situiertes Lernen;
- b) sechs Lernszenarien;
- c) eine Video-Bildungsdokumentation.

a) Die Leitlinien für inklusives und situiertes Lernen

Die Leitlinien für inklusives und situiertes Lernen geben Empfehlungen darüber, wie Aktivitäten in der Medien- und interkulturellen Bildung inklusiver angelegt werden können. Im Mittelpunkt stehen drei Schlüsselkonzepte: Verständnis von Medien- und interkulturellen Beziehungen in der zeitgenössischen Gesellschaft; Mitteilung/Selbst-Ausdruck (mit und ohne Medien) in multikulturellen Zusammenhängen, mit dem Aspekt der Selbsteinschätzung; Engagement im Prozess der Gemeinschaftsbildung und kritische Teilhabe am demokratischen Leben in der Schule.

b) Die Lernszenarien

Die Lernszenarien entsprechen sechs verschiedenen Lernwegen im Bereich der Medien- und interkulturellen Bildung und enthalten mindestens fünf Einheiten, die auch einzeln umgesetzt werden können. Die Lernszenarien bieten verschiedene Ressourcen (etwa Multimediainhalte, Arbeitsblätter oder Tutorials über Medienproduktion) zur Gestaltung von Aktivitäten im Klassenzimmer. Hier eine Kurzbeschreibung der sechs Lernszenarien:

1) Wir sind alle gleich anders soll jungen Leuten ein Bewusstsein dafür vermitteln, wie Medien die Realität abbilden und mit Themen wie Radikalisierung umgehen; dabei gestalten die Schüler/innen Poster, in denen sie mit eigenen Slogans für eine offene und vorurteilsfreie Gesellschaft eintreten.

2) Mit meinen eigenen Worten will Schüler/innen bewusster machen, wie Propaganda und rassistische Äußerungen in Politik und Gesellschaft kursieren, und fördert durch die gemeinsame Gestaltung von kurzen Videos die Fähigkeit, eigene Meinungen zu diesen Themen auszudrücken.

3) Stehe auf gegen Gewalt und bringe Deine Rechte ins Spiel ermutigt Schüler/innen, die Verwendung und Formen von Gewalt in Videospiele und Filmen besser zu durchschauen, und bestärkt Schüler/innen in ihrer Fähigkeit, die Anwendung von Gewalt in Frage zu stellen – insbesondere dort, wo sie sich gegen benachteiligte und marginalisierte Individuen oder Gruppen richtet – in der eigenen Schulgemeinschaft und im Alltag; dazu gestalten die Schüler/innen selbst Videospiele zu Menschenrechtsthemen.

4) Mediendarstellungen über 'Andere' hinterfragen durch Produktion eigener Video-Berichte schärft bei Schüler/innen das kritische Verständnis von Nachrichten, insbesondere von in sozialen Medien geposteten ‚Fake News‘ über ethnische und kulturelle Minderheiten, und fördert durch die Produktion von Video-Berichten die Fähigkeit, die eigene Sichtweise zum Ausdruck zu bringen.

5) Migration in der Medienberichterstattung und digitales Storytelling vermittelt an Schüler/innen einen Rahmen für kritisches Denken und ein Verständnis der unterschiedlichen Mediendarstellungen und Lebenssituationen im Zusammenhang mit Migration. Zudem geht es um die Entwicklung anderslautender Mediennarrative über Migration mit den Techniken des digitalen Erzählens.

6) Aufbau einer vielfältigen und demokratischen Gemeinschaft zielt auf die Vermittlung von Kompetenzen fürs Zusammenleben in einer multikulturellen Gesellschaft und ermutigt Schüler/innen, sich dafür zu engagieren und sich für die Vielfalt in der Schulklasse, der Schule und der lokalen Gemeinschaft durch die Produktion von eigenen Radio-Podcasts einzusetzen.

c) Die Bildungs- dokumentation

In der Bildungsdokumentation wird mit audiovisuellen Mitteln erklärt, wie Medienbildung im interkulturellen Kontext gestaltet werden kann, um demokratische und inklusive Formen der bürgerschaftlichen Beteiligung zu fördern. Das Video umfasst drei Teile, wobei jeder Teil einem der Kernbegriffe von MEET gewidmet ist (Verständnis, Ausdruck, Engagement). Es basiert auf Video-Dokumentationen aus drei Erfahrungszusammenhängen des Projekts, die mit drei der Lernszenarien gekoppelt sind: *Stehe auf gegen Gewalt und bringe Deine Rechte ins Spiel* in Italien (Kernbegriff: Verständnis); *Mit meinen eigenen Worten* in Deutschland (Kernbegriff: Ausdruck); und *Aufbau einer vielfältigen und demokratischen Gemeinschaft* in Slowenien (Kernbegriff: Engagement). Die Bildungsdokumentation enthält außerdem eine Video-Einführung in den didaktischen Ansatz des gesamten Projekts.

Der theoretische Hintergrund des Toolkits

MIB

Der Rahmen der Medien- und interkulturellen Bildung (**MIB**) bildet den pädagogischen Hintergrund für die Lernszenarios. MIB ist ein theoretisches Werkzeug, das entwickelt wurde, um Lehrer/innen beim Erkennen von relevanten Kompetenzen für die Medienbildung im interkulturellen Kontext und beim Entwickeln von entsprechenden Aktivitäten mit Schulklassen zu unterstützen. Der MIB-Rahmen verknüpft Forschungslinien aus den Bereichen Medienkompetenz und interkulturelle Bildung, Traditionen, die auf die Förderung demokratischer Teilhabe ausgerichtet sind.

Erziehung zur Medienkompetenz

Studien über **Erziehung zur Medienkompetenz** identifizieren kritisches Medienverständnis und kreative Medienproduktion als Schlüsselkompetenzen, die gefördert werden sollen. Aus dieser Sicht sind die Hauptziele der Medienbildung: die Ermutigung zur Analyse der Medien in ihrer ökonomischen, sozialen und ideologischen Dimension und die Unterstützung der kreativen Praxis der Medienproduktion als Einstieg in eine aktive Beteiligung an der heutigen Gesellschaft.

Interkulturelle Bildung

Studien über **interkulturelle Bildung** streiten für die Anerkennung der massiven Auswirkungen von Machtstrukturen, die auf Rasse, Gender, und sozialer Schicht basieren, auf das Leben von Individuen; gleichzeitig treten sie für die zivile Teilhabe am demokratischen Leben ein – insbesondere durch interkulturellen Dialog, Pflege der kulturellen Vielfalt, Engagement beim Aufbau von multikultureller Gemeinschaft und im Kampf um Gleichheit und soziale Gerechtigkeit.

Der MIB-Rahmen benennt vier Kompetenzbereiche, die diese geschilderten Ziele der Medien- und interkulturellen Bildung spiegeln und zueinander in Beziehung setzen. Die angestrebten Ziele lassen sich paarweise zusammenfassen in Kernaktivitäten der Medienbildung und der interkulturellen Bildung.

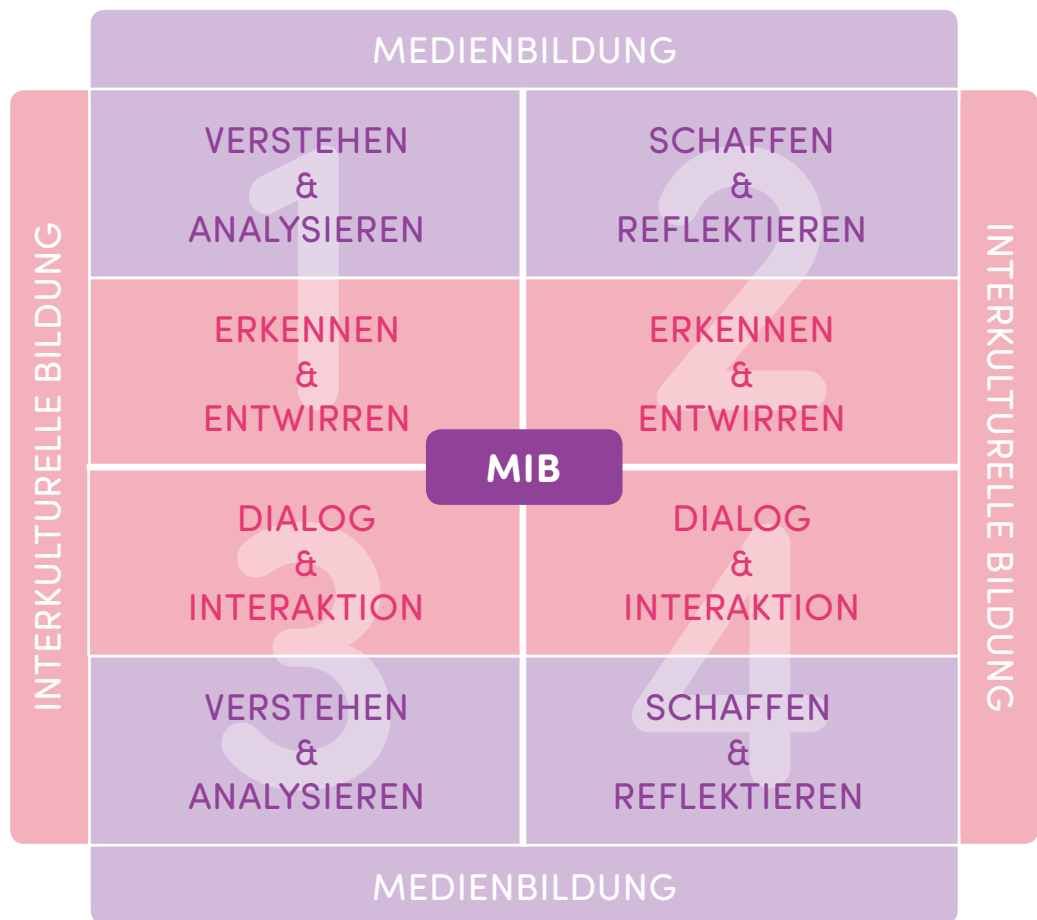
Im einzelnen sind die Kernaktivitäten der Medienbildung:

- Verstehen und Analysieren, und
- Schaffen und Reflektieren

Während die Kernübung der interkulturellen Bildung sich so umschreiben lassen:

- Erkennen und Entwirren
- Dialog und Interaktion

Die folgende Abbildung illustriert, wie jeder Rahmen aus der Kombination dieser gekoppelten Aktionen resultiert.



Der Rahmen der Medien- und interkulturellen Bildung

- **Rahmen 1** kombiniert „Verstehen und Analysieren“ mit „Erkennen und Entwirren“. Beispiel für ein Lernziel in diesem Rahmen wäre: Identifiziere Stimmen und Perspektiven, die in den Medien (nicht) repräsentiert werden.
- **Rahmen 2** integriert „Schaffen und Reflektieren“ mit „Erkennen und Entwirren“. Beispiel eines Lernziels in diesem Rahmen wäre: Erkenne, dass das Publikum nicht einheitlich-homogen sein muss, sondern soziale, kulturelle und Gender-Unterschiede aufweist.
- **Rahmen 3** verschmelzt „Dialog und Interaktion“ mit „Verstehen und Analysieren“. Ein Lernziel in diesem Rahmen könnte lauten: Kommuniziere Deine Ansichten und respektiere die der Anderen; sei offen der Kritik gegenüber.
- **Rahmen 4** vermischt „Dialog und Interaktion“ mit „Schaffen und Reflektieren“. Hier wäre ein beispielhaftes Lernziel: Trete durch Deine eigene Medienpraxis für interkulturelle Werte und soziale Gerechtigkeit ein.

Zusätzlich steht jedes der vier Felder für bestimmte Kompetenzen (oder Bildungsziele).

MEET-Leitlinien
für inklusives und
situiertes Lernen

Im Schritt von übergeordneten Bildungszielen zur Strategie für die didaktische Umsetzung des inklusiven Lernens hat MEET die UDL-Leitlinien (Universal Design for Learning) im Sinne von sozio-kulturellen Lerntheorien abgewandelt. Mit der Anpassung dieser Leitlinien hat MEET versucht, die Erziehung zur Medienkompetenz mit inklusiven Strategien fürs Lehren und Lernen so zu vermählen, dass Rechtegleichheit und Respekt für Unterschiedlichkeit gleichermaßen gewährt sind. Die MEET-Leitlinien für inklusives und situiertes Lernen basieren auf den bereits erwähnten drei Kernkonzepten, Verständnis, Ausdruck und Engagement. Jedes der Konzepte nimmt Bezug auf ein Ensemble von Umsetzungsstrategien zur Unterstützung der Schüler/innen in ihrem Verständnis der medialen und interkulturellen Zusammenhänge der heutigen Gesellschaft, ihrem eigenen Ausdruck im multikulturellen Kontext und ihrem Engagement im Prozess der Gemeinschaftsentwicklung und des demokratischen Lebens ihrer Schule.

Wie man das Toolkit verwenden kann

Lehrer/innen können das Toolkit dreifach einsetzen: zum selbständigen Lernen, als Ressource für den Unterricht und als Gestaltungswerkzeug.

Zum Selbst-Training eignet sich die Erkundung aller drei Teile. Durch Lesen der Lernszenarien und Anschauen der Bildungsdokumentation – stets mit den MEET-Leitlinien im Sinn – kommt man zu einem Verständnis der Prinzipien und der Anwendung der Empfehlungen in der Praxis.

Als Ressource für den Unterricht dient das Toolkit, indem Lehrer/innen die Lernszenarien (oder Teile davon) für ihre eigenen Klassen adaptieren und dabei auf die bereitgestellten Arbeitsvorlagen und Multimedia-Inhalte (z.B. Bildmaterial, Links) zurückgreifen.

Das Toolkit kann auch als Anstoß aufgefasst werden, Medienbildungsaktivitäten auszudenken oder umzugestalten, um sie dann Klassen vorzuschlagen. Lehrer/innen können neue Lernszenarien entwickeln, basierend auf den Leitlinien, oder letztere dafür verwenden, existierende Lernszenarien zu verändern und besser an die Schüler/innen und den Kontext anzupassen.

Warum man das Toolkit verwenden soll

Was einige Lehrer/innen dazu gesagt haben ...

„[...] Klassenaktivitäten gaben den Impuls zur Reflektion und einen Anstoß, den Unterrichtsmodus immer wieder zu überdenken. Das hier war ein bemerkenswerter Input zur Umgestaltung des Unterrichts, um Kulturen zu begegnen und inklusiv mit der Vielfalt umzugehen“ **(Italien)**

„Wenn sich Schüler/innen mit verschiedenen Rollen identifizierten (im Rollenspiel), entwickelten sie Empathie, besonders gegenüber Roma, und lernten, dass sie eine Minderheit sind und eine Zielscheibe für Vorurteile und Stereotypen“ **(Slowenien)**

„In Teams zu arbeiten, hat die Beziehung der Schüler/innen untereinander gestärkt“ **(Deutschland)**

„Ich bekam konkrete Erfahrung von Methoden, der Produktion eines Podcasts, Gestaltung von Kampagnen, Medienbeiträgen, ...“ **(Slowenien)**

„Schüler/innen zeigten ein vitales Interesse, als sie ihre eigenen Medienbeiträge produzierten“ (aus Fragebogen für Lehrer/innen) **(Deutschland)**

„Mich hat das motiviert, Medien für den Unterricht über verschiedene Themen einzusetzen“ **(Deutschland)**

„Als die Schüler/innen in der Stadtmitte Interviews aufnahmen, das war definitiv ein starker Moment, berührend, der weit über unsere Erwartungen hinausging“ **(Italien)**

„Mir fiel auf, dass die Mediennutzung den Schüler/innen mehr Teilnahme ermöglichte als in einer normalen Unterrichtssituation“ **(Italien)**

„Ich hatte vorher Erfahrung [mit interkultureller Bildung], aber nur aus pädagogischer Perspektive. Die Sicht der Forschung aus [sozialwissenschaftlicher] Praxisarbeit brachte in der Klasse einen Mehrwert“ **(Slowenien)**

“Thanks to this experience I improved my ability to teach media education in intercultural contexts” **(Teacher, Italy)**

„Der Ansatz war informativ, partizipatorisch und kollaborativ. Er gab den Schüler/innen Anleitung bei der Analyse von Fake News und brachte sie dazu, ihr Verständnis von Nachrichten zu hinterfragen“ **(Italien)**

„Schüler/innen zeigten mehr Empathie für interkulturelle Unterschiede und konnten zwischen Stereotypen und Realitäten unterscheiden“ **(Deutschland)**