

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die verschiedenen Kapitel und inhaltlichen Elementen der der Geschichte „Vom Leichtmatrosen zum Medienlotsen“. Sie soll es den Lehrkräften ermöglichen, ihren Unterricht gemäß den ihnen zur Verfügung stehenden Unterrichtsstunden zu planen.

Um zwischen zentralen und weniger zentralen Elementen unterscheiden zu können, wurde jedem Kapitel eine *medienpädagogische Bedeutung* und eine *erzählerische Bedeutung* zugeordnet. Die *medienpädagogische Bedeutung* bezieht sich auf die medienpädagogische Relevanz der in der Geschichte und den Impulsfragen angesprochenen Themen. Die *erzählerische Bedeutung* kennzeichnet, wie wichtig das Kapitel für das Verständnis der Geschichte ist.

Die dunkelgrau schraffierten Kapitel stellen Unterrichtselemente dar, die im Medienunterricht auf jeden Fall verwendet werden sollten. Sie weisen in beiden Kategorien (*medienpädagogische Bedeutung* und *erzählerische Bedeutung*) eine hohe Wertung auf. Diese Kapitel enthalten die Einleitung und die drei zentralen Instrumente (Freizeitlogbuch, Fernsehplan, Medienvertrag).

Hellgrau schraffierte Kapitel sprechen wichtige medienpädagogische Fragen an, sind aber in der Art ihrer Bearbeitung sehr frei gestaltbar. Die Impulsfragen sind als Anregungen zu verstehen.

Die weiß unterlegten Kapitel enthalten vor allem erzählerische Elemente, die die Geschichte für die Kinder vielschichtiger und interessanter macht. Da sie vom medienpädagogischen Standpunkt keine oder nicht ganz so zentrale Punkte enthalten, können sie zum Beispiel auch als Hausaufgabe aufgegeben werden bzw. kann ihre Lektüre freigestellt werden.

Ein Mangel in der Geschichte konnte im Anschluss an die Fortbildung nicht mehr geändert werden: Der Besitz einer Spielkonsole oder eines Fernsehers im eigenen Zimmer ist ein zentraler Punkt mit großen Auswirkungen (massive Erhöhung der Medienzeiten; verstärkte Nutzung entwicklungsbeeinträchtigender Inhalte). Achten Sie doch bitte darauf, dass dieser Punkt angesprochen wird (siehe Impulsfrage 3, Arbeitsblatt 8).

Kapitel	Angesprochene Themen	Dimension	Verwendung
Eine Woche ohne Spongebob	- Einführung des Medienbegriffes	Medienumgang bewusst machen	medienpädagogische Bedeutung: hoch erzählerische Bedeutung: hoch
Alles Medien oder was?	- Kategorisierung verschiedener Medienarten - Vorstellung verschiedener Mediennutzungsmodi	Medienumgang bewusst machen	medienpädagogische Bedeutung: hoch erzählerische Bedeutung: niedrig
Käpt'n Fischers Logbuch	- Vorstellung der Tagebuchmethode	Medienumgang bewusst machen	medienpädagogische Bedeutung: niedrig erzählerische Bedeutung: hoch
Aus der Übung	- Gründe für die Nutzung und Faszination von Medien (Impulsfrage auf Arbeitsblatt 4)	Medienumgang bewusst machen	medienpädagogische Bedeutung: hoch erzählerische Bedeutung: niedrig
Das Freizeitlogbuch	- Aufgabenbeschreibung Freizeit- und Medientagebuch	Medienumgang bewusst machen	medienpädagogische Bedeutung: hoch erzählerische Bedeutung: hoch
Wie man hundert Millionen Würmer zählt	- Erklärung der wissenschaftlich-empirischen Methodik - Wichtigkeit genauer Messungen - Durchschnitt	Medienumgang bewusst machen	medienpädagogische Bedeutung: niedrig erzählerische Bedeutung: hoch
Wie man richtig auswertet	- Einführung in die systematische Auswertung der Tagebuchangaben - Vergleich eigenen Medienverhaltens mit dem Medienverhalten anderer Kinder (Impulsfrage auf Arbeitsblatt 7)	Medienumgang bewusst machen	medienpädagogische Bedeutung: hoch erzählerische Bedeutung: niedrig
Den ganzen Tag vor der Spielkonsole	- Unterscheidung Spielkonsole, Computer - Beschreibung eigener technischer Medienkompetenz im Vergleich zu den Eltern (Impulsfrage 1, Arbeitsblatt 8) - Beschreibung eigener Gefühle nach stundenlangem Medienkonsum (Impulsfrage 2, Arbeitsblatt 8) - Vor- und Nachteile von Geräten im Zimmer (Impulsfrage 3, Arbeitsblatt 8)	Medienumgang bewusst machen Folgen des Medienumgangs erkennen	medienpädagogische Bedeutung: hoch erzählerische Bedeutung: niedrig
Ganz schön schlimm	- Medienwirkungen: Faszination und Erfolgserleben - Medienwirkungen: Vernachlässigung von Alltagspflichten und schulischen Aufgaben - Medienwirkungen: Angst - Weitere Medienwirkungen (Impulsfrage 4, Arbeitsblatt 9)	Folgen des Medienumgangs erkennen	medienpädagogische Bedeutung: hoch erzählerische Bedeutung: niedrig
Bettgeflüster	- Medienwirkungen: Sucht - Medienwirkungen: Soziale Isolation	Folgen des Medienumgangs erkennen	medienpädagogische Bedeutung: hoch erzählerische Bedeutung: niedrig
Ein schlechtes Vorbild	- Wahrgenommene Mediennutzung von Erwachsenen (Eltern, Lehrer/innen) - Diskussionsangebot: Der richtige Umgang mit Fernsehen	Folgen des Medienumgangs erkennen Alternativen entwickeln	medienpädagogische Bedeutung: niedrig erzählerische Bedeutung: hoch
Leuchttürme und Lotsen	- Gründe für die Fernsehnutzung: Langeweile, Gewohnheit - Möglichkeiten und Grenzen der Selbstkontrolle	Alternativen entwickeln	medienpädagogische Bedeutung: niedrig erzählerische Bedeutung: hoch
Der Zweiwochenplan	- Einführung des Fernsehplans als Methode der Selbstregulierung - Einführung der Aufgabe, beliebte nicht-mediale Freizeitbeschäftigungen zu finden und zu beschreiben	Alternativen entwickeln	medienpädagogische Bedeutung: hoch erzählerische Bedeutung: hoch
Brettspiele und Lerncomputer	- Unterscheidung virtueller Misserfolge und als real wahrgenommener Misserfolg in Spielsituationen - sinnvoller Einsatz von Medien - Beschreibung non-medialer Freizeitmöglichkeiten	Alternativen entwickeln	medienpädagogische Bedeutung: hoch erzählerische Bedeutung: niedrig
Der Vertrag	- Einführung des Medienvertrages - Mögliche Dimensionen eines Medienvertrages	Alternativen entwickeln	medienpädagogische Bedeutung: hoch erzählerische Bedeutung: hoch