

Sonderkatalog „Neue Medien“

Medienzentrum Kreis Lippe (Stand Mai 2010)

- **Internet – Chancen und Gefahren**
- **Internet – Chatten, web 2.0 etc.**
- **Computerspiele**
- **Computer in der Schule**
- **Computer in der Arbeitswelt**
- **Medienerziehung im vorschulischen Bereich**
- **Medienwirkung**
- **Aktive Medienarbeit**

Internet – Chancen und Gefahren

4255821 Das virtuelle Rathaus

VHS-Videokassette Länge: 29f Produktionsjahr: 2000

Ein Behördegang droht! Das heißt: Frei nehmen, zur Behörde fahren, Nummer ziehen. Warten und nochmals warten. Nur um zu erfahren, dass wegen eines fehlenden Dokuments wieder einmal alles umsonst war...

4209787 Nazis von gestern im Netz von heute

VHS-Videokassette Länge: 30f Produktionsjahr: 2000

Die Dokumentation zeigt, dass die rechtsextremen Angebote im Internet vielfältig, aber letztlich unattraktiv sind. Besorgnis erregender ist die unreflektierte Verwendung von Nazi- Symbolen auf US-Websites.

4209914 Wunschkind aus dem Internet

VHS-Videokassette Länge: 28 F Produktionsjahr: 2001

Die Dokumentation zeigt den Umgang mit Reproduktionsmedizin in Amerika: Haarfarbe, Intelligenz und Größe des Nachwuchses können per Internet ausgewählt werden.

4209882 Die Datenspur

VHS-Videokassette Länge: 26 f Produktionsjahr: 2000

Eine Dokumentation über die Gefährdung der Privatsphäre im digitalen Zeitalter, über die Konflikte zwischen Datenschützern und Datensammlern.

4642459 Kommunikation & Kontrolle

Video-DVD/CD Länge: 154 Min., Farbe, 32 Beiträge Produktionsjahr: 2008

MORITZ UND DIE DIGITALE WELT - Der Medienkompetenz-Video-Podcast (100 Min., D 2008) Web 2.0, Handy, Digicam - noch nie war es so einfach, Informationen zu sammeln und auszutauschen. Moritz, ein junger Student und Reporter, ist viel in der digitalen Welt unterwegs und entdeckt Urheberrechtsverstöße, unerwünschte Datenspuren, verfassungswidrige Blogbeiträge etc. Er befragt Medienexperten zu Themen wie Urheberrecht, Wikipedia, Rund ums Handy, Identität im Netz, Datenspuren & Datenschutz, Informationen im Netz, Rechtsextremismus im Netz. KONTROLLE TOTAL (53 Min., F 2007) Schon heute lässt sich sehr einfach kontrollieren, was ein Internetnutzer macht, welche Bilder er ansieht, welche Artikel er liest. Die totale Überwachung ist in der Computerwelt bereits Wirklichkeit - auch wenn sie keiner so richtig sehen und bemerken will. Die neuen Technologien bergen neue Risiken. Werden etwa RFID-Chips in jedes Produkt integriert, können Hersteller und Händler genau feststellen, wer wann und wo welche Produkte kauft. RFID-Chips werden sogar in den menschlichen Körper eingepflanzt. Der Film stellt die Frage, welchen Preis wir für unsere Sicherheit zu zahlen bereit sind. Jede der neuen Technologien mag beherrschbar sein - doch wie wird die Gesellschaft in 10 oder 15 Jahren aussehen, wenn alle diese Systeme gleichzeitig zum Einsatz kommen? Extras: Kapitelanwahl

4209752 The Making of...Internet

VHS-Videokassette Länge: 28f Produktionsjahr: 1995

Eine Dokumentation, in der Experten ihre Meinung zur Zukunft des Internets äußern: Das neue Medium als Ort neuer sozialer Interaktivität oder als verlängerter Arm des Kommerzes?

4205745 Internet-Maus

VHS-Videokassette Länge: 10 Min Produktionsjahr: 1999

Jeder hat schon einmal etwas vom Internet gehört. Aber was ver- birgt sich dahinter? Armin Maiwald erklärt Begriffe wie Homepage Modem, Provider oder E-Mail-Adresse. Nicht nur für Kinder geeignete Erstinformation zum Phänomen Internet, das vielfach schon zum Beruf- und Lebensalltag Dazugehört, dessen weitreichende Folgen für das global village noch nicht abzusehen sind.

4202712 Internet. Miese Tricks und tolle Seiten

VHS-Videokassette Länge: 18 min f Produktionsjahr: 2001

Neben interessanten Angeboten für Kinder gibt es im Internet eine Vielzahl gefährdender Inhalte. Die Nutzung des Internets durch Kinder und Jugendliche steigt rasant, so dass sie sowohl in der Schule wie in der Freizeit mit problematischen Bereichen konfrontiert werden können. Der Film zeigt solche Bereiche auf und klärt über Tricks der Anbieter auf. Zugleich werden die

sicheren Angebote für Kinder und Jugendliche und Tipps zum Umgang mit dem Internet vorgestellt. (Herausgabe und Auslieferung FWU in Zusammenarbeit mit Matthias-Film).

4205538 In 80 Sekunden um die Welt-Internet, das Netz der Netze

VHS-Videokassette Länge: 2x15 f Produktionsjahr: 1997

Der Film zeigt die rasante Entwicklung des Internet, seine Befürworter und Kritiker. Es wird ein Überblick über den derzeitigen Stand der Technik gegeben (Nutzung für Wissenschaft und Forschung, neue Systemanwendungen, Internet-Cafés, neue Arbeitswelt).

4210536 Eine kurze Geschichte des PCs: von den Anfängen einer Erfolgsmaschine

VHS-Videokassette Länge: 30 min sw+f Produktionsjahr: 2005

Vor über 30 Jahren, 1975, begann mit dem ersten "Personal Computer" die technische Revolution, die unsere Welt bis heute entscheidend verändert hat: Privatpersonen begannen kleine Computer für zu Hause zu besitzen - persönliche Computer also. Vor ca. 20 Jahren gab es das erste Windows. Eine grafische Oberfläche, die zwar von konkurrierenden Vorbildern inspiriert wurde, sich aber heute auf fast jedem PC der Erde befindet und Computer leichter bedienbar und populärer werden ließ. Der Film zeigt wie der PC den Alltag eines Jeden beeinflusst und verändert hat. Auch die wirtschaftliche Bedeutung dieser neuen Industrie wird bewusst gemacht.

4641332 Google - die Macht einer Suchmaschine

Video-DVD/CD Länge: 30 Minuten Produktionsjahr: 2006

"Googeln". Synonym für "Suchen im Internet".

80 Prozent aller Suchanfragen im Internet beantwortet die amerikanische Firma Google. Welche Suchergebnisse die Nutzerinnen und Nutzer als erstes zu sehen bekommen, entscheidet die Auswertungsmethode von Google - und die ist Geschäftsgeheimnis.

4255822 Gut zum Druck

VHS-Videokassette Länge: 29f Produktionsjahr: 2001

Die Zeitung: Ein Auslaufmodell im Zeitalter von Internet und Multimedia? Wohl kaum: Trotz aller neuer Medien bleibt die Zeitung ein beliebtes Kommunikationsmittel. Fernsehen und Radio sind aktuell, haben aber nur eine geringe Informationstiefe. Das Internet verfügt über unzählige Ressourcen, die aber sehr unterschiedliche Qualität haben. Die Zeitung positioniert sich dazwischen: Sie ist tagesaktuell und bietet redaktionell überprüfte sowie vertiefende Informationen.

4257852 Codename: Linux

VHS-Videokassette Länge: 51 Min. Produktionsjahr: 2001

1991: Der zwanzig Jahre alte Linus Torvalds, ein finnischer Student, stellt in einer Internet-Newsgroup die Frage, wie man ein besseres Betriebssystem machen könnte. Er hätte da ein Hobbyprojekt, nichts Großes ...

4641628 Recht haben - an der Bordsteinkante

Video-DVD/CD Länge: 11 Beiträge insges. 25 Min. Produktionsjahr: 2007

Recht haben - das wollen alle! Aber welche Rechte haben wir eigentlich? Warum gibt es Behindertenparkplätze, wenn alle gleichbehandelt werden sollen? Darf man überall ungestört Rauchen, wenn man sich auf das Recht auf freie Entfaltung der Persönlichkeit beruft? Geht die heimliche Online-Durchsuchung von privaten Computern wirklich in Ordnung? Und mal ganz grundsätzlich gefragt: Gelten unsere Grundrechte überhaupt im Alltag - oder brauchen wir das fast 60-jährige Grundgesetz gar nicht mehr? Antworten liefert die Filmclip-Serie "Recht haben - an der Bordsteinkante". Für die Serie haben Reporter Moritz-Alexander Harms und Reporterin Sonja Leister Passantinnen und Passanten in Nordrhein-Westfalen an der Bordsteinkante um ihre Meinung gefragt - und die waren um keine Antwort verlegen: offen, kontrovers und kompetent!

Internet – Chatten, web 2.0 etc.

4610633 Web 2.0 - aktiv im Netz

Video-DVD/CD Länge: 24 min f Produktionsjahr: 2008

Das Web 2.0 - unendliche Weiten, jeder redet darüber, aber die wenigsten wissen überhaupt, was sich hinter diesem Begriff versteckt. Der Begriff "Web 2.0" wurde durch Tim O'Reilly bekannt gemacht, dem Vordenker des modernen Internet. Unter Web 2.0 kann man viel verstehen, und die Definitionen sind sehr vielfältig. Ein Erklärungsversuch ist vielleicht die Definition, dass man viele bekannte Web-Programmiertechnologien intelligent zusammengefügt hat, um die Benutzung des Internets einfacher und interaktiver zu machen. Heraus gekommen sind Webdienste, wie z. B. Online-Communities, Weblogs, Podcasts und Wikis.

4202885 Communities. Spielen und Chatten in künstlichen Welten

VHS-Videokassette Länge: 20 min f Produktionsjahr:

Von Jugendlichen werden die interaktiven Möglichkeiten des Internet wie E-Mail, Chat oder die Verabredung in Foren besonders häufig genutzt, z.B. zum Spielen mit "echten" Gegnern oder auch zum Meinungs austausch in unterschiedlichen Bereichen. Der virtuelle Treffpunkt im Internet erlaubt eine nach außen abgeschirmte und zugleich anonyme Kommunikation mit ganz neuen Möglichkeiten und einer eigenen Dynamik. Sind Communities im Internet eine jugendspezifische Subkultur oder ein nützliches Ventil in persönlichen Problemlagen? Welche positive oder auch negative Dynamik kann hier entstehen? - Der Film beschreibt Rollenspieler, Selbstmord- und Beratungsforen sowie Gamer und führt Gespräche mit Jugendlichen, die mit den betreffenden Chats und Foren Erfahrungen gemacht haben. (Herausgabe und Auslieferung FWU in Zusammenarbeit mit Matthias-Film).

Computerspiele

4653060 Play Life

Video-DVD/CD Länge: 40 Min., Farbe Produktionsjahr: 2007

Der Film porträtiert verschiedene Computerspieler im Alter von 15 bis 25 Jahren. Sie beschreiben was und wie häufig sie spielen und was sie motiviert: Von Egoshooter- über Onlinerollenspiele bis hin zum Partyspiel stellen sie die Games vor, mit denen sie sich beschäftigen. Im Vordergrund steht für sie der emotionale Kick, Spaß zu haben, Stress zu vergessen, abzuschalten. Bezüglich des Abtauchens in »andere« Welten werden die Zusammenhänge und Wirkungsfolgen zwischen der realen und der virtuellen Welt reflektiert und problematisiert. Die Jugendlichen beschreiben ihre unterschiedlichen Spiel-Settings auf LAN-Partys mit und gegen »reale« Freunde, in weltweiten Clans im Internet, beim Zocken im Internetcafe oder alleine zu Hause.

Der Film problematisiert zwei entscheidende Fragen des Computerspielens: Wie steht die Computerspielsucht im Zusammenhang mit der Vernachlässigung des Sozialen. Spielen die Jugendlichen, weil sie wenig soziale Kontakte haben oder schafft das exzessive Spielen diese Vereinsamung erst?

Zum anderen befragen sich die Jugendlichen zu gewaltimmanenten Computerspielen: zur Darstellung von Gewalt, zum Töten, zur eigenen Teilnahme daran. Sie erzählen, dass und wie diese Gewaltdarstellungen ihnen Spaß machen, weil sie nicht real sind. Für das Ausleben von Phantasien in virtuellen Welten sind das Schocken und der Kick durch Gewalt wichtige Spielmotivationen. Die Selbsteinschätzung der jugendlichen Spieler ist: Sie selber werden nicht aggressiv, wenn sie aggressive Spiele spielen. Die Altersfreigabe der Spiele erzeugt aus Sicht der Jugendlichen kaum Schutz, da jeder bekommt, was er will und »Verbotenes« erhöhte Spannung schafft.

Neben den jugendlichen Spielern kommen auch Eltern zu Wort. Sie problematisieren die Vernachlässigung sozialer Kontakte und der schulischen Leistungen ihrer Kinder. In einem Interview mit dem Medienwissenschaftler Jürgen Sorg beschreibt dieser Computerspiele als kulturelles Repertoire: Als Kunst, als Filme, als Geschichten der Neuzeit mit der Möglichkeit zum Teilnehmen: Es handele sich um neue Medien, die nicht nur zum Konsum auffordern, in denen vielmehr das Mitmachen, das Gestalten, und interaktive Prozesse in realen oder virtuellen Gruppen mit realen oder virtuellen Gegnern zählen.

4641030 Gamer - zwischen E-Sport und Pixelmord

Video-DVD/CD Länge: 28 Minuten Produktionsjahr: 2006

"Das Mitgefühl stirbt", ist das Fazit des Hirnforschers Manfred Spitzer bei der Analyse von Gewaltspielen am Computer. Nach seinen Forschungsergebnissen wird durch solche Spiele Gewalt aktiv eingeübt, was zu mehr Gewalt in der realen Welt führen kann.

Gewaltspiele machen aber nur einen Teil des Computerspielmarktes aus, dessen Umsatz alleine in Deutschland 2004 bei über einer Milliarde Euro lag. Neben den Hobbyspielern gibt es in Deutschland mittlerweile auch viele "Gamer", die Computerspiele als regulären Sport betreiben - mit Teamspielen, Strategiespielen und Sport-Simulationen. Die Dokumentation zeigt die unterschiedlichen Facetten des Millionensports und -geschäfts "Gaming": Material zur Diskussion um Inhalte von Computerspielen - und den Umgang damit.

4653063 Digitale Spielwelten

Video-DVD/CD Länge: DVD-ROM und DVD-Video Produktionsjahr: 2009

Die Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen) hat die aktuelle Diskussion zum Thema „Computer- und Videospiele“ in den Medien aufgegriffen und eine DVD für die medienpädagogische Fortbildung von Lehrer/innen entwickelt. „Digitale Spielwelten – Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema“ gibt Hilfsmittel für einen Umgang mit der Problematik in der Schule an die Hand.

Die Computer- und Videospieleindustrie hat sich in den letzten Jahren rasant entwickelt. Die Nutzerzahlen steigen kontinuierlich. Besonders bei Jugendlichen sind die multimedialen Spiele ein fester Bestandteil der Alltagskultur und damit zu einer wichtigen Sozialisationsinstanz geworden. Dieser Umstand löst vielfältig Ängste und Befürchtungen aus: Wie beeinflusst der wachsende Konsum von Computerspielen die Persönlichkeit? Führen Spiele zu aggressivem und gewalttätigem Verhalten? Folgende Themenschwerpunkte und Fragestellungen werden auf der DVD behandelt: Kulturhistorische Einordnung der Computer- und Videospiele Überblick zur Kultur der visuellen Spielwelten: Geschichte, Genres, Spieltypen, Trends Game - und Leveldesign: Erzählformen interaktiver Computer- und Videospiele Ästhetik interaktiver Computer- und Videospiele Kognitive und emotionale Vorgänge beim Spielen Computerspiele und Bildung: In welchem Rahmen können Computer- und Videospiele zu Bildungsprozessen beitragen? Ergebnisse der Wirkungsforschung

Jugendschutz: Wie arbeitet die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)?

Methoden zum pädagogisch sinnvollen Einsatz von Computer- und Videospiele in Unterricht Methoden zur reflexiven Verarbeitung von Medienerlebnissen mit Computer- und Videospiele Anschauungsbeispiele unterschiedlicher Computer- und Videospiele. Die Unterrichtsmaterialien der DVD eignen sich für den Einsatz in allgemein bildenden Schulen sowie in Berufsschulen. Sie richten sich an eine Altersgruppe von Schülern ab 15 Jahren. Mit Hilfe von flexiblen Unterrichtsmodulen kann „Digitale Spielwelten“ auch fächerübergreifend unter anderem im Deutsch-, Mathematik- oder Geschichtsunterricht eingesetzt werden.

„Digitale Spielwelten“ erscheint im Rahmen des Projektes „Schule des Hörens und Sehens – Medienkompetenz für Lehrer“. Die DVD ist das dritte Modul aus dem Kooperationsprojekt von LPR Hessen und Hessischem Kultusministerium zur Förderung der Medienkompetenz von Lehrer/innen. Die Agentur Luna Park 64 wurde mit der Produktion der DVD beauftragt. Dem Projekt stand ein Beirat mit Mitgliedern aus Wissenschaft, Spieleindustrie und pädagogischer Praxis beratend zur Seite.

Computer in der Schule

4602467 Die Römer - Internet im Sachunterricht

Video-DVD/CD Länge: 36 min f Produktionsjahr: 2007

Die DVD "Neue Medien im Unterricht: Die Römer - Internet im Sachunterricht" wendet sich an Lehrerinnen und Lehrer in Grundschulen und Unterstufenklassen, Studienseminare, Pädagogische Hochschulen, Institutionen der Lehrerbildung sowie an alle Interessenten für Unterrichtsentwicklung. Innerhalb der Unterrichtseinheit "Die Römer" wird im Sachunterricht einer 4. Klasse Grundschule die Lernsoftware "Kinderbrauser" eingesetzt. Mit Hilfe dieser Einführung ins Internet kann den Schülerinnen und Schülern Grundlagenwissen über Webadressen und die Nutzung der Kinder-Suchmaschine "Blinde Kuh" vermittelt werden. Dieses Unterrichtsbeispiel, dessen Verlauf von der Lehrerin an entscheidenden Stellen kommentiert wird, macht Mut zum Medieneinsatz und veranschaulicht, dass der geübte und gezielte Einsatz des Internet bereits in der Grundschule in hohem Maß Lehr- und Lernprozesse anregen kann. Aufgrund der nachvollziehbaren Schritte und Anregungen aus der konkreten Unterrichtssituation ist diese leicht auf andere Unterrichtssituationen übertragbar.

4610492 Neue Medien in der Unterrichtspraxis

Video-DVD/CD Länge: 53 min f Produktionsjahr: 2005

Die didaktische FWU-DVD dokumentiert den praktischen Einsatz von Neuen Medien aus der Produktion des FWU in diversen Unterrichtszusammenhängen. So werden Anregungen zu einer flexiblen und methodisch differenzierten Verwendung von didaktischen DVDs und von Medien aus dem Fundus von EDMOND (Elektronische Distribution von Medien on Demand), dem Mediendienst der nordrhein-westfälischen Medienzentren vermittelt. Ziel von EDMOND ist es, Bildungsmedien für alle Fächer, Schultypen und Jahrgangsstufen in digitaler Form vom Medienzentrum direkt zu den Nutzern in den Schulen zu transportieren. Die DVD möchte unter anderem dazu beitragen, bei Lehrerinnen und Lehrern Hemmschwellen und Berührungängste gegenüber Neuen Medien abzutragen sowie die Integration der Ausbildung von Medienkompetenz in schulische Lernprozesse zu fördern. Der Hauptfilm ist auch auf Video unter der Signatur 42 10492 erhältlich.

4205735 Computerausbildung an Schulen

VHS-Videokassette Länge: 16min Produktionsjahr: 2000

Werbefilm der Fa. Futurekids. In diesem Video werden die verschiedenen Anwendungsgebiete des Computers im Schulunterricht vorgestellt.

4209856 Schulen- Ab ins Netz !

VHS-Videokassette Länge: 35 min. Produktionsjahr: 1999

Eine Dokumentation über die Einsatzmöglichkeiten des Internets bes. in Schulen. Anhand von typischen Beispielen wird gezeigt, was für einen Internet Anschluss benötigt wird, was E-mail und Chat sind, was Download bedeutet und wie beispielsweise die Suchmaschine "YAHOO!" funktioniert.

Computer in der Arbeitswelt

4208543 Tele-Heimarbeit

VHS-Videokassette Länge: 14min Produktionsjahr: 1987

Für Frau R. ist ein Tele-Heimbeitsplatz eingerichtet. Sie ist jetzt wie eine Halbtagskraft beschäftigt, so "wie wenn ich im Büro angestellt wäre." Ihr Arbeitsplatz und das damit verbundene Arbeitsleben werden aus unterschiedlicher Sichtweise (selbst, Familie, Gewerkschaft, Arbeitgeber und Unternehmensberatung) beschrieben und bewertet. Es ergeben sich Diskussionsansätze-z.B.: "Die Technik erlaubt uns zu arbeiten, wo wir wollen."

4200444 Roboter, die neuen Kollegen

VHS-Videokassette Länge: 45 min f Produktionsjahr: 1983

Der 1. Teil der dreiteiligen Fernsehserie berichtet über den gegenwärtigen Stand der Roboterentwicklung in der Bundesrepublik Deutschland. Beispiele zeigen, wie durch Robotereinsatz Möglichkeiten der Humanisierung, aber auch ökonomische Probleme entstehen.

4200445 Die Fabrik mit Zukunft - ohne Menschen?

VHS-Videokassette Länge: 44 min f Produktionsjahr: 1983

Der 2. Teil der dreiteiligen Fernsehserie berichtet über den funktionalen Zusammenhang von Roboterentwicklung, Mikroelektronik und Computertechnik. Am Beispiel eines Großbetriebs geht es um Folgen und Kontrollierbarkeit der neuen Produktionstechniken.

4200446 Die Welt, die wir uns schaffen

VHS-Videokassette Länge: 44 min f Produktionsjahr: 1983

Der 3. Teil der dreiteiligen Fernsehserie thematisiert an Modellen vollautomatischer Produktionsanlagen die Perspektiven zukünftiger Roboterentwicklung. Stellungnahmen von Betriebsrat und Politikern zu dieser Entwicklung bilden den Abschluss.

4200478 Das Ende der Schwarzen Kunst

VHS-Videokassette Länge: 44 min f Produktionsjahr: 1984

Der Film zeigt im Überblick die Situation des technischen Wandels in der Druckindustrie, von der Erfindung Gutenbergs über die Setzmaschine Morgenthalers, die lochstreifen- und rechnergesteuerte Setzmaschine bis zu Bildübertragung und Lichtsatz.

4200548 Das Märchen von der Menschmaschine

VHS-Videokassette Länge: 44 min f Produktionsjahr: 1984

Der Film berichtet in der Form des Fernseh-Features über Stand und Entwicklung der Robotertechnik. Realfilmteile mit Kommentar dokumentieren Robotereinsätze in der Werkzeug- und Werkstückhandhabung in verschiedenen Branchen.

4200549 Mit Robotern arbeiten

VHS-Videokassette Länge: 18 min f Produktionsjahr: 1984

Ein Facharbeiter berichtet über seine Arbeit mit Robotern (Entmystifizierung). Dann spricht ein Instandhaltungs-Mechaniker über seine Arbeit und behebt eine Störung. Dann kommen ein Betriebs-Elektriker auf Fortbildung und ein Auszubildender zum Thema 'Steuerungstechnik' zu Wort.

4200582 Entwicklung der Drehmaschine

VHS-Videokassette Länge: 22 min f Produktionsjahr: 1985

Entwicklung der Drehmaschine - Eine Darstellung der geschichtlichen Entwicklungsstufen: 1. Übergang von der Drehbank zur Drehmaschine und 2. Übergang von der konventionellen zur computergesteuerten Maschine.

4200644 Computer kommen in Mode

VHS-Videokassette Länge: 20 min f Produktionsjahr: 1985

Der Film verfolgt die Produktion eines Skianzuges in einem Bekleidungsunternehmen. Das Interesse konzentriert sich auf die Leistungen des Computers bei der Fertigungsplanung und Produktionsüberwachung.

4200825 Flexible Fertigung - CIAM

VHS-Videokassette Länge: 28 min f Produktionsjahr: 1987

Der Film zeigt die flexible Fertigung in der Zerspantechnik des Flugzeugbaus. Er stellt die Möglichkeiten der rechnergesteuerten Planung und Fertigung vor.

Medienerziehung im vorschulischen Bereich

4206022 KIKA Medienpaket - Kassette 1

4206023 KIKA Medienpaket - Kassette 2

Jew. VHS-Videokassette Länge: 330 Min. Produktionsjahr: 2004

Die Leiterin der Kindertagesstätte ist hilflos. Weil sie der Meinung ist, dass die Kinder ohnehin viel zu viel Zeit vor dem Fernseher verbringen hat sie das Medium ausgesperrt und ihre KiTa zur TV-freien Zone erklärt. Doch das Medium ist stärker. Immer wieder gewinnen die Helden aus dem Fernsehen im Spiel die Oberhand. Kein Problem, finden Claudia Egenolf und Sabine Müller, jedenfalls keins, das man nicht lösen könnte. Die beiden Pädagoginnen sind die Autorinnen des KIKA-Medienpakets. Es besteht aus pädagogischen Informationen und praktischen Anleitungen, die aus dem Internet heruntergeladen werden können, sowie zwei Videokassetten mit Filmen aus den Kinderserien 'Teletubbies' (KIKA), 'Sesamstraße' (ARD/NDR) und 'Siebenstein' (ZDF). Neben allgemeinen Tipps zum praktischen Umgang mit dem Fernseher bietet der pädagogische Teil auch Hinweise für die Elternarbeit. Jetzt erweist es sich auch als nützlich, wenn sich die Informationen bereits auf der Festplatte befinden, denn sie umfassen auch Kopiervorlagen. Allein die Anleitung für die Gestaltung eines Elternabends zum Thema 'Kinder und Fernsehen' dürfte für viele Erzieherinnen Gold wert sein. Nicht minder interessant sind die Ausführungen über die Hintergründe der kindlichen Fasziniertheit vom Fernsehen. Eine wahre Fundgrube ist der zweite Teil mit seinen Anregungen für konkrete Projekte. Die Themen: 'Wasser', 'Tiere', 'Ich und meine Familie', 'Kinder aus anderen Ländern', 'Gefühle'. (Auszug aus einem Artikel von Tilmann P. Gangloff im 'Südkurier')

Medienwirkung

4200512 'Hab' ich schwarz oder hab' ich weiß gesagt?'

VHS-Videokassette Länge: 19 min sw Produktionsjahr: 1983

Am Beispiel eines Interviews mit einem Politiker demonstriert der dokumentarische Film die weit reichenden Manipulationsmöglichkeiten durch Bild- und Tonschnitte.

4200663 Wer hat Angst vor Dragon Queen

VHS-Videokassette Länge: 20 min f Produktionsjahr: 1986

Der Film stellt die Frage nach Sinn und Wert der Kinderspiele im Videozeitalter. Sind Plastikhelden und Videospiele weniger wert als herkömmliche Spiele, die bestimmt sind durch die Freude am gemeinsamen Tun? Beeinflusst die Industrie die Entwicklung?

4200673 Aktive Videoarbeit: Gewaltfaszination

VHS-Videokassette Länge: 30 min f Produktionsjahr: 1986

Sieben Jugendliche setzen sich mit Gewalt in Videofilmen und im Alltag auseinander, indem sie ihre eigenen Erfahrungen austauschen, typische Gewaltvideos untersuchen und Passanten interviewen. Auf Grund dieser Vorarbeiten gestalten sie ihren eigenen Videofilm.

4202711 Gewalt im Internet

VHS-Videokassette Länge: 18 min f Produktionsjahr: 2001

Gewaltpropaganda, rechter und linker Extremismus sowie Kinderpornographie sind kein neues Phänomen im Internet. Um Gewaltbotschaften öffentlich zu machen, wird das Internet aber inzwischen nicht mehr nur von einschlägigen Organisationen, sondern auch von Einzelpersonen und Gruppen aus der Jugendszene genutzt. Parallel dazu gewinnt das Internet als Informationsmedium für Jugendliche an Bedeutung. Der Film dokumentiert dieses Internetangebot und befragt Jugendliche zu ihrem Umgang mit solchen Seiten. (Herausgabe und Auslieferung FWU in Zusammenarbeit mit Matthias-Film).

4205203 Das Gute muss immer Siegen

VHS-Videokassette Länge: 25 Produktionsjahr: 1991

Kinder im Alter von fünf bis sechs Jahren erzählen im Film von ihren (TV-) Helden, wie sie leben, für was sie streiten. Die Erfahrungen und Sichtweisen der Kinder und die Art, wie sie ihr Leben mit Hilfe des Fernsehens begreifen, ist der Schwerpunkt dieses Films für ErzieherInnen. Er zeigt die Möglichkeiten auf für ein kindgerechtes Umgehen mit dem Medium Fernsehen in Familie und Kindergärten.

Aktive Medienarbeit

4602337 Digitale Fotos wie die Profis

Video-DVD/CD Länge: 85 min f Produktionsjahr: 2004

Der Praxiskurs für Fotoamateure und Berufseinsteiger führt ein in die Theorie und Praxis der digitalen Fotografie. Die DVD gibt Anregungen, fotografische Ideen handwerklich und bildästhetisch besser umzusetzen. Dazu gehören Grundkenntnisse der Motivauswahl, die verschiedenen kameratechnischen Bildgestaltungsmöglichkeiten sowie Grundsätze der Bildbearbeitung mit dem Computer. An anschaulichen Beispielen lernt man, worauf man beim Umgang mit der digitalen Fotokamera achten muss. Die beschriebenen Techniken des Fotografierens auf dieser DVD werden im Hinblick auf eine mögliche, spätere Bildbearbeitung vermittelt.

4200673 Aktive Videoarbeit: Gewaltfaszination

VHS-Videokassette Länge: 30 min f Produktionsjahr: 1986

Sieben Jugendliche setzen sich mit Gewalt in Videofilmen und im Alltag auseinander, indem sie ihre eigenen Erfahrungen austauschen, typische Gewaltvideos untersuchen und Passanten interviewen. Auf Grund dieser Vorarbeiten gestalten sie ihren eigenen Videofilm.

4200737 Gewaltiges Essen

VHS-Videokassette Länge: 25 min f Produktionsjahr: 1987
Dokumentation und Kommentierung eines Video-Workshops. Gestaltungsmittel eines Horrorfilms wurden schrittweise in aktiver Videoarbeit selbst erprobt, um sie offen zu legen und durchschaubar zu machen.

4200862 Videophantasien

VHS-Videokassette Länge: 27 min f Produktionsjahr: 1987
Jugendliche in einer Großstadt drücken ihre Lebensgefühle in eigener Musik und aktiver Videoarbeit aus. Neben Planung, Inszenierung und Videoaufnahmen ist zu beachten, wie sie elektronische Trickmöglichkeiten für ihr Thema nutzen.

4602469 Heiraten in Deutschland - Schüler analysieren Fernsehen

Video-DVD/CD Länge: 64 min f Produktionsjahr:
Die DVD "Neue Medien im Unterricht: Heiraten in Deutschland - Schüler analysieren Fernsehen" wendet sich an Lehrerinnen und Lehrer aller Schulformen, Studienseminare, Pädagogische Hochschulen, Institutionen der Lehrerbildung sowie an alle Interessenten für Unterrichtsentwicklung. "Der schönste Tag - Heiraten in Deutschland" und "Gülcans Traumhochzeit", eine filmische Reportage und eine so genannte Doku-Soap, stehen im Mittelpunkt dieses kommentierten Unterrichtsbeispiels. Anhand dieser Formate werden in einer 10. Klasse im Fach Deutsch an einem hessischen Gymnasium Inhalt und Struktur von Fernsehsendungen analysiert. Das gezeigte Unterrichtsbeispiel macht Mut zum Medieneinsatz und veranschaulicht, dass die kritische Reflexion von Fernsehsendungen in hohem Maß Lehr- und Lernprozesse anregen kann. Mit leicht nachvollziehbaren Schritten und Anregungen wird eine Erweiterung der Medienkompetenz erreicht, mit der sich Chancen für einen Wandel der Lernkultur unter besonderer Berücksichtigung von Handlungsorientierung eröffnen.

4610629 Wer trücht für den Trickfilm?

Video-DVD/CD Länge: 25 min f Produktionsjahr:
Heute schaut sich Willi hinter den Kulissen von Trickfilm-Studios um. Los geht's in der Filmakademie in Ludwigsburg mit einem "Daumenkino". Dann lassen die Trickfilmstudenten die Puppen tanzen, und zwar Puppen aus Knete. In einem Münchener Animationsstudio und einem Tonstudio lernt Willi die Machart der Zeichentrickserie "Die kleine Hexe Lilli" kennen. Für eine Folge der Serie müssen über 15.000 Zeichnungen angefertigt werden! Zum Schluss schaut sich Willi noch in einem Motion-Capture-Studio in Frankfurt um. Hier dienen echte Menschen als Vorlage für die Bewegungen von Trickfiguren. So bekommen Trickfiguren in Filmen oder Computerspielen besonders echt aussehende Bewegungen von Fußballern, Breakdancern oder Karatemeistern verpasst. Warum kann Buzz Lightyear so cool laufen und wie bringt man Bart Simpson zum Sprechen? - Mit Willis Hilfe wird es möglich, Antworten auf solche Fragen zu erhalten. Auf der DVD finden sich auch Arbeitsmaterialien und Anregungen zum Unterrichtseinsatz.

Im Medienzentrum sind auch Kameras, Stative, Beamer und viele weitere Mediengeräte im Verleih! Wir unterstützen Sie gerne und beraten Sie fachkundig.