



Vielfalt der Medien

Die digitale Welt ist schnelllebig. Streaming, Online-Gaming und Social Media gehören inzwischen zum Alltag junger Menschen und sind darin omnipräsent.

Um die Vielfalt der Medien abzubilden und für junge Menschen greif- und erlebbar zu machen, binden wir neben neuen digitalen Medien weiterhin auch analoge Medien in unsere pädagogische Arbeit ein.

Themenpaket 5

- **Methode – Medienmix:**
Wer nutzt welche Unterhaltungsmedien?
Zielgruppe: Kinder und Jugendliche
- **Methode – JRK-Medienbörse:**
Verkaufe deine Lieblingsgeschichte!
Zielgruppe: Kinder und Jugendliche
- **Methode – Lieblingslieder-Memory:**
Wer mag welchen Song?
Zielgruppe: Kinder und Jugendliche
- **Methode – News aus aller Welt:**
alles rund um Zeitungen und Nachrichten
Zielgruppe: Kinder und Jugendliche
- **Methode – Gaming Rodeo:**
eine Reise durch den Spielekosmos
Zielgruppe: Kinder und Jugendliche

Methode – Medienmix:

Wer nutzt welche Unterhaltungsmedien?

Ziele: Kinder und Jugendliche tauschen sich über ihr Nutzungsverhalten in Bezug auf verschiedene Arten von Unterhaltungsmedien aus.

Themen: Mediennutzung

Voraussetzungen: keine

Alter: 10 – 18 Jahre

Dauer: 30 – 45 Minuten

Empfohlene Gruppengröße: 5 – 15 Teilnehmer*innen



Ablauf: Erläutert euren Teilnehmer*innen, dass der Begriff „Medien“ im Rahmen dieser Methode sehr weit gefasst ist: Es sind nicht nur traditionelle analoge Medien wie Bücher, Fernsehen oder Zeitungen gemeint, sondern auch digitale Formate wie Musik-, Podcast-, Hörbuch- und Videostreamingdienste, Videos von Influencer*innen, digitale Newsfeeds oder Geschichten aus Fanfiction-Portalen. Die Inhalte der Medien können fiktiv sein, d.h. es handelt sich um ausgedachte Geschichten ohne realen Hintergrund, oder sie können auf wirklichen Begebenheiten beruhen. Es kann sich zudem entweder um Unterhaltungsmedien handeln, welche Kinder und Jugendliche nur passiv konsumieren, wie z.B. Serien, oder auch um interaktive Formate wie z.B. Computer-, Smartphone- oder Konsolengames.

Stellt den Teilnehmer*innen die auf der nächsten Seite aufgeführten Fragen, um ihnen den Austausch über ihre Mediennutzung zu ermöglichen. Die Teilnehmenden können ihre Antworten auch auf einem Flipchart/ einer Karte visualisieren. Lasst sie dann reihum oder nach Belieben antworten und vermeidet eine Wertung der Rückmeldungen.



Methode – Medienmix:

Wer nutzt welche Unterhaltungsmedien?



- Welche Arten von Medien kennt ihr?
- Welche davon nutzt ihr regelmäßig?
- Welche Medien sind euch am wichtigsten?
- Nutzt ihr sie eher beiläufig (bspw. Autoradio) oder gezielt (bspw. Videospiel)?
- Mögt ihr lieber Medien, die Geschichten erzählen, oder Medien, die über reale Begebenheiten berichten?
- Nutzt ihr Medien gemeinsam mit Freund*innen oder alleine?
- Haltet ihr euch bei der Mediennutzung an Altersbeschränkungen (FSK)?
- Wie viel Zeit verbringt ihr mit Unterhaltungsmedien?
- Gelten bei euch zu Hause Beschränkungen der Mediennutzungszeit?
- Wie viel Geld gebt ihr je Monat für Unterhaltungsmedien aus?
- Wie wichtig ist euch Fairness in Videospiele?
- Was haltet ihr von Cheating?
- Welche Rolle spielen Influencer*innen/Vorbilder aus den Medien für euch?
- Habt ihr schon mal ein Produkt gekauft, für das ein*e Influencer*in geworben hat?
- Wie schätzt ihr den Einfluss von Influencer*innen/Vorbildern aus verschiedenen Medien und von Werbung auf euch ein?
- Was ist euch persönlich im Umgang mit Medien wichtig?

Der o.g. Fragenkatalog kann von euch erweitert werden und es sollten dabei auch Anregungen von den Teilnehmer*innen aufgegriffen werden. Gegen Ende dieses Methodenteiles könnt ihr in kurzen Sätzen das Mediennutzungsverhalten der Teilnehmer*innen zusammenfassen.



Cheating: Als Cheat (englisch für Betrug, Schwindel) wird die Möglichkeit bezeichnet, in einem Computerspiel selbst oder durch externe Programme das Spiel in einer nicht dem gewöhnlichen Spielverlauf entsprechenden Weise zu beeinflussen. Das Anwenden von Cheats hat einen großen Einfluss auf den Spielablauf, da grundlegende Regeln des Spiels durch Cheats außer Kraft gesetzt werden. Während dies in Einzelspieler*innen-Spielen geduldet ist und die Möglichkeit zu cheaten heute meist bereits von Spieleentwickler*innen eingebaut (oft raffiniert versteckt) ist, ist es bei Mehrspieler*innen-Spielen nicht erlaubt und in der Community nicht gerne gesehen und kann zu einem Bann führen.
(Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Cheat_\(Computerspiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Cheat_(Computerspiel)))

Fanfiction: Fangeschichten und Gedichte über Charaktere, deren Copyright nicht bei dem*der Autor*in der Arbeit selbst liegt. Eine bereits existierende Geschichte wird von einem Fan derselben weitererzählt, ausgeschmückt oder auch umgeschrieben.
(Quelle: <https://www.fanfiktion.de/>)

Methode – JRK-Medienbörse:

Verkaufe deine Lieblingsgeschichte!

Ziele: Kinder und Jugendliche tauschen sich über ihre jeweiligen Lieblingsmedien aus.

Themen: Mediennutzung

Voraussetzungen: Beamer/Bildschirm, Laptop/Tablet, mitgebrachtes Lieblingsmedium je Teilnehmer*in, Kugelschreiber und Notizblöcke je Teilnehmer*in, Flipchartpapier, Marker, Metaplanwand, Moderationskoffer

Alter: 10 – 18 Jahre

Dauer: 30 – 45 Minuten

Empfohlene Gruppengröße: 5 – 15 Teilnehmende

Ablauf: In dieser Methode sollen die Teilnehmer*innen ihr Lieblings-Unterhaltungsmedium vorstellen. Erlaubt sind analoge und elektronische Medien aller Art, die eine eigene Handlung aufweisen oder eine Geschichte erzählen und die aus Gesichtspunkten des Jugendschutzes für 10- bis 18-Jährige (abhängig vom jeweiligen Alter des Teilnehmer*innenkreises) zulässig sind. Zu den möglichen Medien zählt auch von Fans erstellter storybasierter Content aller Art, einschließlich

Fanfiction-Geschichten. Wenn möglich, sollen die Kinder und Jugendlichen das Medium (oder bei elektronischen Medien ein digitales/ausgedrucktes Plakat/Cover) mit in die Gruppenstunde oder den Schulunterricht bringen, um es dort präsentieren zu können. Bei der Vorstellung sollen durch die Teilnehmer*innen die folgenden Punkte berücksichtigt werden:

- Titel des Mediums
- Art des Mediums (Buch, Film, Serie, Spiel etc.)
- kurze Zusammenfassung des Inhalts
- Wer ist die Hauptfigur?
- Wie hoch ist der Preis des Mediums, sofern es nicht kostenlos ist?
- Was hat deine Geschichte, was andere nicht haben?
- Wer oder was hat dich überzeugt?
- Was war dein schönstes Erlebnis mit der Geschichte?

Unterstützt eure Teilnehmer*innen bei der Vorstellung ihres Lieblingsmediums, indem ihr ein Flipchart mit den o.g. Fragen aushängt. Stellt den Teilnehmer*innen außerdem Papier und Stifte zur Verfügung, damit sie sich in einer kurzen Vorbereitungszeit (10 Minuten) Notizen zu ihren Antworten machen können. Fordert die Teilnehmer*innen nach der Präsentation dazu auf, sich bei Interesse gegenseitig ihre Lieblingsmedien auszuleihen, sofern in Bezug auf das jeweilige Medium möglich.



Info:

Mögliche Geschichten können bspw. aus Büchern, Serien, Filmen, Hörbüchern, Hörspielen, Computer- und Konsolenspielen, interaktiven Apps sowie Internet- und Fanfictionportalen stammen.

Methode – Lieblingslieder-Memory: Wer mag welchen Song?



Ziele: Kinder und Jugendliche tauschen sich über ihre Lieblingssongs aus.

Themen: Musik

Voraussetzungen: Smartphone, Musikstreaming-App, Lautsprecher, Kugelschreiber, Notizblock

Alter: 10 – 18 Jahre

Dauer: 20 – 30 Minuten

Empfohlene Gruppengröße: 5 – 15 Teilnehmende

Ablauf: Kinder und Jugendliche ordnen sich im Rahmen dieser Methode gegenseitig im Stil eines Memory-Spieles ihre jeweiligen Lieblingslieder zu.

1. Vorbereitung

Alle Teilnehmer*innen schreiben ihren Lieblingssong auf einen Zettel. Ihr sichtet die Zettel und stellt die Songs in einer Playlist über eine Streaming-App zusammen. Dann werden die Zettel mit den Songtiteln gemischt und verdeckt auf einem Tisch ausgelegt – die Teilnehmer*innen stellen sich nun im Kreis darum auf.

2. Spielverlauf

Ihr zieht zu Beginn des Spiels den ersten Zettel und lest den darauf notierten Songtitel laut in der Gruppe vor. Die Teilnehmer*innen sollen nun gemeinsam überlegen, wessen Lieblingslied ausgewählt wurde. Bei einem erfolglosen Tipp wandert der Zettel zurück und ihr zieht einen weiteren Song.

Bei einem richtigen Tipp erhält der*die jeweilige Teilnehmer*in seinen*ihren Zettel mit Lieblingslied und der Track wird ca. 30 Sekunden angespielt. Dann darf er*sie den nächsten Zettel ziehen und soll versuchen, erneut eine Zuordnung vorzunehmen. Dies wiederholt er*sie so lange, bis ihm*ihr eine Zuordnung geglückt ist. Er*Sie tritt nun einen Schritt aus dem Kreis zurück und setzt sich hin – der*die nächste Teilnehmer*in (zu dem*der der letzte Lieblingssong gehört hat) ist nun am Zug und zieht einen weiteren Zettel.

3. Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Songs den richtigen Teilnehmer*innen zugeordnet worden sind. Reflektiert nun mit euren Teilnehmenden die gesammelten Songs:

- Welche Musikrichtungen interessieren die Kinder und Jugendlichen?
- Sind jugendgefährdende Titel dabei, z.B. mit sexualisiertem oder gewaltverherrlichendem Inhalt (Hierzu müsstest ggf. die englischen Texte übersetzt werden)?
- Konnten die Teilnehmenden Inspirationen für ihre eigene Playlist gewinnen?



Tipp:

Speichert die im Rahmen dieser Methode entstandene "JRK-Playlist" ab – ihr könnt sie bei Fahrten, Aktionen und Veranstaltungen mit eurer JRK-Gruppe oder Schulklasse bestimmt sehr gut gebrauchen!

Musikstreamingdienste ermöglichen gegen eine Abonnementgebühr den Abruf umfangreicher Musikbibliotheken aus dem Internet via App oder Online-Service. Es gehört u.a. auch zum Funktionsumfang der Dienste, Songs in Playlists zu sammeln, diese für andere Nutzer*innen zu veröffentlichen und ausgewählte Songs auf dem jeweiligen Endgerät offline verfügbar zu machen. Verbreitete Streamingdienste sind Amazon Music, Spotify, Apple Music, YouTube Music und Tuneln.

Methode – News aus aller Welt: alles rund um Zeitung und Nachrichten



Ziele: Heranführung von Kindern und Jugendlichen an Nachrichtenmedien und Förderung der Reflexion über Berichterstattung.

Themen: Nachrichtenmedien, Berichterstattung

Voraussetzungen: Beamer/Bildschirm, Laptop/Tablet, Lautsprecher, Kugelschreiber und Notizblöcke je Teilnehmer*in, Smartphone je Teilnehmer*in, Flipchartpapier, Marker, Metaplanwand, Moderationskoffer, eine aktuelle analoge Tageszeitung

Alter: 14 – 18 Jahre

Dauer: 60 – 90 Minuten

Empfohlene Gruppengröße: 5 – 15 Teilnehmende

Ablauf:

1. Austausch über das aktuelle Weltgeschehen

Ihr startet diese Methode mit einem Blitzlicht zu aktuellen Nachrichtenthemen:

- Welches aktuelle Thema aus den Nachrichten fällt dir ein?

- Über welches Medium hast du davon erfahren?
- Nenne drei Fakten, die dir spontan zum gewählten Thema einfallen!

Es kann sich bei den Nachrichtenthemen z.B. um aktuelles Weltgeschehen, Politik, Kultur- oder Sportereignisse handeln, aber auch um speziell für junge Menschen relevante News, etwa zu Musik, Influencer*innen oder Computerspielen.

Ein möglicher Blitzlicht-Beitrag könnte wie folgt aussehen:

- Erdbeben in China
- Tagesschau-App
- 100.000 Personen betroffen, Notstand ausgerufen, Helfer*innen aus aller Welt reisen an

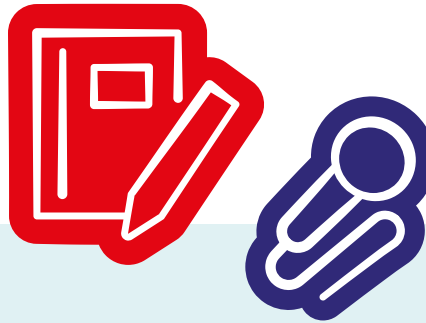
2. Eine Tageszeitung im Überblick

Nun verschafft ihr euch gemeinsam mit den Teilnehmer*innen einen Überblick über den Inhalt und Aufbau einer Tageszeitung. Hierzu blättert ihr gemeinsam durch eine von euch mitgebrachte analoge Lokalzeitung und seht euch den Aufbau und die Gliederung in die verschiedenen Ressorts (üblicherweise Politik, Wirtschaft, Kultur, Lokales und Sport) mit einem besonderen Augenmerk auf prominent platzierten Themen (sogenannte „Aufmacherthemen“) an. Alternativ ist es auch möglich, dass ihr euch via Beamer eine Tagesschau-Sendung anseht.

Ihr fragt nun bei den Teilnehmer*innen im Rahmen eines Blitzlichts ab, welches Ressort/Thema sie am meisten interessiert.

Methoden – News aus aller Welt:

alles rund um Zeitung und Nachrichten



3. Recherche eines Nachrichtenthemas

Im Rahmen dieses Methodenteils geht es darum, durch eine Medienrecherche genauere Informationen zu ausgewählten News in Erfahrung zu bringen und diese als Flipchart-Präsentation aufzubereiten.

Hierzu sollen sich je 2 oder 3 Teilnehmer*innen zu einer Gruppe zusammenfinden, sich auf ein gemeinsames Thema für die weitere Recherche verständigen und jeweils einen journalistischen Beitrag als Quelle herausuchen. Bei jüngeren Kindern kann diese Gruppenarbeit inhaltlich durch euch begleitet werden. Die Bearbeitungszeit beträgt 20 bis 30 Minuten.

Bei dieser Gruppenarbeit gelten die folgenden Regeln, welche durch euch als Flipchart im Gruppenraum bzw. im Klassenraum ausgehängt werden sollten:

- Stellt eure Rechercheergebnisse auf einer Seite Flipchartpapier dar!
- Als Quellen sind die mitgebrachte Tageszeitung

sowie die Internetseiten von etablierten Medien (z.B. Tagesschau, Online-Zeitungen etc.), Behörden oder DRK erlaubt!

- Eure Präsentation sollte mindestens die journalistischen W-Fragen (Wer?/Was?/Wann?/Wo?/Warum?/Wie?/Welche Folgen?) abdecken!
- Nennt den Titel des Beitrages, auf den ihr Bezug nehmt!
- Führt auf, über welches Nachrichtenmedium recherchiert wurde und in welcher Form der Beitrag vorlag (Print-Bericht, Videobeitrag oder Podcast)!
- Geht darauf ein, ob der ausgewählte Beitrag die Meinung eines*einer Autor*in widerspiegelt oder ob er den Leser*innen Sachinformationen vermittelt!

4. Präsentation der Rechercheergebnisse

Abschließend präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse im Plenum durch die Vorstellung ihrer Plakate.

Nachrichten:

Unter Nachrichten als Plural von Nachricht (oft auch synonym für Nachrichtensendung) ist die regelmäßige Berichterstattung über aktuelle politische, wirtschaftliche, soziale, kulturelle, sportliche und sonstige Ereignisse in komprimierter Form zu verstehen.

(Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Nachrichten>)

Methode – Gaming-Rodeo: eine Reise durch den Spielekosmos



Ziele: Kinder und Jugendliche tauschen sich über ihre Lieblingsspiele aus, dabei können sowohl analoge Brett-, Karten- oder Gesellschaftsspiele als auch Computerspiele mitgebrachte vorgestellt werden.

Themen: Gaming, Spiele

Voraussetzungen: Beamer/Bildschirm, Laptop/Tablet, Lautsprecher, mitgebrachtes Spiel/Videogame/Konsole/Smartphone je Teilnehmer*in

Alter: 12 – 18 Jahre

Dauer: 60 – 90 Minuten

Empfohlene Gruppengröße: 5 – 15 Teilnehmende

Ablauf: Alle Beteiligten bringen im Rahmen dieser Methode Spiele und im Falle von elektronischen Games auch die dazugehörigen Abspiegelgeräte mit. Dabei sollte auf Spielesysteme, die nicht ohne zusätzliche Technik lauffähig sind, verzichtet werden (z.B. Spielekonsolen, die an einen separaten Bildschirm angeschlossen werden müssen). Außerdem dürfen nur für die Altersgruppe zulässige Spiele mitgebracht

werden (FSK-Kennzeichnung und Jugendschutz beachten!). Es ist alternativ auch möglich, anstelle der Spiele sog. Let's-Plays im Rahmen der Methode vorzuführen.

1. Einstieg

Zunächst setzt ihr euch mit den Teilnehmer*innen in einem Kreis im Gruppen- oder Klassenraum zusammen. Die Beteiligten stellen die mitgebrachten Spiele kurz vor und geben zusätzlich Auskunft zu einigen Aspekten ihres (analogen und digitalen) Spielverhaltens:

- Wie heißt das Spiel? (bspw. Auto Racer III)
- Was macht das Spiel aus? (bspw. tolle Rennstrecken und große Auswahl an Autos)
- Was tut man in dem Spiel? (bspw. auf Rennstrecken gegen andere Spieler*innen antreten)
- Dir könnte das Spiel gefallen, wenn... (du dich für Autos interessierst und schnell reagieren kannst)



Methode – Gaming-Rodeo: eine Reise durch den Spielekosmos



2. Markt der Spiele

Nun verteilt sich die eine Hälfte der Gruppe mit ihren mitgebrachten Spielen bzw. digitalen Games im Raum. Die andere Hälfte hat nun die Möglichkeit, sich diese 15 Minuten lang präsentieren und erklären zu lassen – und selber einige Runden zu spielen. Nach Ablauf der Zeit tauschen die Rollen und die Spielepräsentator*innen erhalten die Möglichkeit, 15 Minuten lang bei dem anderen Teil der Gruppe deren mitgebrachte digitalen und analogen Spiele kennenzulernen. Je nachdem, wie viel Zeit für diese Methode eingeplant ist und wie hoch das Interesse der Teilnehmer*innen ausfällt, kann dieser Wechsel mehrmals stattfinden.

3. Spiele-Challenge

Ihr könnt gemeinsam mit der Gruppe oder Schulklasse nach dem „Markt der Spiele“ ein mitgebrachtes Spiel für mehrere Spieler*innen mit kurzen Spielrunden und vor Ort vorhandener Hardware auswählen und gegeneinander antreten. Wer ist wohl die*der Beste?

4. Fazit

Nach der Spiele-Vorführung setzt ihr euch mit den Teilnehmer*innen wieder in gemeinsamer Runde zusammen. In Form eines Blitzlichts geben alle Beteiligten eine kurze Rückmeldung dazu, welches Spiel ihnen jeweils am besten gefallen hat.

Let's Play (engl. für „Lasst uns spielen“; abgekürzt: LP) bezeichnet das Vorführen und Kommentieren des Spielens eines Computerspiels. Meist wird dies ähnlich einem Screenshot aufgenommen und auf Videoportalen hochgeladen oder auf Live-Streaming-Portalen übertragen. Bekannte Dienste sind YouTube und Twitch.
(Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Let%E2%80%99s_Play)

