

Medienerfahrungen im Spiel und kreativen
Gestalten umsetzen *Stefan Aufenanger* 317

Der Computer in der praktischen Medienpädagogik
Andreas Kupfer 322

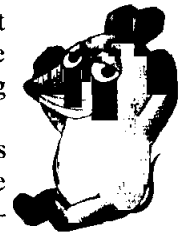
I. MEDIENARBEIT

ANREGUNGEN ZUR REFLEXION EIGENER MEDIENERFAHRUNG



Sinnvolle medienpädagogische Arbeit mit Kindern setzt die Auseinandersetzung mit den eigenen Medienerfahrungen voraus. Dazu gehören nicht nur die Medienerfahrungen in der eigenen Kindheit, sondern auch der aktuelle Umgang mit Medien. Nur wenn man eine Vorstellung davon hat, welche Bedeutung die Medien im eigenen Leben spielen, kann man sich unvoreingenommen auf die Medien-erlebnisse anderer einlassen und sich kritisch und konstruktiv mit ihnen auseinandersetzen. In der Medienpädagogik sprechen wir von Medienbiografien und meinen damit, dass es in unserer Biographie Erlebnisse und Erfahrungen mit Medien gibt, die uns zwar nicht immer tief geprägt haben, die aber auf die eine oder andere Weise Einfluss auf Entscheidungen hatten oder uns emotional in Erinnerung geblieben sind (vgl. Beitrag <Elternabend>, S. 261)

So können wir uns meist noch gut an die Bücher erinnern, die wir als Kinder oder Jugendliche gelesen haben: Wie wir beispielsweise mit TKKG spannende Abenteuer erlebt haben oder aufmerksam das Internatsleben von Hanni und Nanni verfolgten. Aber auch bestimmte Kindersendungen können sich uns eingepägt haben, wie etwa die Marionettenspiele der Augsburger Puppenkiste, die Lach- und Sachgeschichten aus Der Sendung mit der Maus, die Natur- und Umweltsendung Löwenzahn mit Peter Lustig oder die Geschichten von Meister Eder und Pumuckl.



Im folgenden wird zunächst an zwei Fallbeispielen beschrieben, welche Bedeutung und individuelle Funktion Medien im Leben von Kindern erhalten können. Anschließend wird zur Auseinandersetzung mit den eigenen Medienerfahrungen angeregt. Die gewonnenen Erkenntnisse sollen zu einem besseren Verständnis für die Medien-nutzung von Kindern führen, einer wichtigen Voraussetzung für eine erfolgreiche Medienerziehung.





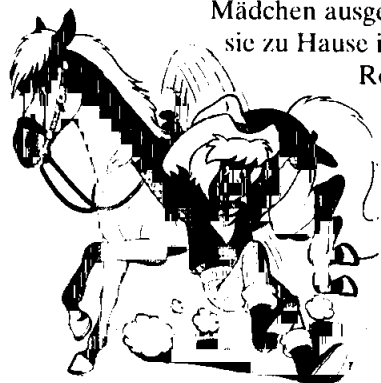
BEDEUTUNG UND FUNKTION VON MEDIEN IM LEBEN VON KINDERN

Peter ist fünf Jahre alt und hat einen älteren Bruder, der schon zur Schule geht. Er kann es kaum erwarten, endlich zu den „Großen“ zu gehören und auch in die Schule zu kommen. Zu Hause bestimmt meist sein Bruder, was gespielt wird und welche Rolle Peter dabei zu übernehmen hat. Fast nie darf Peter bestimmen oder spielen, was er will. Seine Eltern merken das nicht immer, sie glauben, dass die beiden sich gut verstehen. Was sie lediglich verwundert, ist, dass Peter gern „Actionfilme“ mit eigenartigen Heldenfiguren im Fernsehen sieht.

Petra erlebt eine ähnliche Situation. Sie hat zwar keine Geschwister, wird in der Kindergartengruppe aber manchmal von den anderen Mädchen ausgeschlossen, obwohl sie gerne mitspielen möchte. Wenn sie zu Hause ist, spielt sie mit ihren Puppen „Familie“, wobei sie die

Rolle der Mutter übernimmt, oder sie hört sich stundenlang Kassetten von Bibi Blocksberg an.

Die Beispiele veranschaulichen, dass die individuelle Familien- bzw. Kindergartensituation Auswirkungen auf Bedeutung und Funktion von Medien hat. Peter, der von seinem älteren Bruder bevormundet wird, und Petra, die nicht immer mit den anderen Mädchen im Kindergarten spielen darf, suchen sich in den Medien unbewusst eine Figur, die stark und bestimmend ist.



Mit ihr können sie sich auf symbolischer Ebene gegen die anderen verbünden: Peter kann als Actionheld so tun, als ob er der Stärkere sei und Petra nach dem Vorbild der Hexe Bibi Blocksberg bestimmen, wer mit ihr spielt, und nicht umgekehrt.

Allgemein gilt, dass Medien Kindern helfen können, schwierige oder angstmachende Situationen zu verarbeiten und zu meistern, indem sie ihnen die Möglichkeit geben, sich mit geeigneten Medienfiguren zu identifizieren oder sie symbolisch als Unterstützung zu holen. Eine wichtige Bedeutung können Medien aber auch aus zahlreichen anderen Gründen für Kinder erhalten, beispielsweise indem sie die Fantasie anregen und die Neugierde befriedigen. Für erfolgreiches medienpädagogisches Handeln ist es wichtig, die Bedeutung der Medien in der Alltagswelt von Kindern zu erkennen. Erst auf dieser Basis kann man angemessen auf die kindlichen Wünsche und Absichten eingehen.



REFLEXION DER EIGENEN MEDIENERFAHRUNGEN

An anderer Stelle in diesem Buch wird gezeigt, dass Medien im Leben fast aller Menschen eine Rolle spielen und Medienfiguren und -geschichten eine wichtige Funktion bei der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben, Lebensproblemen oder der Identitätsfindung übernehmen können (vgl. Beitrag, <Elternabend>, S. 261). Medienerlebnisse sind stark emotional geprägt, das heißt, man erinnert sich meist daran, ob sie einem ein gutes oder schlechtes Gefühl vermittelt haben. Häufig ist es Erwachsenen, insbesondere jedoch Kindern und Jugendlichen, nicht bewusst, welchen Einfluss diese Erfahrungen auf die Bewältigung ihrer aktuellen Aufgaben und Probleme haben. Eine wichtige Aufgabe der angewandten Medienerziehung ist es unter anderem, diesen Einfluss zu erkennen, bewusst zu machen und entsprechend zu reagieren.

Das setzt voraus, dass man sich zunächst über den Einfluss der Medien auf das eigene Leben bewusst wird. Die folgenden Aufgaben sollen zum Nachdenken über die eigene Medienbiografie anregen und beziehen sich zum einen auf die Bedeutung und Funktion von Medienfiguren und -geschichten in der Kindheit und Jugend, zum anderen auf das aktuelle Medienverhalten. Die Aufgaben können selbstständig oder gemeinsam mit anderen bearbeitet werden. Der Vorteil in der Zusammenarbeit mit einem Partner oder einer Gruppe besteht darin, dass durch Nachfragen der anderen einem selbst wichtige Einzelheiten erst auffallen. Bearbeitet man die Fragen allein, sollte dies schriftlich erfolgen, um durch eine größere Distanz zu sich selbst einen ähnlichen Effekt zu erzielen.

- Welche Medien (Buch, Kassette, Fernsehen usw.) waren in Ihrer Kindheit bedeutsam? Wie konnten sie diesen Stellenwert erlangen?
- Mit welchen Medienfiguren haben Sie sich in der Vergangenheit identifiziert und welche Bedeutung haben diese für Sie gehabt?
- An welche Mediengeschichten können Sie sich besonders gut erinnern? Schreiben Sie die wichtigsten auf!
- Welche Bedeutung haben Medien, Medienfiguren und -geschichten heute für Sie? Nutzen Sie Medien (Bücher, Musikkassetten usw.) vor allem, um sich abzulenken oder zu entspannen? Sehen Sie sich regelmäßig bestimmte Serien wie Gute Zeiten, Schlechte Zeiten, Marienhof an?

Achten Sie bei der Bearbeitung der Fragen darauf, dass verschiedene Medien wie Buch, Fernsehen, Hörkassette, Video oder Musik völlig



unterschiedliche Funktionen übernehmen können. Die Bedeutung der Medien darf außerdem nicht nur für die eigene Person, sondern sollte auch in Beziehung zu anderen beurteilt werden. Den Walkman kann man zum Beispiel verwenden, um sich zu von den umgebenden Menschen distanzieren, laute Musik dagegen, um andere zu provozieren. Die Identifikation mit Pumuckl kann den Wunsch ausdrücken, symbolisch aus festgelegten Bahnen auszubrechen, die Bewunderung der Power Rangers, Macht zu besitzen und über andere bestimmen zu können. Ferner können Medien Veränderungen in der persönlichen Lebensgestaltung auslösen. So kann die Beschäftigung mit einer bestimmten Musikrichtung zu neuen Themen oder einer anderen Lebenseinstellung führen (Reggae, Techno u. a.). Schließlich sind die emotionalen Anteile im Umgang mit Medien ebenfalls zu berücksichtigen. Vor allem bewegende Kino- und Fernsehfilme oder entsprechende Geschichten in Büchern wecken Gefühle, die einen lange beschäftigen können. Führen Sie auch einmal anhand der oben aufgeführten Fragen Interviews mit Ihren Kollegen, Lehrern oder Familienangehörigen durch. Befragen Sie Personen unterschiedlichen Alters. Achten Sie bei der Auswertung der Gespräche darauf, ob und wie die Zugehörigkeit zu verschiedenen „Mediengenerationen“ die Funktion und den Umgang mit Medien bestimmt. Es bietet sich an, die Ergebnisse der eigenen Überlegungen und der Interviews in einer Wandzeitung oder als Collage zu präsentieren.

ZUSAMMENFASSUNG

Kinder und Jugendliche drücken mit Hilfe von Medienfiguren und -geschichten häufig indirekt aus, was sie bewegt bzw. womit sie sich beschäftigen (vgl. Beitrag <Medienerlebnisse>, S. 249). Sensibilität für die Bedeutung und Funktion von Medien und eine unvoreingenommene Einstellung gegenüber der Medienwelt von Kindern und Jugendlichen sind daher fundamentale Voraussetzungen für angemessenes medienpädagogisches Handeln. Dazu sollte man sich mit der Bedeutung und der Funktion von Medienfiguren und -geschichten in der eigenen Kindheit und Jugend sowie mit der aktuellen Medienutzung auseinandersetzen, um sich über das eigene Verhältnis gegenüber Medien, einschließlich möglicher Vorurteile, bewusst zu werden.

WEITERFÜHRENDE LITERATUR

NEUSS, N., POHL, M., ZIPF, J. (1997): <Erlebnisland Fernsehen>, Medienerlebnisse im Kindergarten aufgreifen, gestalten, reflektieren, München



I. MEDIENARBEIT MEDIENERLEBNISSE SPIELERISCH BEARBEITEN

NORBERT NEUSS

JÜRGEN ZIPF

Kinder tragen auf vielfältige Art und Weise ihre Medienerlebnisse nach außen und damit auch in den Alltag des Kindergartens: Sie besprechen und spielen, was sie am Tag zuvor vorgelesen bekommen oder gesehen haben, mit den anderen Kindern und bringen häufig auch ihre Spielfiguren mit in die Gruppe. Es lässt sich immer wieder beobachten, wie Gespräche über Fernsehsendungen oder Medienfiguren zum Gruppenthema werden und die Erzieherinnen aufgefordert sind, darauf zu reagieren.

In einem dörflichen Kindergarten spielt sich Folgendes ab: Noch bevor der Morgenkreis beginnt, verteilen drei Kinder kleine Zettel, die sie als Eintrittskarten fürs Kino bezeichnen. Die Kinder erklären, dass es „gleich, in der Bauecke auf dem Flur“ losgehe. Als ich die Bauecke betrete, sitzen schon einige Kinder auf Bänken um eine aus Kästen zusammengestellte Burg. Die drei Kinder kündigen gleichzeitig die *Dalmatiner*, den *Glöckner* und den *König der Löwen* an. Sie jaulen in ihrer Burg wie kleine Hunde und hüpfen hin und her. Diese Handlung wiederholt sich mehrmals und stellt den Walt-Disney-Film *101 Dalmatiner* dar. Als in dem Rollenspiel nichts Neues passiert, wird das Publikum unruhig und einige gelangweilte Kinder gehen. Nun entsteht unter den drei Schauspielern eine Diskussion über den weiteren Verlauf „des Films“. Es sollen die Rollen der „Hexe“ und „Scar“ verteilt werden. Keiner der Schauspieler will aber diese „bösen“ Figuren spielen. Da sie sich nicht einigen können, beenden die Kinder die Vorstellung mit dem Satz: „Wir müssen uns noch beraten.“ Sowohl für die Darsteller als auch für die Zuschauer bleibt dieses abrupte Ende unbefriedigend.

Die Kinder haben in dem beschriebenen Fall versucht, ihre Medienerlebnisse eigenständig umzusetzen. Allerdings haben zwei Umstände ihren „Film“ gestoppt und ihre Weiterbearbeitung behindert: Zum einen gab es Probleme mit der Rollenverteilung der „bösen“ Figuren, zum anderen hat jedes der drei Kinder sein Medienerlebnis in das Rollenspiel eingebracht, d. h. den Film, den es gesehen hat und gerne