

Medien 1 – Leben in der Mediengesellschaft

1. Mein Medientagebuch

Kennst du auch solche Situationen wie bei Oskar, Mathilda und Gustav?

Computerspiele, Fernsehen, Radio, Werbeplakate, Zeitungen, Bücher und vieles mehr nennt man Medien (oder «Medium» in der Einzahl). Sie sind überall und begleiten uns täglich. Aber was genau weisst du über Medien? Welche Funktionen haben sie und wieso findest du sie so faszinierend, dass du manchmal nicht von ihnen loskommst? Auf der Reise durch die Medienwelt entdeckst du viel Neues über dich und deine Mediennutzung.



Erstelle ein persönliches Arbeitsdossier im Word-Format. In dieses Dossier schreibst du über das ganze Schuljahr deine eigenen Notizen hinein und löst zudem alle erteilten Arbeitsaufträge. Achte auf eine übersichtliche Darstellung (Titel, Untertitel).

Arbeitsauftrag

Mit einem Medientagebuch bekommst du einen Überblick über deine tägliche Mediennutzung. Du findest heraus, welche Medien du am meisten nutzt und wofür.

1. Schätze, wie viel Zeit du an einem normalen Schultag mit Medien verbringst und wie viel Zeit an einem Samstag oder Sonntag.
 - a. So viele Stunden nutze ich Medien an einem Schultag (Schätzung).
 - b. So viele Stunden nutze ich Medien an einem Samstag oder Sonntag (Schätzung).
2. Erstelle, in Word oder Excel, ein Medientagebuch gemäss gezeigter Vorlage.

Datum	Was?	Womit?	Wie lange?
Dienstag, 4. September			
	Radio 100 FM	Wecker	15 min
	Fussballergebnisse lesen, Radiomusik	Zeitung, Radio	15 min
	Chat mit Lena	Smartphone	10 min
	Matheunterricht	Buch	30 min

3. Halte in deinem Medientagebuch für einen Schultag und einen Samstag oder Sonntag genau fest, **welche Medien** du **zu welchem Zweck** und **wie lange** nutzt. Benutzt du mehrere Medien gleichzeitig, dann schreibe nur die längere Zeitdauer auf. *Wenn du zum Beispiel einen 90-minütigen Film schaust und nebenher chattest, dann schreibst du «Fernsehen und Chat, Fernseher und Smartphone, 90 min».*
4. Berechne deine Medienzeit anhand der Angaben im Medientagebuch → Total (in Stunden). Stimmt das Resultat mit deinen ursprünglichen Schätzungen (*Aufgabe 1 a und b*) überein?
5. Recherchiere im Internet, was man unter «Medien» versteht bzw. wie man den Begriff definiert und schreibe eine **eigene Zusammenfassung**.
6. Diskutiert und vergleicht eure Ergebnisse aus dem Medientagebuch in der Klasse. Schreibe eine kleine Zusammenfassung:
 - a. Welche Medien benutzt ihr besonders häufig?
 - b. Welche Medien nutzt ihr besonders gerne? Begründe.

c. Welche Medien nutzt ihr in eurer Freizeit und welche in der Schule?

2. Was sind Medien?

In einem Lehrbuch wird der Begriff so erklärt:

Das Wort «Medium» leitet sich vom lateinischen ab und bedeutet so viel wie «Mittler» oder «Vermittler». Der Begriff wird heute für alle Geräte, technischen Apparate, Materialien und Einrichtungen verwendet, die an der Vermittlung von Botschaften beteiligt sind. Medien sind

Hilfsmittel, mit denen sich diese Botschaften herstellen, aufzeichnen, bearbeiten, speichern, vervielfältigen, darstellen, abspielen und übermitteln lassen. Die Botschaften können aus Wörtern, Tönen und Bildern bestehen.

Diese Beschreibung des Begriffs «Medium» ist etwas knifflig. Die folgenden Aufgaben sollen dir dabei helfen, die Beschreibung besser zu verstehen.

Arbeitsauftrag

1. Vergleiche deine Zusammenfassung aus dem Kapitel 1 und korrigiere/ergänze, falls nötig.
2. Erstelle eine Tabelle mit drei Spalten («Medien», «Medienformat» und «Was kann dieses Medium?»).

Medium	Medienformat	Was kann das Medium?
	<input type="checkbox"/> Text <input checked="" type="checkbox"/> Ton <input type="checkbox"/> Bild <input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> darstellen <input type="checkbox"/> aufzeichnen <input type="checkbox"/> speichern <input type="checkbox"/> _____
		<input type="checkbox"/> abspielen <input type="checkbox"/> vervielfältigen <input checked="" type="checkbox"/> übermitteln <input type="checkbox"/> _____

3. Liste nur Medien aus den untenstehenden Gegenständen und Angeboten in deiner Tabelle auf. Überlege dir, um welches Medienformat es sich handelt und was das Medium kann.



Du hast nun einen Eindruck erhalten, was Medien sind. Das Internet ist auch ein Medium. Im Internet gibt es soziale Netzwerke, Nachrichtenportale, Nachschlagewerke oder Internettelefonie. Das alles sind sogenannte Dienste. Die Dienste nutzen das Internet, um Botschaften und Informationen weiterzugeben.

3. Heldinnen und Helden

In Games gibt es häufig Heldinnen oder Helden, die du durch die Spielwelt steuerst. In Büchern, in Hörspielen oder im Fernsehen gibt es auch Heldinnen und Helden. Nicht immer haben diese Figuren Superkräfte, aber sie erleben Abenteuer und meistern Herausforderungen genauso wie Superhelden.

Arbeitsauftrag

Fast alle Geschichten oder Auftritte von Heldinnen oder Helden kennt man aus den Medien. Ohne Medien wüssten wir nichts über Heldinnen und Helden, noch nicht einmal, dass es sie gibt.

1. Nutze das Internet und recherchiere über «Heldinnen und Helden».
2. Wer ist deine Heldin oder dein Held?
Erstelle einen Steckbrief in Form einer Power Point Präsentation und präsentiere die Kurzpräsentation vor der Klasse. Maximal 3 Folien.
 - a. Name, Bild, mögliche (Super-)Kraft
 - b. Ich mag sie/ihn, weil ...
 - c. Ich kenne sie/ihn durch ...
 - d. Geschichten und Informationen über meine Heldin oder meinen Helden höre, lese, sehe oder erfahre ich auf folgenden Geräten ...

4. Medien und Wirklichkeit

Die meisten Erfahrungen im Alltag erleben wir direkt: Wir frühstücken mit unseren Eltern, reden mit einem anderen Kind in der Klasse oder klettern auf einen Baum. Die Geschichten unserer Heldinnen und Helden erfahren wir aber über die Medien. Sie wurden von jemandem erfunden, oder man könnte auch sagen, sie sind nicht zum Anfassen. Selbst wenn die Heldinnen und Helden echte Personen sind, kennst du diese meistens nur aus den Medien.

Der Computer erschafft künstliche Welten. In der Fachsprache sagt man dazu virtuelle Realität (oder auf Englisch «virtual reality»). Manche Simulationen ermöglichen es dir, das zu machen, wovon du schon immer geträumt hast, etwa ein Flugzeug zu fliegen. Und es gibt noch einen Vorteil gegenüber der realen Welt: Bei einem virtuellen Flugzeugabsturz wird niemand verletzt und das kaputte Flugzeug funktioniert im nächsten Augenblick schon wieder.

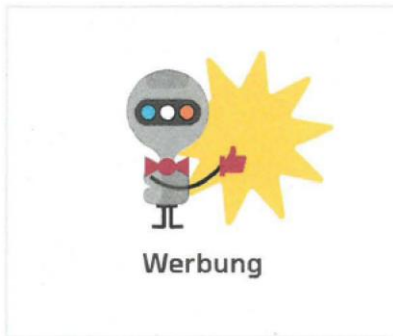
4.1. Die Nachrichtenwelt

Die Mitarbeitenden bei Radio, Fernsehen und Zeitungen unterscheiden zwischen Informationen und Meinungen. Informationen sollen sachlich und für alle nachvollziehbar sein. Meinungen sind dagegen persönlich und es kann viele unterschiedliche Meinungen zu einem Thema geben.



Arbeitsauftrag

1. Suche in einer Onlinezeitung nach unterschiedlichen Textarten und kopiere sie in dein Begleitdossier.
2. Diskutiert zu zweit (und in der Klasse), um welche Textsorten es sich handelt und ordne sie zu:



3. Im Fernsehen gibt es ebenso verschiedene Arten von Sendungen, sogenannte Fernsehformate. Welche Fernsehsendungen hast du in letzter Zeit (auch Youtube oder Netflix) gesehen und welchem Format würdest du sie zuordnen? Fallen dir noch mehr Fernsehformate ein?

Schreibe einen Kurzbericht darüber.

5. Schau hin

Soziale Medien machen Spass! Auf Internetplattformen kannst du Fotos veröffentlichen und an den Likes und Kommentaren merkst du, wie gut deine Fotos den anderen gefallen. Positive Kommentare geben dir ein richtig gutes Gefühl - du bist toll, alle mögen dich!

In Chats kann man Personen aber auch verletzen, Beleidigungen und Lügen verbreiten und dabei unerkant bleiben. Man spricht dann von Cybermobbing. Das ist die Kehrseite der sozialen Medien.

Die Grenze zwischen Spass, Hänselei und richtigem Mobbing ist manchmal schwer zu erkennen. Wenn du unsicher bist, fragst du deshalb am besten eine erwachsene Person um Rat.

Lehrmittel S. 23 ff oder Zusatz «Cybermobbing»

6. Beweg dich sicher im Netz

Wenn du Dienste im Internet nutzt, musst du oft ein Konto eröffnen und dich anmelden. Und vielleicht möchtest du nicht, dass die ganze Welt deine Texte, Fotos oder Videos sieht. Deshalb gilt es, einige Vorsichtsregeln zu beachten. Eine wichtige Rolle spielen dabei gute Passwörter.

Mit Passwörtern verhält es sich wie mit Schlüsseln. Vielleicht schliesst du dein Velo oder die Wohnungstüre aus Bequemlichkeit nicht ab. Dann nimmst du das Risiko in Kauf, dass dein Velo gestohlen wird oder ein Einbrecher in eure Wohnung gelangt. Du kannst dein Velo natürlich auch mit drei schweren Schlössern sichern - das ist einfach ein wenig unpraktisch.

Schlechte Passwörter kann man leicht erraten.

2016 waren die häufigsten Passwörter im deutschsprachigen Raum:

1. hallo
2. passwort
3. hallo123
4. schalke04
5. passwort1
6. qwertz

Im englischsprachigen Raum waren die Spitzenreiter:

1. 123456
2. password
3. welcome
4. ninja
5. abc123
6. 123456789

Findest du heraus, warum so viele Leute das Passwort «qwertz» verwenden?

6.1. Was ist ein gutes Passwort?

Tipp 1

Mindestens acht Zeichen: Je weniger Zeichen ein Passwort hat, desto schneller kann es geknackt werden.

Tipp 2

Dein Passwort sollte keine Namen, Geburtstage, Telefonnummern oder Wörter aus einem Wörterbuch enthalten.

Tipp 3

Muster wie «12345678» oder «RRRRRRRR» sind nicht geeignet, ebenso wenig wie «ASDFGHJK», also Zeichen, die auf der Tastatur nebeneinanderliegen.

Tipp 4

Besonders heikel ist es, wenn du das gleiche Passwort für alle von dir genutzten Dienste verwendest. Wird das Passwort geknackt, musst du bei allen Diensten das Passwort ändern.

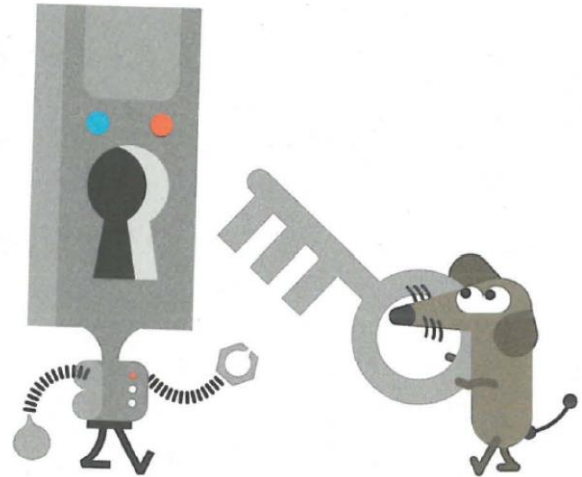
Arbeitsauftrag

Im Web finden sich viele Dienste, mit denen du die Sicherheit deiner Passwörter testen kannst.

1. Geh auf die Seite <https://www.passwortcheck.ch/> und teste einige Passwörter.
2. Stöbere etwas auf der Seite umher und lies weitere Tipps und Schutzmassnahmen über Passwörter.
3. Notiere dir, welche Erkenntnisse du gewonnen hast.

Tipp 5

Ganz raffiniert sind Passwörter, die gar keinen Sinn ergeben - zum Beispiel «UKhAui7Ja.» -, aber leicht zu merken sind. Der Trick dahinter: Man denkt sich einen Satz aus und nimmt von jedem Wort den Anfangsbuchstaben: Unsere Katze heisst Amanda und ist 7 Jahre alt.

**7. Einmal im Netz, immer im Netz**

Im Lehrmittel auf der S. 28