



Offen, digital, läuft!
Materialien für digitale Bildungsprojekte
zur Landesgeschichte
Themenpaket Medien

Wie kann ich diese Handreichung verwenden?

Das Themenpaket Medien ist ein Teil des Materialpakets zur Landesgeschichte, das die Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen als offene Daten zur Verfügung stellt („Open Educational Resources“, OER).

Diese Handreichung enthält Ideen zur Umsetzung eigener digitaler Projekte in der schulischen und außerschulischen Bildung. Neben dieser Handreichung gehören weitere Materialien zum OER-Paket:

- ein **Datensatz** mit Ereignissen aus der Landesgeschichte NRW („digitale Chronik“);
- weitere **Themenpakete** mit themenbezogenen Projektideen sowie Dateien mit ausgewählten Textinhalten der Website in Rohform sowie
- eine **Handreichung mit Praxistipps** und Informationen zu geeigneter Software.

Die Materialien dienen als Ausgangsbasis, um eigene Fragestellungen zu Themen der Landesgeschichte beziehungsweise -politik zu bearbeiten. Sie können für Recherchen genutzt sowie heruntergeladen und in eigenen Produkten verwendet werden, zum Beispiel in multimedialen Storys, Infografiken, Karten oder Zeitleisten.

Die Texte werden ausdrücklich als offene Bildungsmaterialien angeboten. Sie stehen unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY 4.0 [↗ url.nrw/ZfK](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). Das bedeutet unter anderem: Sie dürfen kostenlos und ohne Zweckbindung genutzt, bearbeitet, vervielfältigt und veröffentlicht werden. Lediglich der Urheber muss genannt werden: Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen. Details finden sich im Abschnitt „Was muss beachtet werden?“.

Wo sind die Materialien erhältlich?

Alle Informationen und Downloads zum OER-Paket auf der Internetseite der Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen: [↗ pb.nrw.de/oer](https://pb.nrw.de/oer)

Inhalt

- 04 Bezüge zur schulischen und außerschulischen Bildung**
- 07 Medien in der NRW-Chronik**
- 08 Projektideen**
 - 08 Zeitleiste „Medienwandel“
 - 10 Karten zu Medienstandorten
- 11 Was muss beachtet werden? Das Kleingedruckte ...**
- 12 Wie kann ich die Projektideen umsetzen?**
- 13 Impressum**

Bezüge zur schulischen und außerschulischen Bildung

Laut den Kernlehrplänen gibt es vielfältige Möglichkeiten, um Medien zum Ausgangspunkt von Unterrichtsprojekten zu machen. Es gibt Bezüge in mehreren Fächern über die gesamte Sekundarstufe hinweg.

Medien spielen im Alltag von Jugendlichen eine große Rolle. Dieses Interesse kann ein Ansatzpunkt für die Auseinandersetzung mit dem Thema in der Schule sowie bei Projekten der außerschulischen Bildung sein.

Lehrplanbezüge

Laut den Kernlehrplänen für Nordrhein-Westfalen kann das Thema unter anderem in folgenden Fächern angesiedelt werden:

Gesellschaftslehre (SEK I, Jahrgangsstufen 5/6)

Die Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft:

- Die Bedeutung der digitalen Revolution im Hinblick auf die Verbreitung und Verfügbarkeit von Informationen sowie die Erweiterung der Kommunikationsmöglichkeiten beschreiben.
- Den Unterschied zwischen öffentlich-rechtlichen und privaten Medien am Beispiel des Fernsehens beschreiben.
- Den Einfluss der Medien auf Individuum, Familie und Gesellschaft beschreiben.
- Die Einflussmöglichkeiten öffentlich-rechtlicher und privater Fernsehsendungen auf die politische Sozialisation beurteilen.

Gesellschaftslehre (SEK I, Jahrgangsstufen 7–10)

Die Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft:

- Die politischen Funktionen von Massenmedien in der Demokratie erläutern.
- Die Veränderung politischer Partizipationsmöglichkeiten sowie elektronischer Verwaltung durch die Ausbreitung digitaler Medien erläutern.
- Die Rolle der Medien für Demokratie und Rechtsstaat im Hinblick auf politische Mitwirkungsmöglichkeiten bewerten.
- Medial vermittelte politische Botschaften mit Blick auf die dahinterliegenden Interessen beurteilen.

Deutsch (SEK I)

- Medienkunst: Die Lernenden untersuchen die Texte audiovisueller Medien im Hinblick auf ihre Intention. Sie reflektieren und bewerten deren Inhalte, Gestaltungs- und Wirkungsweisen.

Kunst (SEK I)

- Medienkunst, Produktion: themenbezogene Filmsequenzen (z. B. Videoclips) unter Berücksichtigung elementarer filmsprachlicher Mittel entwickeln und realisieren.
- Medienkunst, Rezeption: Videoausschnitte und Filmsequenzen mit Blick auf die eingesetzten filmsprachlichen Mittel und die digitalen Veränderungen beschreiben.

Außerschulische Bildung

Das Themenpaket eignet sich, um in Jugendgruppen Projekte folgender Art umzusetzen:

- Auseinandersetzung mit eigenem Medienkonsum und Partizipationsmöglichkeiten.
- Selbst Medienprodukte herstellen: Eigene Bedürfnisse und Wahrnehmungen artikulieren.
- Mediale Darstellung des eigenen Wohnortes/der eigenen Region untersuchen, vergleichen mit eigener Wahrnehmung.
- Medien als Berufsfeld: Wie arbeitet die Tageszeitung, ein YouTuber, ein Fernsighteam?

Medienkompetenzrahmen und Medienpass NRW

Die Arbeit mit dem OER-Paket spricht unter anderem folgende Kompetenzen an, die im Medienkompetenzrahmen NRW genannt werden:

Kompetenzbereich 1: Bedienen und Anwenden

- Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen.
- Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen.

Kompetenzbereich 2: Informieren und Recherchieren

- Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten.

Kompetenzbereich 3: Kommunizieren und Kooperieren

- Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen.

Kompetenzbereich 4: Produzieren und Präsentieren

- Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen.
- Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen.

Portal zum Medienkompetenzrahmen und Medienpass NRW

Das Land NRW informiert in einem umfangreichen Internetportal

➔ [url.nrw/4Jw](https://www.url.nrw/4Jw) über den Medienkompetenzrahmen. Dort ist auch der Medienpass NRW ➔ [url.nrw/4Ji](https://www.url.nrw/4Ji) erhältlich. Er dient zur Dokumentation der erworbenen Kompetenzen.

Medien in der NRW-Chronik

Von Deutscher Welle und Grimme-Preis bis zu WDR und YouTuber-Treffen: NRW ist Medienland. Ob es um Technik geht oder Inhalte, das Bundesland mischt kräftig mit beim ständigen Medienwandel.

Die Materialien umfassen über 170 Texte zu Ereignissen in Nordrhein-Westfalen zwischen 1946 und 2016, die mit dem Thema Medien in Zusammenhang stehen.

Am 25. Dezember 1952 flimmern die ersten Fernsehbilder aus dem Kölner „Funkhaus am Wallrafplatz“ über die Mattscheibe. Im Kölner Raum können gerade mal 200 Haushalte das Weihnachtsprogramm empfangen. Von Vereinsamung vor dem Fernseher daher keine Spur: Wer stolzer Besitzer eines der seltenen Flimmerkästen ist, hat garantiert Besuch. (Symbolbild, das Foto zeigt eine amerikanische Familie)

Foto:
Evert F. Baumgardner – National Archives and Records Administration /
url.nrw/ZMc/
gemeinfrei



Die Ereignisse in der Chronik reichen von der Neuordnung des Pressewesens durch die britische Besatzungsmacht Ende der 1940er-Jahre bis hin zur Verleihung des ersten Webvideopreises in Essen.

Ein Teil der Beiträge lässt sich übergeordneten Themen und Entwicklungen zuordnen. Dazu gehören der Einfluss der Medien auf die Gesellschaft, der Wandel der Medienformate vom Kino, Fernsehen und Hörfunk der 1950er-Jahre bis hin zu YouTube sowie die Entwicklung des öffentlich-rechtlichen Rundfunks und die Entstehung der privaten Sender. Eine große Rolle in der Chronik spielen Kino- und Dokumentarfilme, viele davon zum Ruhrgebiet.

Projektidee: Zeitleiste „Medienwandel“

Eine Zeitleisten-Darstellung eignet sich, um eine Abfolge von Ereignissen und Entwicklungen innerhalb eines bestimmten Zeitraumes zu veranschaulichen. Sie hilft dabei, einzelne Ereignisse oder Schritte in einem Kontext zu verorten („Wie ist es dazu gekommen? Wie hat sich das ausgewirkt?“).

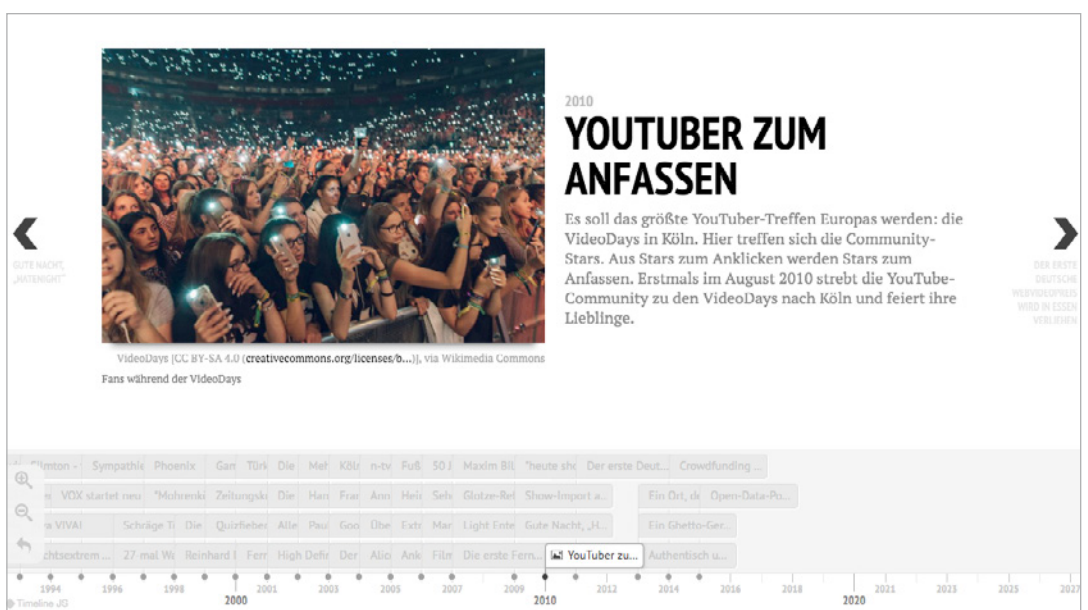
Vorteil digitaler Zeitleisten ist, dass Texte, Bilder, Audio und Video miteinander verknüpft werden können. Das ermöglicht besonders lebendige Darstellungen. Software-Werkzeuge erleichtern nicht nur die Gestaltung von Zeitleisten, sondern häufig auch die Gliederung und Verwaltung der Inhalte.

Mögliche Themen und Aufgabenstellungen

- Technischer Wandel, Medienwandel: Die Chronik enthält zahlreiche Einträge, die anschaulich machen, wie sich Medientechnologie, Inhalte und Mediennutzung verändern. Die Einträge eignen sich, um Abschnitte zu identifizieren (Wann wird welches Medium zum ersten Mal erwähnt?) und um den Medienwandel anhand von Beispielen zu veranschaulichen (von Zeitung und Kino über Fernsehen bis hin zu YouTube und Games ...).
- Fernseh-Zeitreise: Die Chronik nennt über den Zeitraum von 1946 bis 2016 viele einzelne Sendungen beziehungsweise Produktionen. Einige Ausschnitte finden sich im Internet. Sie eignen sich für Untersuchungen und Vergleiche.

Anhand zahlreicher Chronik-Einträge im „Medienland NRW“ lässt sich der Wandel von Medientechnik und -formaten nachvollziehen. Für die Abbildung wurden die Inhalte des Themenpakets Medien in TimelineJS importiert. Der Eintrag zu den VideoDays 2016 wurde um ein Foto aus der Wikipedia ergänzt.

Foto:
 VideoDays /
url.nrw/Zgj/
 CC BY 4.0



Ansprechende Darstellungen sind mit relativ einfachen Mitteln umsetzbar, unter Verwendung von Standard-Präsentationssoftware. Spezielle Werkzeuge bieten darüber hinaus die Möglichkeit, Daten automatisch

zu verarbeiten und zu verknüpfen. So können zum Beispiel große Datenmengen zu Zeitleisten zusammengestellt werden. Oder Ereignisse können mit Karten verknüpft werden.

Einige Formen der Darstellung erlauben einen intuitiven, spielerischen Zugang, indem sie interaktive, klick- oder scrollbare Formate im Internet ausgeben.

Die Chronik kann für Vorrecherchen und assoziatives „Stöbern“ zum Thema verwendet werden. Die Materialien aus dem Themenpaket eignen sich als Ausgangsmaterial für die Erstellung einer eigenen Zeitleiste.

Möglicher Ablauf

Optional: Sichten der Inhalte mittels TimelineJS

Zunächst wird die komplette Excel-Datei des Themenpakets importiert. Die interaktive Darstellung der Inhalte wird genutzt, um diese zu sichten. Mögliche Aufträge für die Sichtung lauten:

- Wichtige Einzelereignisse und Brüche identifizieren.
- Eine Einteilung in Phasen entwerfen.

Umsetzung der eigenen Zeitleiste

- Aus der Excel-Datei werden unwichtige Inhalte entfernt.
- Gegebenenfalls werden zusätzliche Informationen in die Excel-Datei eingefügt, zum Beispiel eine Kennzeichnung von Phasen.
- Zur multimedialen Darstellung ausgewählter Ereignisse werden ergänzende Materialien zusammengestellt und in die Zeitleiste eingefügt (Gruppenarbeit möglich: die Lernenden übernehmen verschiedene Aufgaben bei der Recherche, Bearbeitung oder Gestaltung der Inhalte).
- Es können vorhandene Materialien aus dem Internet eingebettet werden (zum Beispiel Fotos aus Wikimedia Commons, YouTube-Videos). Gegebenenfalls können eigene Materialien erstellt werden (Fotos eines Standortes, Zeitzeugen-Interviews).

Diese Inhalte kommen für das Darstellungsformat Zeitleiste infrage:

- Es geht um eine Entwicklung innerhalb eines abgrenzbaren Zeitraums.
- Die Entwicklung lässt sich in einzelne, zeitlich aufeinanderfolgende Schritte gliedern.

Projektidee: Karten zu Medienstandorten

Karten eignen sich sowohl als Ausgangspunkt für Untersuchungen und Erkundungen (explorativ) als auch als Produkt, mit dessen Hilfe bestimmte Sachverhalte veranschaulicht oder Arbeitsergebnisse präsentiert werden.

Die Chronik-Einträge, die mit Medien im Zusammenhang stehen, eignen sich als Ausgangspunkt für eine Themenkarte zur Medienwirtschaft. Insbesondere kann Köln als Beispiel betrachtet werden. Die Stadt ist Standort zahlreicher Sender, Verlage und Produktionsfirmen. Darüber hinaus finden hier wichtige Events der Medienbranche statt.

Mögliche Themen und Aufgabenstellungen

- Die Lernenden erhalten den Auftrag, im Datensatz mit den Chronik-Einträgen Ereignisse und Akteure der Medienbranche zu recherchieren (Sender, Verlage).
- Sie führen ergänzende Recherchen zu den Akteuren durch (zum Beispiel bekannte Produktionen, Reichweiten beziehungsweise Auflagen).
- Sie erstellen eine Karte, anhand derer sie die Bedeutung und gegebenenfalls Verflechtungen der Akteure veranschaulichen.

Möglicher Ablauf

- Einstieg: Sichtung von Chronik-Einträgen zum Thema Medien im Datensatz der digitalen Chronik oder in der Excel-Datei des Themenpakets. Aufgabe: Ermittle Einträge, in denen es um die Bedeutung der Metropole geht. Zum Beispiel: Welche Einträge betreffen Ereignisse, die von vielen Menschen wahrgenommen werden, wie Demonstrationen, Messen oder Konzerte? Welche Einträge betreffen Einrichtungen, die eine wichtige Funktion für viele Menschen erfüllen, wie Universitäten oder Industriestandorte?
- Die ermittelten Einträge werden je nach Art ihrer Bedeutung gruppiert und Bereichen zugeordnet (zum Beispiel Wirtschaft, Kultur, Politik, Medien).
- Ggf. werden ergänzende Informationen recherchiert und multimediale Materialien zusammengestellt.
- Die Inhalte werden für die Verarbeitung im Kartendienst aufbereitet (zum Beispiel Standardisierung von Adressdaten, Zuschneiden von Bildmaterial).
- Die Inhalte werden in einen Kartendienst importiert oder gegebenenfalls manuell eingefügt.

Was muss beachtet werden? Das Kleingedruckte ...

- Die Inhalte des OER-Pakets zur Landesgeschichte bieten eine Arbeitsgrundlage, müssen aber für fast alle Projekte ergänzt werden. Sie wurden nicht mit Anspruch auf Vollständigkeit erstellt und folgen keiner inhaltlichen Systematik. Sie können keine Lehrwerke ersetzen. Um die Ereignisse in einen Kontext zu setzen, sind eine entsprechende Rahmung im Unterricht beziehungsweise weitere Recherchen erforderlich.
- Die Materialien enthalten keine Bilder. Für multimediale Projekte müssen weitere Materialien zusammengestellt werden. Tipps zur Zusammenstellung ergänzender Materialien enthält der Abschnitt „Weitere (OER-)Materialien recherchieren“ in der Handreichung „Praxistipps und Werkzeuge“ ab Seite 62.
- Die Inhalte des OER-Paketes stehen unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY 4.0. Bei einer Verwendung in eigenen Projekten muss diese Lizenz angegeben und die Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen als Urheber genannt werden.
Wir empfehlen folgende Form (die Angaben in Klammern sind optional – Details siehe Abschnitt „Urheber und Lizenzen angeben“ in den Praxistipps ab Seite 14):

[Unter Verwendung von Inhalten der] Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen / [CC BY 4.0](#)
- Bei der Verwendung ergänzender Materialien – zum Beispiel Fotos aus der Wikipedia oder YouTube-Videos – müssen die jeweiligen Lizenzbedingungen berücksichtigt werden. In der Regel müssen Urheberrechtshinweise in einer vorgegebenen Form angebracht werden.

Wie kann ich die Projektideen umsetzen?

Praktische Hinweise zur Arbeit mit digitalen Medien enthält die Handreichung „Praxistipps und Werkzeuge“ zum OER-Paket. Sie stellt unter anderem die Möglichkeiten wichtiger Software-Werkzeuge vor. Außerdem enthält sie folgende Checklisten:

Checkliste: Vor dem Start

Bevor Sie loslegen, hilft die Checkliste, die Voraussetzungen zu überprüfen – von der Technik bis hin zu den Erwartungen an das Projekt.

siehe Handreichung „Praxistipps und Werkzeuge“, Seite 66

Checkliste: Methode und Konzept

Die Checkliste hilft, Inhalt, Werkzeuge und die Form der Darstellung schlüssig miteinander zu verbinden. Je nach Art der Aufgabenstellung eignen sich verschiedene Herangehensweisen. Dabei ist die Form der Umsetzung stets dem didaktischen Konzept untergeordnet.

siehe Handreichung „Praxistipps und Werkzeuge“, Seite 67

Checkliste: Umsetzung planen

Die Checkliste hilft, Projekte zu planen und bei der Umsetzung den Überblick zu behalten. Bei digitalen Projekten kann besondere Sorgfalt erforderlich sein. Denn das Vorgehen kann komplex sein, und der Umgang mit Software erfordert in der Regel Einarbeitung und Übung.

siehe Handreichung „Praxistipps und Werkzeuge“, Seite 68

Checkliste: Zusammenarbeit regeln

Um Frustration vorzubeugen, sollten grundlegende Fragen der Zusammenarbeit geklärt werden – von der Aufgabenverteilung bis hin zur Kennzeichnung von Dateiversionen.

siehe Handreichung „Praxistipps und Werkzeuge“, Seite 70

Impressum

Herausgeberin

Landeszentrale für politische Bildung
Nordrhein-Westfalen
im Ministerium für Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen
Referat Digitale Medien
40190 Düsseldorf

sehen@politische-bildung.nrw.de
www.politische-bildung.nrw.de

Redaktion

Ulrike Filgers, Judith Halbach, Sebastian Kauer, Philipp Sanke

Umsetzung durch:
Redaktionsbüro Kauer
Marzellenstraße 23
50668 Köln

www.redaktion-kauer.de

Fachliche Beratung:

Dr. Petra Sauerborn
Guido Brombach

Danke an Marc Albrecht-Hermanns für die guten Ideen!



Die Texte dieser Veröffentlichung sind lizenziert unter einer Creative-Commons-Namensnennung-4.0-International-Lizenz [url.nrw/ZfK](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Die Abbildungen stehen unter verschiedenen Lizenzen. Bitte beachten Sie die jeweiligen Angaben in den Bildunterschriften!

Stand der Veröffentlichung: 06.01.2020



OER Global Logo von Jonathas Mello
www.jonathasmello.com / UNESCO / CC BY 3.0