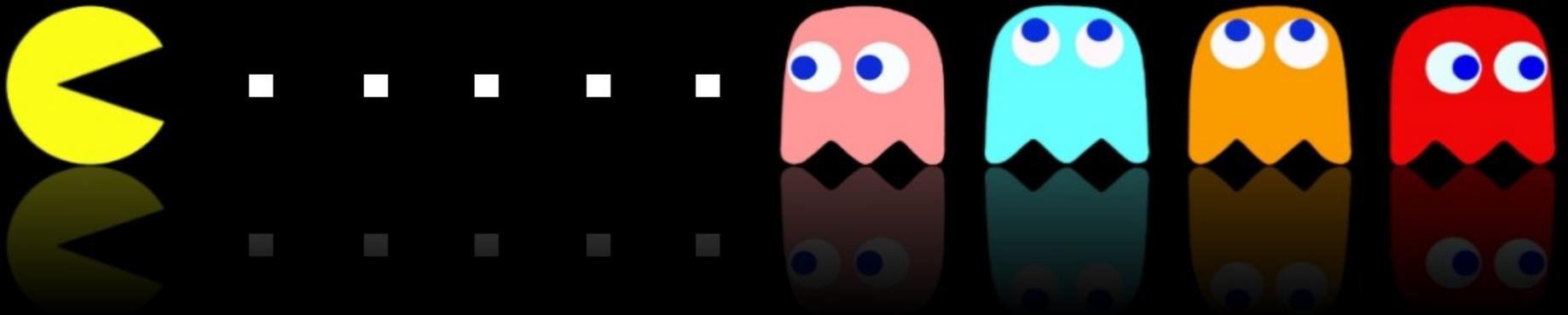


Demokratie u. Medienkompetenz für alle!



INSTITUT F. DEMOKRATIE U.
MEDIENKOMPETENZ



réseau
netzwerk für medien kultur e.V.

Kai-Thorsten Buchele

Demokratie u. Medienkompetenz für alle!

INSTITUT F. DEMOKRATIE U.
MEDIENKOMPETENZ

[START](#) [IMPRESSUM](#) [VISION](#) [PHILOSOPHIE](#) [ANGEBOT](#) [HINTERGRUND](#) [KONTAKT](#)

INSTITUT F. DEMOKRATIE U. MEDIENKOMPETENZ

Leben heißt Handeln.

[Vision](#)

[Philosophie](#)



Demokratie

Zulassen, dass andere Recht haben, obwohl es einem selbst nicht gefällt.



Demokratie und Medienkompetenz

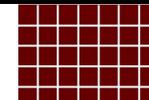
Leben und Handeln in einer Mediendemokratie setzt Medienkompetenz voraus.



Medienkompetenz

Wissen, Reflektieren und Handeln mit und über Medien als Mittel und Mittler von Kommunikation.

INSTITUT F. DEMOKRATIE U.
MEDIENKOMPETENZ



réseau
netzwerk für medien kultur e.V.

Kai-Thorsten Buchele

Demokratie u. Medienkompetenz für alle!

I. Motivation und Ziel

II. Demokratie und Medienkompetenz

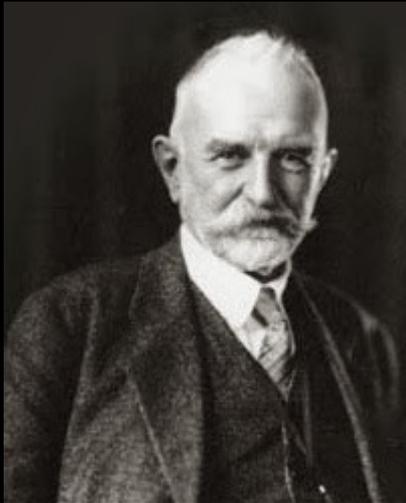
III. Stufenmodell

I. Motivation und Ziel

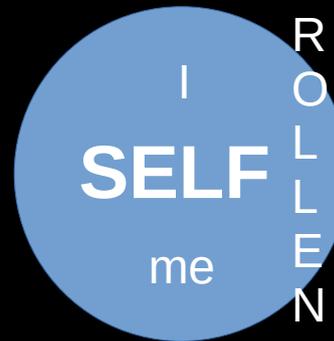


Sozialisation: Symbolischer Interaktionismus
George Herbert Mead (1863–1931)

I. Motivation und Ziel



Quelle: Wikimedia



R play

Symbole (Sprache, Gesten, Medien)

Generalisierter Anderer

N game

Sozialisation: Symbolischer Interaktionismus
George Herbert Mead (1863–1931)

I. Motivation und Ziel

Jede Schule ist Modellschule für Medienkompetenz und Demokratie vor Ort, im Bundesland, Deutschland und der Welt.

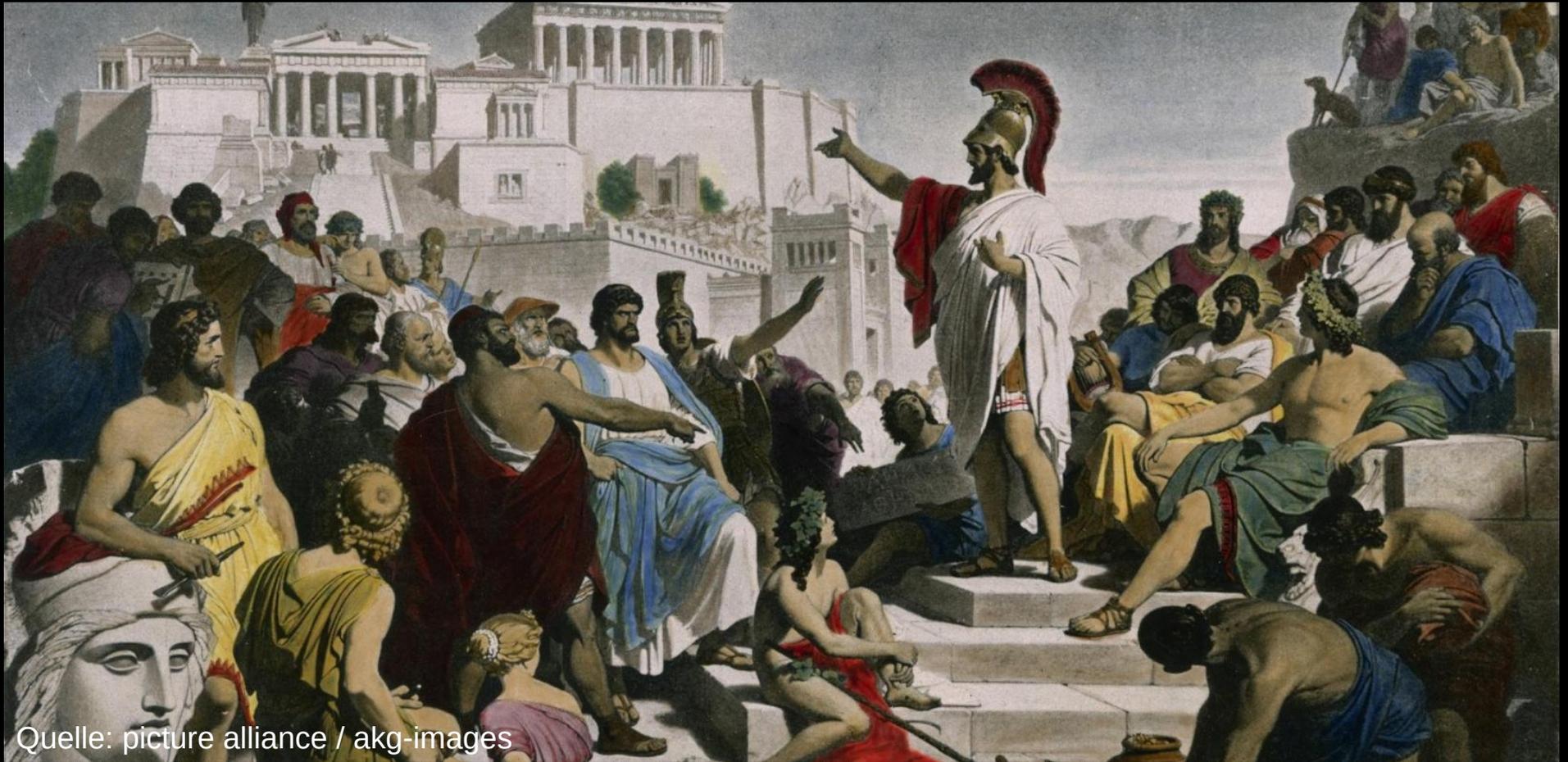
Alle Akteure - Lehrer*innen, Schüler*innen und Eltern - haben die Funktion von Medien als Mittel und Mittler von Kommunikation erkannt und handeln entsprechend.

Sie haben selbst erfahren, dass nur aktive Medienarbeit zu Medienkompetenz in einer mediatisierten Gesellschaft führt.

Sie sehen das Ziel ihrer Bemühungen in der Herausbildung emanzipierter, kritisch-reflexiver Menschen.

Nur durch medienkompetente Subjekte ist eine demokratische Welt heute überhaupt möglich.

II. Demokratie und Medienkompetenz



Quelle: picture alliance / akg-images

INSTITUT F. DEMOKRATIE U.
MEDIENKOMPETENZ



réseau
netzwerk für medien kultur e.V.

Kai-Thorsten Buchele

II. Demokratie und Medienkompetenz



Quelle: Bündnis 90 Die Grünen



Quelle: DPA



Quelle: Reuters



Quelle: DPA

II. Demokratie und Medienkompetenz



Quelle: The Guardian

INSTITUT F. DEMOKRATIE U.
MEDIENKOMPETENZ



réseau
netzwerk für medien kultur e.V.

Kai-Thorsten Buchele

II. Demokratie und Medienkompetenz



Quelle: NSA; S. Fischer



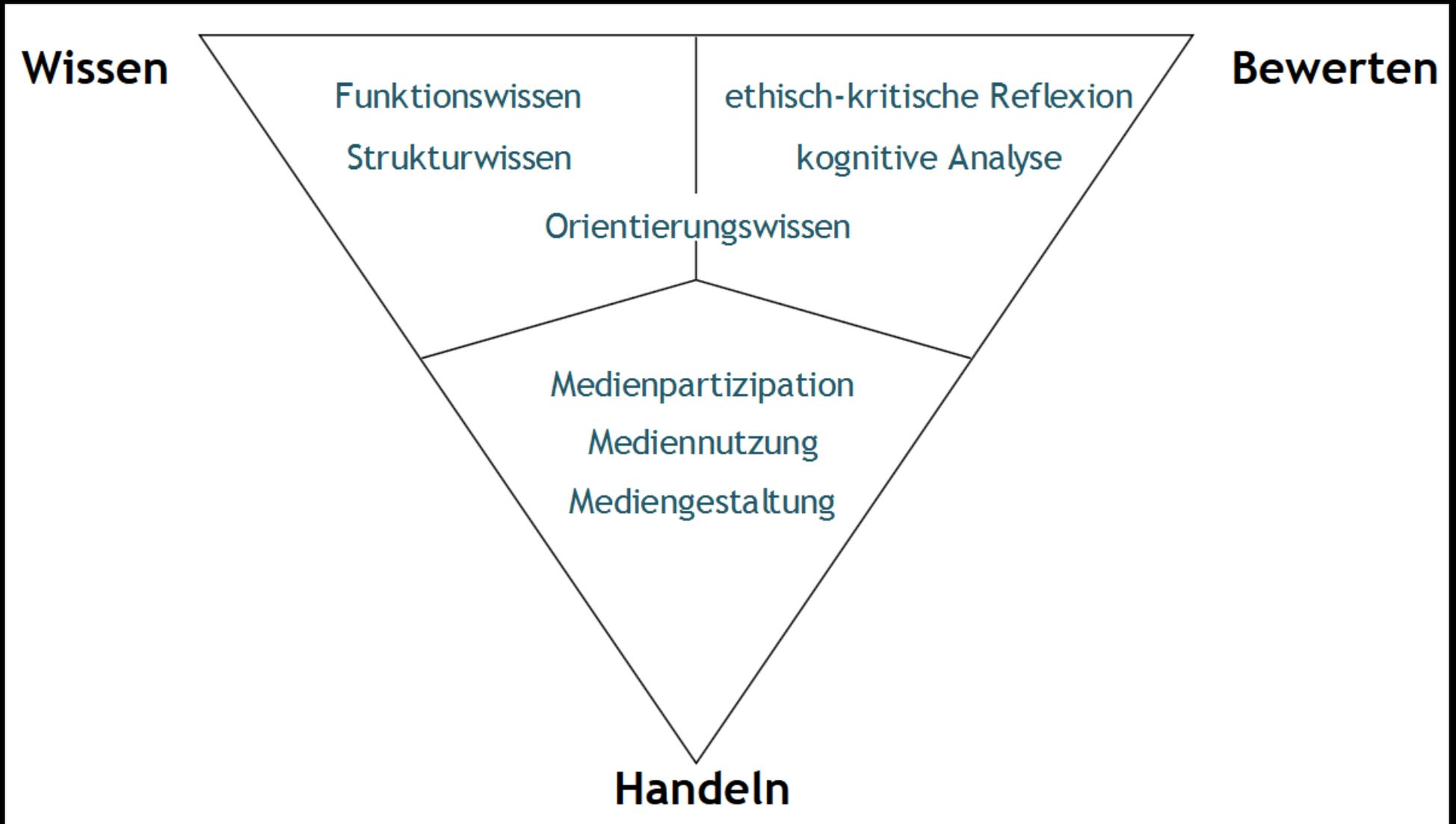
INSTITUT F. DEMOKRATIE U.
MEDIENKOMPETENZ



réseau
netzwerk für medien kultur e.V.

Kai-Thorsten Buchele

II. Demokratie und Medienkompetenz



Quelle: Bernd Schorb

INSTITUT F. DEMOKRATIE U.
MEDIENKOMPETENZ



réseau
netzwerk für medien kultur e.V.

Kai-Thorsten Buchele

II. Demokratie und Medienkompetenz



Aktive Medienarbeit

INSTITUT F. DEMOKRATIE U.
MEDIENKOMPETENZ



réseau
netzwerk für medien kultur e.V.

Kai-Thorsten Buchele

II. Demokratie und Medienkompetenz



Quelle: Schulz von Thun

Medien sind als Zeichensysteme
Mittel und Mittler von Kommunikation

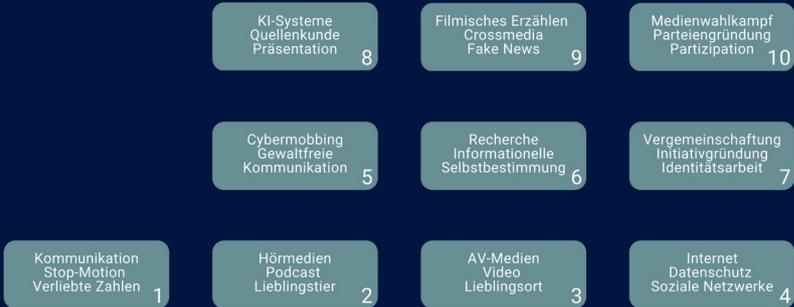
III. Das GS-Modell spielerisch-explorativ

- I. Primäre Medien: kein Gerät erforderlich (Sprache, Rituale)
- II. Sekundäre Medien: Sender benötigt Technik, Empfänger nicht (Rauchzeichen/Schrift/Druck)
- III. Tertiäre Medien: Sender und Empfänger benötigen Technik (Film/Fernsehen/Telefon)
- IV. Quartäre Medien: kann I. bis III. enthalten, aber zeitliche und/oder örtliche Übereinstimmung nicht notwendig (Computer/E-Mail/Internetdienste)

III. Stufenmodell Demokratie- / Medienbildung



Demokratie- +
Medienbildung
Stufenmodell
nach Klassen



Institut f. Demokratie u. Medienkompetenz
Kai-Thorsten Buchele - Pädagogischer Leiter
Heilemannstraße 2
04277 Leipzig
Deutschland

Wir haben in den vergangenen Jahren zahlreiche Projekte erprobt und daraus ein „best-Practice-Modell“ entwickelt. Es dient zur Orientierung und kann natürlich bedarfsorientiert angepasst werden.

fon: +49 (0)341 2425521
mobil: +49 (0)177 6899833
messenger: +49 (0)176 47700484
mail: post@ifdm.net
web: www.ifdm.net

- Medienwahlkampf
Parteiengründung
Partizipation 10**
Die Schülerinnen und Schüler bilden eigene Parteien anhand ihrer Interessen und betreiben Medienwahlkampf. Auf analytischer Grundlage entstehen Wahlwerbespots, Social-Media-Kampagnen, Wahlplakate, Pressekonferenzen.
- Filmisches Erzählen
Crossmedia
Fake News 9**
Die Schülerinnen und Schüler erlernen durch aktive Medienarbeit die Grammatik bewegter Bilder zielführend einzusetzen. Sie erstellen eigene Videoproduktionen und Social-Media-Formate incl. Interviews bspw. zum Thema „Schule der Zukunft“.
- KI-Systeme
Quellenkunde
Präsentation 8**
Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie sie mit Unterstützung „Künstlicher Intelligenz“ Vorträge zu Lehrplanthemen (z.B. Geschichte, Wahlpflichtbereich 1, Weltkrieg) erarbeiten. Sie reflektieren über den Nutzen von KI für den eigenen Lernfortschritt und erhalten Tipps und Tricks zu Präsentationstechniken.
- Vergemeinschaftung
Initiativgründung
Identitätsarbeit 7**
Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie man eigene Interessen, Neigungen und Bedürfnisse entdeckt und diese gewaltfrei mittels Medien gegenüber anderen artikuliert. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie Individualismus und Gemeinschaft zusammenwirken, wie aus „Ich“ ein „Wir“ werden kann.
- Recherche
Informationelle
Selbstbestimmung 6**
Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie wichtig informationelle Selbstbestimmung, kritische Reflektion des eigenen Medienhandelns und adäquate Strategien im Kontext umfassender globalisierter Digitalisierung und Wertschöpfung sind.
- Cybermobbing
Gewaltfreie
Kommunikation 5**
Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie sie angemessen im Netz und darüber hinaus mit anderen umgehen. Sie entdecken, was Cybermobbing, Hatespeech und „soziale“ Netzwerke sind. Mittels digitalen Rollenspiels üben sie „Gewaltfreie Kommunikation“ als Wölfe und Giraffen.
- Internet
Datenschutz
Soziale Netzwerke 4**
Die Schülerinnen und Schüler lernen, was Daten sind, entdecken deren Bedeutung und erfahren, wie und warum man mit Daten achtsam umgehen muss und welche Datenschutzstrategien sinnvoll und bewährt sind. Die gewonnenen Erkenntnisse münden in einen Elternabend von und mit Schülern.
- AV-Medien
Video
Lieblingsort 3**
Die Schülerinnen und Schüler erlernen die Grundlagen filmischen Erzählens. Sie erproben, welche Bedeutung Einstellungsgrößen, Perspektiven, Schnitt und Montage haben, indem sie eigene Videos mit Bild und Ton produzieren und präsentieren.
- Hörmedien
Podcast
Lieblingstier 2**
Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie Hörmedien entstehen, welche Bedeutung Sprache und Geräusche für unsere Vorstellung haben und produzieren gemeinsam eigene Podcasts, die am Ende angehört und ausgewertet werden.
- Kommunikation
Stop-Motion
Verliebte Zahlen 1**
Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie sie eigene Ideen und Geschichten rund um die „Verliebten Zahlen“ in Partnerarbeit bildlich umsetzen und vertonen. Das 4-stündige Projekt endet in einer Filmpremiere aller ersten Bewegtbild-Produktionen in der Klasse.

Institut f. Demokratie u. Medienkompetenz
Kai-Thorsten Buchele - Pädagogischer Leiter
Heilemannstraße 2
04277 Leipzig
Deutschland

Die Inhalte können in Form von Unterrichtsprojekten, Werkstattarbeiten, individuellen Lernzeiten, Projekttagen, durch die Etablierung von Medienscouts etc. realisiert werden.

fon: +49 (0)341 2425521
mobil: +49 (0)177 6899833
messenger: +49 (0)176 47700484
mail: post@ifdm.net
web: www.ifdm.net

INSTITUT F. DEMOKRATIE U.
MEDIENKOMPETENZ



réseau
netzwerk für medien kultur e.V.

Kai-Thorsten Buchele



Demokratie- +
Medienbildung
Stufenmodell
nach Klassen

Kommunikation
Stop-Motion
Verliebte Zahlen 1

Hörmedien
Podcast
Lieblingstier 2

AV-Medien
Video
Lieblingsort 3

Internet
Datenschutz
Soziale Netzwerke 4

KI-Systeme
Quellenkunde
Präsentation 8

Filmisches Erzählen
Crossmedia
Fake News 9

Medienwahlkampf
Parteiengründung
Partizipation 10

Cybermobbing
Gewaltfreie
Kommunikation 5

Recherche
Informationelle
Selbstbestimmung 6

Vergemeinschaftung
Initiativgründung
Identitätsarbeit 7

Medienwahlkampf Parteiengründung Partizipation 10	Die Schülerinnen und Schüler bilden eigene Parteien anhand ihrer Interessen und betreiben Medienwahlkampf. Auf analytischer Grundlage entstehen Wahlwerbespots, Social-Media-Kampagnen, Wahlplakate, Pressekonferenzen.
Filmisches Erzählen Crossmedia Fake News 9	Die Schülerinnen und Schüler erlernen durch aktive Medienarbeit die Grammatik bewegter Bilder zielführend einzusetzen. Sie erstellen eigene Videoproduktionen und Social-Media-Formate incl. Interviews bspw. zum Thema „Schule der Zukunft“.
KI-Systeme Quellenkunde Präsentation 8	Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie sie mit Unterstützung „Künstlicher Intelligenz“ Vorträge zu Lehrplanthemen (z.B. Geschichte, Wahlpflichtbereich 1. Weltkrieg) erarbeiten. Sie reflektieren über den Nutzen von KI für den eigenen Lernfortschritt und erhalten Tipps und Tricks zu Präsentationstechniken.
Vergemeinschaftung Initiativgründung Identitätsarbeit 7	Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie man eigene Interessen, Neigungen und Bedürfnisse entdeckt und diese gewaltfrei mittels Medien gegenüber anderen artikuliert. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie Individualismus und Gemeinschaft zusammenwirken, wie aus „Ich“ ein „Wir“ werden kann.
Recherche Informationelle Selbstbestimmung 6	Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie wichtig informationelle Selbstbestimmung, kritische Reflektion des eigenen Medienhandelns und adäquate Strategien im Kontext umfassender globalisierter Digitalisierung und Wertschöpfung sind.
Cybermobbing Gewaltfreie Kommunikation 5	Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie sie angemessen im Netz und darüber hinaus mit anderen umgehen. Sie entdecken, was Cybermobbing, Hatespeech und „soziale“ Netzwerke sind. Mittels digitalen Rollenspiels üben sie „Gewaltfreie Kommunikation“ als Wölfe und Giraffen.
Internet Datenschutz Soziale Netzwerke 4	Die Schülerinnen und Schüler lernen, was Daten sind, entdecken deren Bedeutung und erfahren, wie und warum man mit Daten achtsam umgehen muss und welche Datenschutzstrategien sinnvoll und bewährt sind. Die gewonnenen Erkenntnisse münden in einen Elternabend von und mit Schülern.
AV-Medien Video Lieblingsort 3	Die Schülerinnen und Schüler erlernen die Grundlagen filmischen Erzählens. Sie erproben, welche Bedeutung Einstellungsgrößen, Perspektiven, Schnitt und Montage haben, indem sie eigene Videos mit Bild und Ton produzieren und präsentieren.
Hörmedien Podcast Lieblingstier 2	Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie Hörmedien entstehen, welche Bedeutung Sprache und Geräusche für unsere Vorstellung haben und produzieren gemeinsam eigene Podcasts, die am Ende angehört und ausgewertet werden.
Kommunikation Stop-Motion Verliebte Zahlen 1	Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie sie eigene Ideen und Geschichten rund um die „Verliebten Zahlen“ in Partnerarbeit bildlich umsetzen und vertonen. Das 4-stündige Projekt endet in einer Filmpremiere aller ersten Bewegtbild-Produktionen in der Klasse.

IV. Das spezifische Schul-Modell

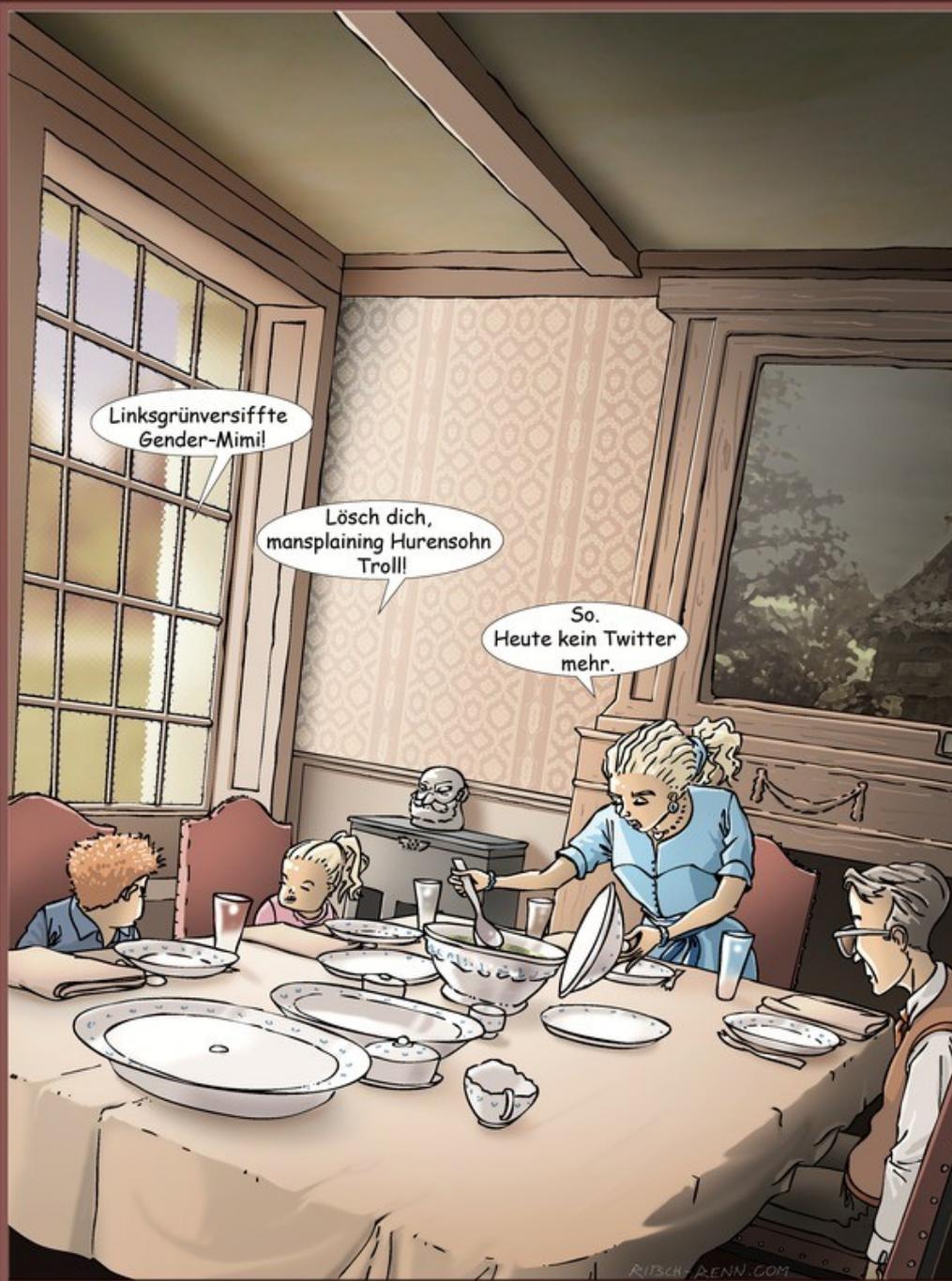
innovativ
ganzheitlich
kritisch
inspiriert
lösungsorientiert
subjektorientiert
kreativ
aktiv
praktisch
nachhaltig
von allen
für alle
auf den



IV. Das spezifische Schul-Modell

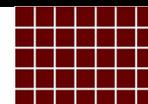
I. Mögl. Themenfelder:

Urheberrecht – Jugendmedienschutz – Datenschutz –
Datensicherheit - Informationelle Selbstbestimmung –
Anonymisierung – Verschlüsselung – Open Source – „Social“
Media – Fake News – Hate Speech – Cybermobbing – Messenger
– Handies/Smartphones – Smartboards – Tabletklassen – Bring
Your Own Device – eLearning – Blended Learning –
Partizipation – Kommunikation – Diskurs – Debatte –
Sozialraum Schule – Schulkultur – Transparenz – Big Data –
Digital Detox – Sprache audiovisueller Medien – Filmisches
Erzählen – Schreiben fürs Hören – Symbolischer
Interaktionismus – Soziokratie – Mediensucht –
Computerspiele – YouTube-Star werden – Robotik – KI –
Comics



Quelle: Ritsch und Renn, c't

INSTITUT F. DEMOKRATIE U.
MEDIENKOMPETENZ



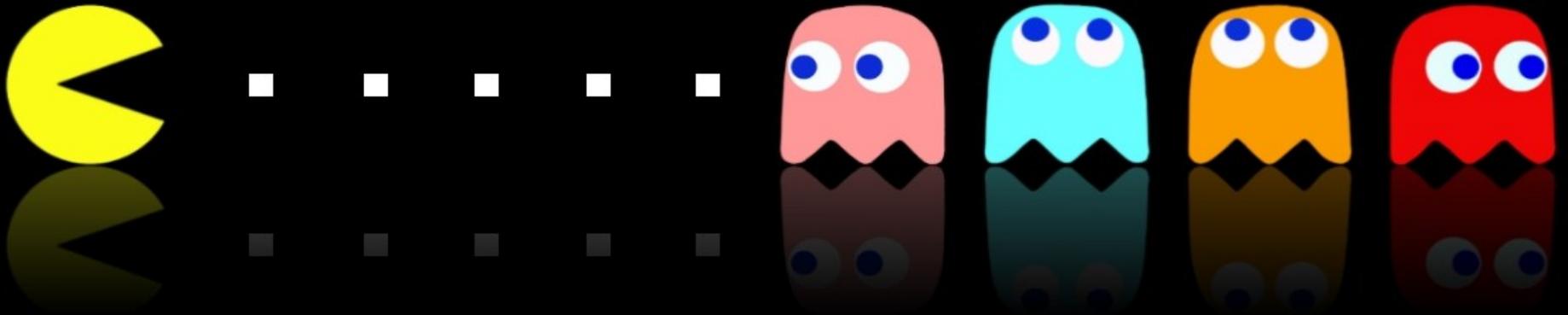
réseau
netzwerk für medien kultur e.V.

Kai-Thorsten Buchele

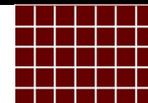
Demokratie u. Medienkompetenz für alle!

ifdm.net - Institut f. Demokratie u. Medienkompetenz
Kai-Thorsten Buchele - Pädagogischer Leiter
Heilemannstraße 2
04277 Leipzig
Deutschland

fon: +49 (0)341 242552-1
fax: +49 (0)341 242552-8
mobil: +49 (0)177 6899833
messenger: +49 (0)176 47700484
mail: post@ifdm.net
web: www.ifdm.net



INSTITUT F. DEMOKRATIE U.
MEDIENKOMPETENZ



réseau
netzwerk für medien kultur e.V.

Kai-Thorsten Buchele