

#RespektBW

LMZ  LANDESMEDIENZENTRUM
BADEN-WÜRTTEMBERG

4/4

Medienethik

Werte für eine digitalisierte Welt

Wettbewerbs-
ideen

**BITTE
WAS?!**

Kontern gegen
Fake und Hass

bitte-was.de

Impressum

Herausgeber und Bezugsadresse

Landesmedienzentrum
Baden-Württemberg
Vertreten durch Direktor Michael Zieher
Rotenbergstraße 111, 70190 Stuttgart
Telefon: +49 (0)711 2850-6
Fax: +49 (0)711 2850-780
E-Mail: beratungsstelle@lmz-bw.de

Dieses Materialpaket ist Teil
des Projekts #RespektBW

Projektleitung

Sarah Heinisch

Autorinnen und Autoren

Professor Dr. Petra Grimm
Sophie Kitzmann
Jennifer Madelmond
Sebastian Seitner
Marco Herbst

Sketchnote

Julia Frei

Redaktion

Sophie Kitzmann
Stephanie Wössner
Fabian Karg

Gestaltung

www.cosmoto.com
Stuttgart, Oktober 2019



Sofern nicht anders vermerkt, stehen die Inhalte unter einer CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz. Sämtliche Rechte an dieser Publikation liegen beim Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ). Nichtkommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung ist erlaubt unter Angabe des Herausgebers LMZ Baden-Württemberg und der Website www.lmz-bw.de.

Die Bildquellen aus den Unterrichtsmodulen sind im jeweiligen Quellenverzeichnis aufgeführt. Die Bilder werden unter Berufung auf die folgenden Paragraphen verwendet:

https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/_51.html
https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/_60a.html
https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/_60b.html

Dies gilt auch für Screenshots und Standbilder aus Filmwerken.

Sollten Sie auf eine Urheberrechtsverletzung aufmerksam werden, bitten wir um einen entsprechenden Hinweis. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir umgehend handeln.

Sonstige Illustrationen sind nicht frei zu verwenden.
Illustrationen: Shutterstock

Soweit Inhalte des Angebotes des LMZ auf externe Internetseiten verweisen, hat das LMZ hierauf keinen Einfluss. Diese Internetseiten unterliegen der Haftung der jeweiligen Betreiber. Das Setzen von externen Links bedeutet nicht, dass sich das LMZ die hinter dem Verweis oder Link liegenden Inhalte zu eigen macht. Das LMZ hat bei der erstmaligen Verknüpfung der externen Links die fremden Inhalte daraufhin überprüft, ob etwaige Rechtsverstöße bestehen. Zu diesem Zeitpunkt waren keine Rechtsverstöße ersichtlich. Das LMZ hat keinerlei Einfluss auf die aktuelle und zukünftige Gestaltung und auf die Inhalte der verknüpften Seiten. Eine ständige inhaltliche Überprüfung der externen Links ist ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht möglich. Bei Verlinkungen auf die Webseiten Dritter, die außerhalb des Verantwortungsbereichs des LMZ liegen, würde eine Haftungsverpflichtung nur bestehen, wenn das LMZ von den rechtswidrigen Inhalten Kenntnis erlangte und es technisch möglich und zumutbar wäre, die Nutzung dieser Inhalte zu verhindern. Bei Kenntnis von Rechtsverstößen werden derartige externe Links unverzüglich gelöscht.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
1. Leitartikel	
Medienethik – Befähigung zu einer reflektierten Haltung (Prof. Dr. Petra Grimm)	8
Materialien für die weiterführende Schule	
2. Unterrichtsimpuls: Du sollst nicht posten?! – 10 Gebote der Digitalen Ethik und das gute Zusammenleben in einer digitalen Gesellschaft	14
3. Unterrichtsmodul 1: Grundlagen der Medienethik.	22
4. Unterrichtsmodul 2: Medienethik im (digitalen) Alltag	42
5. Zusatzmaterial: Ethik macht klick – Werte-Navi fürs digitale Leben – Arbeitsmaterialien für Schule und Jugendarbeit – klicksafe	62
6. Linktipps und weiterführende Materialien	74
7. Wettbewerbsideen	76



Dieses PDF ist nur ein Teil des Materialpakets „Medienethik“.
Weitere Bestandteile sowie das Gesamtpaket stehen Ihnen unter
<https://bitte-was.de/fuer-lehrkraefte/lehmaterial-und-downloads> zur Verfügung.

7.

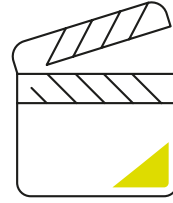
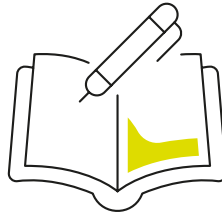
Wettbewerbsideen

Vorschläge zur Erstellung

von Wettbewerbsbeiträgen

**Grundidee:**

Überlegt euch die sechs wichtigsten Regeln zum Thema Medienethik.



Idee 1:



Erstellt einen Comic, dessen Handlung eure Regeln enthält

ab Klasse 3

Dazu müsst ihr zuerst ein kleines Drehbuch schreiben. Zum Beispiel könnten Max und Moritz in verschiedenen Situationen lernen, eure Regeln zu befolgen, nachdem sie unvorsichtig waren.

Umsetzen könnt ihr den Comic, in dem ihr Fotos von euch oder von Playmobilfiguren macht, um die Szenen darzustellen. Dann fügt ihr den Fotos zum Beispiel mit Word (PC), Comic Strip It! (Android) oder Comic Life 3 (iOS) Sprechblasen hinzu.

Den Comic könnt ihr dann als PDF exportieren und so einreichen. Alternativ könnt ihr auch ein E-Book mit den Bildern gestalten (z.B. mit Book Creator) oder mit einer Webseite wie <http://fliphtml5.com/> eine Broschüre erstellen, die man online durchblättern kann.

Idee 2:



Erstellt einen Film, dessen Handlung eure Regeln enthält

ab Klasse 5

Dazu müsst ihr zuerst ein kleines Drehbuch schreiben. Zum Beispiel könnten Hanni und Nanni in verschiedenen Situationen lernen, eure Regeln zu befolgen, nachdem sie unvorsichtig waren. Oder aber ihr gestaltet eine Nachrichtensendung zum Thema Medienethik, die eure Regeln erklärt.

Umsetzen könnt ihr euer Video entweder mit Handpuppen, Playmobilfiguren oder auch mit euch selbst als Darstellerinnen und Darstellern. Bei Bedarf könnt ihr auch einen Greenscreen verwenden, wenn ihr die passende Location nicht findet (z.B. ein Nachrichtenstudio). Videos könnt ihr mit eurem Smartphone drehen und mit einem Programm wie OpenShot (PC), VCUT (Android) oder iMovie (iOS) schneiden. Wenn ihr Greenscreen-Funktionen braucht, könnt ihr zum Beispiel iMovie oder Green Screen by Do Ink (iOS) oder KineMaster (Android) nutzen. Den Film könnt ihr dann über YouTube oder Vimeo teilen oder als Datei einreichen.

Idee 3:

Erstellt einen Merge Cube zu euren sechs Regeln

ab Klasse 7

Der Merge Cube gehört in den Bereich der Mixed Reality. Es handelt sich beim Merge Cube um einen realen Würfel, auf den ihr mit einem mobilen Gerät (Android/iOS) virtuelle Inhalte projizieren könnt.

Mehr zum Merge Cube erfahrt ihr hier:

<https://youtu.be/Dril-epaWbl>

Den Merge Cube könnt ihr selbst basteln:

<https://ct.de/ybrj>

Das, was auf die sechs Seiten des Merge Cubes projiziert werden soll, gestaltet ihr zuerst mit GIMP, Word oder PowerPoint oder einem ähnlichen Programm, das es euch erlaubt, quadratische Fotos zu erstellen und zu exportieren bzw. einen Screenshot davon zu machen.

Dann bittet ihr eure Lehrerin oder euren Lehrer, sich bei <https://edu.cospaces.io> als Lehrkraft anzumelden. Wenn sie oder er auf „Hol Dir Pro“ klickt, dann kann CoSpaces mit dem Code **COSSTEPHANIEWO** 30 Tage lang kostenlos genutzt werden. Eure Lehrerin oder euer Lehrer erstellt dann eine Klasse für das Projekt und ihr meldet euch am PC als Schülerin oder Schüler mit dem Klassencode an.

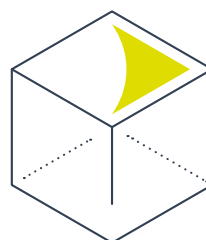
Dann erstellt ihr einen neuen Space, wählt als Format „MergeCube“ aus und importiert die sechs quadratischen Fotos. Die klebt ihr dann mit einem Doppelklick an die sechs Seiten des Würfels. Schließlich ladet ihr die App CoSpaces Edu auf euer Smartphone oder euer Tablet, loggt euch mit eurem Account ein und wählt den Merge Cube aus eurer Bibliothek. Wenn ihr auf „Play“ klickt, könnt ihr die Inhalte auf euren gebastelten Merge Cube projizieren. Die Merge Cubes könnt ihr dann per URL teilen.

Hinweis: Wenn eure Lehrerin oder euer Lehrer möchte, kann sie oder er auch eine Aufgabe an alle Schülerinnen und Schüler der Klasse in CoSpaces schicken und so alle Merge Cubes sehen. Die Lehrkraft muss außerdem den Schülerinnen und Schülern der Klasse erlauben, die Räume zu teilen.

Erweiterung: Wenn ihr möchtet, könnt ihr den Merge Cube auch sprechen lassen. Nehmt hierzu Audiodateien für jede Seite in der App auf und programmiert die Bilder, die ihr eingefügt habt, mit CoBlocks so, dass, wenn man auf sie zeigt, die Audioaufnahme startet. Hilfe bekommt ihr in den Tutorials von CoSpaces auf YouTube.

Wenn ihr Fragen habt oder eure Lehrkraft Hilfe braucht, könnt ihr euch jederzeit an

innovation@lmz-bw.de wenden.



#RespektBW ist eine Kampagne der Landesregierung für eine respektvolle Diskussionskultur in den Sozialen Medien. Sie soll Kinder und Jugendliche aktivieren, für die Werte unserer Demokratie und ein gutes gesellschaftliches Miteinander einzutreten. Die Kampagne ist Teil des Impulsprogramms der Landesregierung zum gesellschaftlichen Zusammenhalt. Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg führt die Kampagne im Auftrag des Staatsministeriums, in enger Abstimmung mit dem Ministerium für Kultus, Jugend und Sport, durch.

#RespektBW

LMZ  LANDESMEDIENZENTRUM
BADEN-WÜRTTEMBERG


Impulsprogramm
der Landesregierung


Baden-Württemberg