

Medien & Kommunikation

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Infos & Akzente**

Band (Jahr): **3 (1996)**

Heft 2

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

<http://www.e-periodica.ch>

Literatur und Medien

Anna annA

Ein Medienpaket für die Schule

Unterrichtsvorschläge und Materialien für Lehrer/innen
und Schüler/innen ab dem 3. Schuljahr



*Das Medienpaket **Anna annA** zeigt, wie die seit langem beste und erfolgreichste Kinderbuchverfilmung entstanden ist und wie sie als Produkt verkauft wurde.*

Das Medienpaket enthält Informationen, Dokumente und Originalmaterialien aus allen Produktionsphasen des Films sowie über 50 erprobte Vorschläge für den Einsatz im Unterricht.

*Darüber hinaus bietet **Anna annA** Übungsmaterial für das Lesen und Schreiben in Wort, Bild und Ton mit alten und neuen Medien.*

2 / 96 M E D I E N A N G E B O T

PESTALOZZIANUM

Infos
&
AKZENTE



Pestalozzianum Zürich
Medien & Kommunikation

Beckenhofstrasse 35
Postfach
8035 Zürich
Telefon 01-368 45 45
Telefax 01-368 45 96



Anna annA ist die Geschichte von Anna, die zusammen mit ihrer berufstätigen Mutter und der Puppen-Familie Gygax ein ganz normales Einzelkind-Leben führt, bis sie sich eines Tages im schuleigenen Kopierapparat verstecken muss und sich dabei aus Versehen selber kopiert. Gemeinsam mit ihrer neuen heimlichen Zwillingschwester durchlebt sie eine turbulente und spannungsvolle Zeit – bis das Versteckspiel eines Tages auffliegt und eine Lösung für die Doppelgängerinnen gefunden werden muss.



Diesem phantasievollen Kinderroman des bekannten Schweizer Schriftstellers *Lukas Hartmann* war dank seines attraktiven Identifikationsangebots bei den jungen Leserinnen und Lesern ein nachhaltiger Erfolg beschieden. Aber auch die überaus frische, stimmungsvolle und zügige Verfilmung des Buches durch *Greti Kläy* und *Jürgen Brauer* kam beim Publikum sehr gut an.

Was lag da näher, als Buch und Film in Verbindung mit zusätzlichen Materialien, die aus Produktion, Promotion und Vorführung des Films vorhanden waren, zu einem schulgemässen Medienpaket aufzuarbeiten? Denn aus medienpädagogischer Sicht bietet das Thema "Literatur

und Medien" eine Fülle von ebenso interessanten wie aufschlussreichen Ansätzen, um sich mit audiovisuellen Texten auseinanderzusetzen.

Bekanntlich geschieht Lesen und Schreiben heute längst nicht mehr nur mit Buchstaben, sondern mit Bild, Wort und Ton. Anhand der Geschichte **Anna annA** und ihrer Umsetzung kann mit verschiedenen Medien exemplarisch veranschaulicht werden, wie die so erweiterten Begriffe von "Text", "Lesen" und "Schreiben" in der schulischen Praxis umsetzbar sind. Im Vordergrund steht in diesem Fall nicht das Buch, sondern das Film-Erlebnis und dessen Verarbeitung.

Das Medienpaket **Anna annA** enthält:

- das Buch *Anna annA*,
- die gekürzte Taschenbuchausgabe,
- den Videofilm *Anna annA*,
- eine Anzahl von Video- und Tonkassetten (mit Originalmaterial aus Casting, Dreharbeiten und Promotion – zur Information und Neubearbeitung),
- Kopiervorlagen für Arbeitsblätter,
- ein Karten-Set mit sämtlichen am Film beteiligten Personen und Berufen,
- Dias und Foto-Reihen,
- diverse Merchandising-Artikel,
- ein ausführliches, 80seitiges Begleitheft mit Unterrichtsvorschlägen und methodisch-didaktischen Hinweisen.

Grosse Bedeutung wurde der Abstimmung und Erprobung der Materialien beigemessen. So enthalten die Unterrichtsvorschläge bezüglich ihres zeitlichen Aufwandes und der anwendbaren Lehr-, Lern- und Arbeitsformen auch ganz unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten.

Bei den Schülerinnen und Schülern wiederum wurde auf unterschiedliche Anforderungen bezüglich Lesefertigkeit, Abstraktions- und Aufnahmevermögen geachtet.

Ganz generell sind die Materialien vor allem an 9- bis 12jährige gerichtet, doch eignen sich einzelne Unterrichtsvorschläge schon für die Unterstufe, bei vertiefter Auseinandersetzung mit dem Thema "Literatur und Medien" auch für die Oberstufe.

■ *Roberto Braun*

Anna annA. Medienpaket für die Schule.

Von Roberto Braun und Vreni Traber. Koproduktion FAMA Film AG, Pestalozzianum Zürich, Schulwarte Bern.

Preis: Fr. 595.- (Institutionen mit Publikumsverleih entrichten einen Zuschlag von Fr. 100.-).

Bezug: Pestalozzianum Verlag Beckenhofstr. 35, CH-8035 Zürich Tel. 01 368 45 45 Fax 01 368 45 96



Medieninhalte und Kindertagesspiele

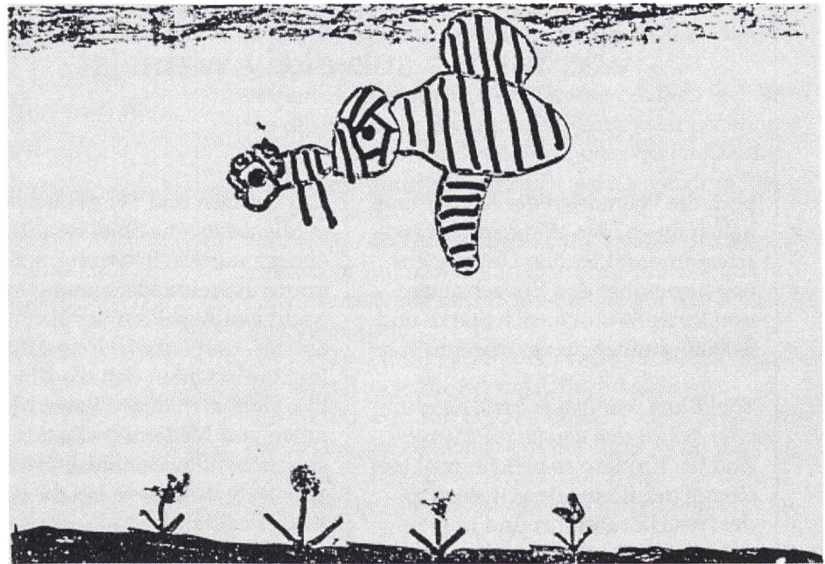
«Medien bieten den Kindern Symbole für ihre Themen, Probleme und Wünsche in der Form einzelner Muster und Bilder sowie in der Form komplexer Rollen und Identifikationsfiguren.» Ben Bachmair

Viele Kindergärtnerinnen wünschen sich einen Kindergartenalltag ohne laute und aggressive Kampfspiele mit Helden aus TV-Serien. Hauptverantwortlich für diese Situation ist nach Meinung vieler Erziehenden in erster Linie der tägliche Fernsehkonsum der Kinder. An Fachliteratur und populären Ratgebern fehlt es daher nicht. Zum Thema «Medien und Gewalt» legt nun der Fachbereich Medien & Kommunikation eine aktualisierte Liste mit kommentierter Literatur vor.

Ob ich nun als ErzieherIn die Medieninhalte, welche Kinder konsumieren, gutheisse oder ablehne, darf für meine pädagogische Arbeit nicht den Ausschlag geben. Wichtig ist vielmehr, dass ich alle Erlebnisse aufgreife, die Kinder mitbringen, auch solche, die sich auf negativ zu bewertende Programminhalte beziehen. Anhand der kindlichen Medienwelten lässt sich zeigen, dass der Medienkonsum der Kinder nicht einfach Ausdruck eines Fehlverhaltens ist, sondern auf ihre wesentlichen Interessen und Bedürfnisse hinweist, die es in der Erziehungsbearbeit zu berücksichtigen gilt.

Medienwahrnehmung von Kindern

Erzählen uns Vorschulkinder von einem Medienerlebnis, fällt zweierlei sofort auf: Einerseits gibt es für die Kinder keinen «roten Faden», der die Ereignisse chronologisch und im Handlungsablauf ordnet, und andererseits ist die Handlung durchsetzt mit Erlebnissen aus der eigenen Erfahrungswelt. Diese Wahrnehmungsbesonderheiten machen deutlich, wie Vorschulkinder Sendungen aufnehmen: Sie empfinden eine Sendung (unabhängig von der Länge) als eine Aneinanderreihung von unverbundenen Episoden und nehmen das wahr, was für sie subjektiv wichtig ist und was sie auf dem Hintergrund eigener Erfahrungen interpretieren können. Dies erklärt zugleich, warum gerade einzelne Bilder auf Kinder eine besonders starke Wirkung ausüben, während Erwachsene das einzelne Bild immer auch in den gesamten Handlungsablauf integrieren.



«Das ist die Biene Maja. Dahinter ist die Königin. Die ist dabei. Und Maja reisst immer aus, die fliegt immer weg. Die will was erleben. Abenteuer. Bei Biene Maja ist immer was los, weit weg fliegt die. Aber die kommt ja doch zurück. Da braucht die Königin keine Angst zu haben.» (Aus: Jan-Uwe Rogge: Kinder können fernsehen. Vom sinnvollen Umgang mit dem Medium. rororo Sachbuch, Reinbek bei Hamburg, 1990)

ren. Dieses Ineinanderfließen von Medieninhalt und eigener Erfahrung ist für das Verständnis der von Medieninhalten beeinflussten Spiele wesentlich.

Was wird gespielt?

Nicht nur die lauten, aggressiven und häufig mit Waffen ausgetragenen Action- und Abenteuerspielen von Jungen sind von Medieninhalten beeinflusst, sondern auch Familienspiele, Auftritts- oder Präsentationsspiele, die viel weniger als «Störung» empfunden werden. Da die lauten Spiele von Kindergärtner/innen als «unangebrachtes Verhalten» empfunden werden, wird

vom in diesem Zusammenhang (negativen) Einfluss der Medien gesprochen.

Was wird denn eigentlich gespielt? Zentrales Anliegen der Kinder ist es, erwachsen, ein grosser Junge oder ein grosses Mädchen zu werden. In der Figur des Helden oder der Heldin drücken sich diese Wünsche und Träume der Kinder exemplarisch aus: Gerade in den überaus beliebten Action- und Abenteuerspielen orientieren sich die Kinder an Hel-

PESTALOZZIANUM

Infos
&
AKZENTE



Pestalozzianum Zürich
Medien & Kommunikation

Beckenhofstrasse 31
Postfach
8035 Zürich
Telefon 01-368 45 45
Telefax 01-368 45 96

den (noch selten Heldinnen), die gross und stark sind, oft allmächtig (evtl. mit Hilfe irgendwelcher Zauber- oder Science-Fiction-Waffen), die schwierige Aufgaben lösen, Angst und Unsicherheit bewältigen, für das Gute und das Recht kämpfen, Anerkennung, Freundschaft und Liebe gewinnen. Diese Figuren, ob nun in Märchen und Sagen, Comic, Bilderbuch oder TV-Serie, verkör-

Kinder nehmen das wahr, was für sie subjektiv wahr ist.

pern die Phantasien der Kinder und helfen ihnen, den Widerspruch zwischen ihrer faktischen Unterlegenheit gegenüber den Erwachsenen und ihrem Wunsch nach Stärke und Selbstvertrauen zu verarbeiten.

Trickfilme wie *Tom & Jerry*, *Asterix* oder *Wickie und die starken Männer* sind bei Kindern so beliebt, weil hier einmal der Kleine den Grossen an der Nase herumführt und immer grad noch eine Spur gewitzter ist. Die in diesen Spielen inszenierte Aggression ist meistens nur gespielt, d.h., die Kinder unterscheiden diese gespielten Kampfsituationen von faktischen sozialen Situationen.

Der Realitätsbezug bei Action- und Abenteuerspielen ist eher indirekt, während beispielsweise die Familienspiele eine direktere Verbindung mit der Realität ermöglichen: Das Rollenspiel erlaubt das Verkünden und Ausagieren verschiedener Identitäten, vor allem im Hinblick auf die Geschlechts- und Berufsrollen-Identität. Diese Spiele gestatten eine Vorwegnahme des Erwachsenseins, ein Probehandeln, ohne ein Risiko eingehen zu müssen. Interessant ist, dass sowohl in den Action- und Abenteuerspielen als auch in den Familienspielen noch immer die klassischen Rollenmuster dominieren: Der Junge erkämpft sich Status, Hab und Gut in einer als feindlich verstandenen Welt; das Mädchen versorgt

Haushalt und Kinder, bewundert die Taten des Mannes und präsentiert sich wie Barbie als schlanke Gespielin für den heterosexuellen Mann.

Medienspiele zulassen

Die obigen Überlegungen versuchen aufzuzeigen, dass Kinder in ihren Spielen Medieninhalte nicht einfach imitieren, sondern auf sie reagieren,

sie benützen und verarbeiten: Das medienbezogene Spiel ist also nicht einfach nur Nachahmung, sondern immer Auseinandersetzung mit wichtigen Aspekten der jeweiligen Lebens- und Entwicklungssituation. Im Spiel schaffen sich die Kinder fiktive Welten, in denen ihnen Medienrollen und Medieninhalte zur wunscherfüllenden Realitätsverarbeitung dienen, wobei die beiden Pole «Realität» und «Wunsch» in den verschiedenen Spielen sich unterschiedlich zeigen. In so ausgelebten Phantasien gelingt es den Kindern, Trennung und Gegensatz zwi-

schen äusserem (täglich erfahrenem) und innerem (erträumtem) Leben mindestens teilweise aufzuheben und somit erträglich zu machen.

Im Umgang mit diesen Spielen genügt der «pädagogisch-didaktische Blick» allein nicht. Erziehende müssen sich zusätzliche Informationen verschaffen, um die Kinder aus ihren jeweiligen Lebens- und Alltagsbedingungen heraus zu verstehen. Erst dann können sie die Bot-

schaften medienbezogener Ausdrucksformen von Kindern «entschlüsseln». Sicher bieten Medieninhalte keine realen Lösungsmöglichkeiten für die Veränderung von (problematischen) Lebensbedingungen bzw. Lebenssituationen an, denn Medienerfahrungen sind im Unterschied zu Realerfahrungen lediglich Erfahrungen auf der symbolischen Ebene. Mit Spielen können die Kinder jedoch innerhalb der Kindergruppe soziale Anforderungen einlösen, sie können soziale Beziehungen symbolisch darstellen und damit allgemeine Themen und Wünsche ihrer Altersgruppe ausdrücken.

■ Katharina Ernst

Literaturhinweise:

Handbuch Medienerziehung im Kindergarten, Teil 1 + 2. Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.), Opladen: Leske + Budrich, 1995.

Mühlen Achs, Gitta. «Frauenbilder: Konstruktionen des anderen Geschlechts». In: Gitta Mühlen Achs, Bernd Schorb, Hrsg: *Geschlecht und Medien*. München: KoPäd, 1995.

Bachmair, Ben. *TV-Kids*. Ravensburg: Otto Maier, 1993.

Spiele gestatten eine Vorwegnahme des Erwachsenseins, ein Probehandeln ohne Risiko.

Theunert, Helga et al. *Zwischen Vergnügen und Angst – Fernsehen im Alltag von Kindern*. Berlin: Vistas, 1992.

Barthelmes, Jürgen et al. *Medienerfahrungen von Kindern im Kindergarten*. München: Verlag Deutsches Jugendinstitut, 1991.

Rogge, Jan-Uwe. *Kinder können Fernsehen*. Hamburg: Rowohlt, 1990.

Bettelheim, Bruno. *Ein Leben für Kinder*. Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt, 1988.