

Besuch im Technischen Museum Wien

MEDIEN GESCHICHTE



Führung: MEDIEN GESCHICHTE
Dauer: ca. 50 Minuten
Altersstufe: 2.-4. Schulstufe

In dieser Handreichung befinden sich Hintergrundinformationen für Pädagog_innen und ihre Gruppen, mit Themenvorschlägen, einem Schlagwortverzeichnis, einer Spielanleitung, etc. Weiters sind darin Vorbereitungsblätter für Schüler_innen zu finden, die gerne vorab im Unterricht oder als Hausaufgabe durchgenommen werden können. Für die Zeit nach dem Museumsbesuch gibt es Nachbereitungsmaterial für die Gruppe. Für Rückmeldungen und Verbesserungsvorschläge sind wir dankbar!

ORGANISATORISCHES

Pause: Eine Pause mit der Gruppe ist in der Eingangshalle möglich – entweder vor oder nach der Führung. Wir bitten ggf. Zeit für die Pause zusätzlich zum Anfahrtsweg einzuplanen.

Mithilfe: Eine wertvolle Unterstützung für unser Vermittlungsteam sind rechtzeitige Hinweise auf die Besonderheiten der Gruppe (Sprachniveau, Vorwissen, etc.) und aktive Mithilfe bei den Aktivitäten, aber auch in der Ausstellung.

DIE VERMITTLUNG IST VORBEI, WAS NUN?

Hier ein paar Tipps, die besonders gut zur gewählten Vermittlung passen, um nach der Vermittlung selbstständig das Haus zu erkunden:

MOBILITÄT Ebene 4

Medien und Verkehr – beides hängt eng zusammen. So entstand entlang der Bahn auch das Telegrafennetz. Die Eisenbahn löste die Postkutsche ab und noch heute werden Güter, Menschen und Informationen per Schiff, Flugzeug oder Bahn durch die ganze Welt gebracht.

MUSIK Ebene 4

Tonträger haben im Laufe der Geschichte einen Wandel vollzogen, von selbstspielenden Automaten, Spieluhren, Wachsrollen, Schallplatten bis zum MP3-Player.

Das Technische Museum Wien ist mit etwa 22.000 m² Ausstellungsfläche eines der größten Museen Österreichs und die Orientierung ist nicht immer einfach. Unsere Vermittler_innen helfen gerne weiter und stehen für Fragen zur Verfügung!

INHALT

Wir weisen darauf hin, dass unsere Kulturvermittler_innen sich vorbehalten, die Vermittlung der Situation angepasst zu ändern.

Zeitung, Radio, Fernsehen, Internet oder Handy - Informationen und Medien sind heute überall und begleiten uns im Alltag. Doch wie tauschten die Menschen früher Informationen und Neuigkeiten aus?

Gemeinsam schauen wir uns verschiedene Erfindungen an, die unsere Kommunikation, aber auch unsere Freizeitgestaltung revolutioniert haben. Welche Vorteile und Nachteile haben all diese neuen Techniken mit sich gebracht und wie könnte es sich in Zukunft weiterentwickeln? Das erzählen wir anhand außergewöhnlicher Ausstellungsstücke und spannender Geschichten. Einige der Objekte können sogar ausprobiert werden!

SCHLAGWORTVERZEICHNIS

Diese und ähnliche Wörter werden bei der Vermittlung vorkommen:

Medien

Druckerpresse / Buchdruck / Johannes Gutenberg / bewegliche Lettern

Telegraphie / Morsen / Wählscheibe

Fotografie / Camera Obscura

Grammophon / Tonfilm

Computer

THEMEN, DIE IM UNTERRICHT VORAB BESPROCHEN WERDEN KÖNNEN

Die Zeit Johannes Gutenbergs

Maria Theresia und die Schulpflicht

Post

Alte Aufnahme- und Abspielgeräte (Foto- und Filmkameras, CD-Spieler, Grammophon, Tastentelefon, etc.)

Alte Speichermedien (Schallplatten, Kassetten, Mini-Disk, Fotofilm, etc.)

EXPERIMENT

Eine riesige Camera Obscura!

Material: dickes, schwarzes Klebeband (z. B.: Gaffa-Tape), genug schwarze Planen, um alle Fenster zu verdunkeln (z. B.: dicke Müllsäcke), Stanleymesser

Ablauf: Verwandelt ein Klassenzimmer in eine riesige Camera Obscura! Dann kann man die andere Seite der Straße spiegelverkehrt im Zimmer sehen.

Dieses Experiment funktioniert am besten an einem sonnigen Tag. Um eine Camera Obscura zu bauen, muss der Raum komplett abgedunkelt werden. Dazu verklebt man die Fenster mit schwarzen Müllsäcken, und zwar so, dass gar kein Licht mehr von außen in das Zimmer gelangt.

Schneidet dann an einer Stelle vorsichtig ein kleines Loch in die Abdeckung. Es soll ungefähr die Größe einer 1-Euro-Münze haben. Dabei muss man besonders auf das Fensterglas achten!

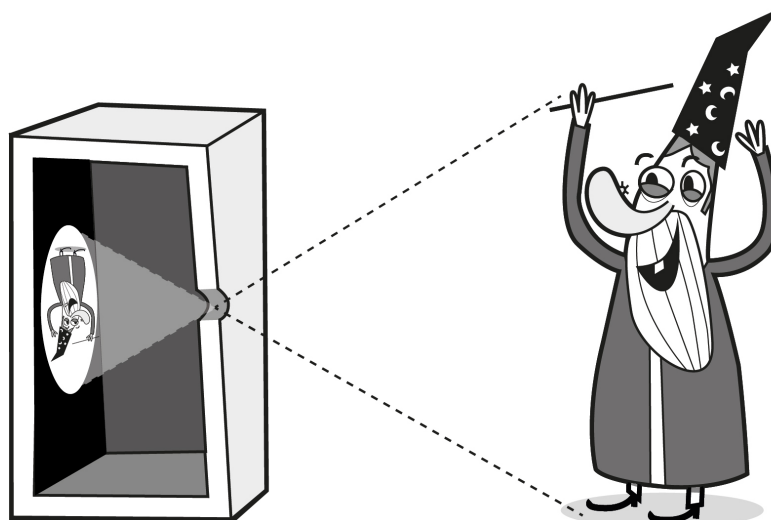
Die Türen werden dann geschlossen und das Licht abgedreht. Die Augen brauchen circa eine Minute Zeit, um sich an die Dunkelheit zu gewöhnen.

Was ist passiert?

Eine Camera Obscura oder Lochkamera ist ein dunkler Raum oder ein dunkler Kasten mit einem kleinen Loch, durch das Licht hineinfällt. Das kleine Loch wirkt wie eine optische Linse. Es erzeugt ein Abbild des angestrahlten Gegenstandes. Je größer du das Loch machst, desto größer wird auch die Abbildung. Sie wird dadurch aber auch unschärfer. Mit einem kleinen Loch kann man ein kleines, schärferes Abbild erzeugen.

Wo kommt das vor?

Die Camera Obscura kennt man schon seit der Antike. Astronom_innen verwendeten sie zum Beispiel im Mittelalter, um die Sonne zu betrachten. Maler_innen verwendeten sie als Hilfsmittel, wenn sie Landschaften malen wollten. Außerdem stellte man große Lochkameras zum Beispiel auf Hügeln auf, damit Besucher_innen über die Abbildung der Landschaft staunen konnten.



WISSENSWERTES

Von der Camera Obscura zur Fotografie

Die Camera Obscura (lat. „dunkler Raum“) wurde seit der Antike von Wissenschaftler_innen für Experimente verschiedenster Art genutzt: Aristoteles war einer von jenen, die damit die Sonne beobachteten und es somit vermieden, direkt in die Sonne zu blicken.

Auch Künstler_innen setzten die Camera Obscura als Zeichenhilfe ein. Vor allem die holländischen Meister_innen des 17. Jahrhunderts wie zum Beispiel Jan Vermeer verwendeten sie, um die Perspektive besser zu verstehen.

Zu dieser Zeit war die Camera Obscura tatsächlich noch ihrem Namen entsprechend ein abgedunkelter Raum oder ein Zelt. Durch ein kleines Loch fällt Licht in diesen Raum, es erscheint ein spiegelverkehrtes Bild der Außenwelt. Für unser heutiges Empfinden erscheint dies wie die Projektion eines Beamers.

Im 18. und 19. Jahrhundert hatte die Camera Obscura eine ähnliche Wirkung wie heute ein Kino oder ein Smartphone: Sie diente zur Unterhaltung und Belustigung. Man stellte sie im Freien auf und teilweise gab es sogar fahrbare Wagen, die durch die Lande tingelten. Dies war nur eine Art, die Schaulust der Menschen zu befriedigen, denn zu dieser Zeit waren optische Erfindungen sehr beliebt: Das Stereoskop ermöglichte die dreidimensionale Darstellung eines Objekts, das Zootrop, auch Wunderscheibe genannt, eines Bewegungsablaufs. In einer Zeit, in der Fernsehen, Computer und Fotografie noch keine Alltagsgegenstände waren, hatten solche Erfindungen eine eindrucksvolle Wirkung. Für viele Menschen war dies die einzige Möglichkeit, optische Täuschungen selbst zu erleben oder Bilder von der Ferne zu sehen.

Mit der Zeit wurden die Cameras kleiner und tragbarer. Auch auf die Anfänge der Fotografie hatte sie einen nicht zu unterschätzenden Einfluss, denn Pionier_innen der Fotografie experimentierten mit Lochkameras. Zunächst wurden lediglich sehr lichtempfindliche Materialien unter eine kleine Öffnung gelegt, die dann lange belichtet wurden.

Tip: Eine Möglichkeit ist es, mit der Klasse durchsichtige Folien mit Tierfiguren zu gestalten, auszuschneiden und mithilfe eines Projektors über die Wand marschieren zu lassen.

DRUCKFRISCH!

In Europa ist der Druck mit beweglichen Lettern seit Johannes Gutenberg bekannt. Man schrieb nicht mehr jede Seite im Buch einzeln von Hand. Von nun an fertigte man einzelne Buchstaben, die man beliebig zu einem Text zusammensetzen konnte. Wie in einem Setzkasten.

Bau einen Kartoffel-Setzkasten!

Material: eine große Kartoffel, ein Messer und Farbe


Ablauf: Schneide die Kartoffel einmal in der Mitte durch. Nun hast du eine große Fläche. Jedes Kind in der Klasse sucht sich einen Buchstaben im Alphabet oder eine Zahl aus. Nun schnitzt jeder den Buchstaben oder die Zahl vorsichtig und genau in die Kartoffel.

Achtung: Hier muss man spiegelverkehrt denken!


Nun könnt ihr mit den Buchstaben und Zahlen ganz viele Texte drucken!
Überlege dir eine lustige Schlagzeile für die Zeitung.

KINDER ZEITUNG

Freitag, 42. Mai 2013



**Rekord:
42 Purzelbäume!**
Außenseiter Sepp Vastic (6 Jahre) holt sich den Meistertitel.



Rosa – die neue Lieblingsfarbe 2012?
Meinungsforscher sehen die umstrittene Farbe im Vorteil bei der kommenden Wahl. Herausforderer Neon-Gelb ist Tage vor der Wahl in Umfragen weiter zurückgefallen.

HAST DU DAS SCHON GEHÖRT???

Pädagog_innen-Blatt

Ihr kennt sicher das lustige Spiel „Stille Post“?
In diesem Spiel werden Daten übertragen, also ein Satz geheim weitergegeben.

Eure Aufgabe:

Die Lehrperson sagt dem ersten Kind Folgendes ins Ohr:

Die gesuchte Person war 1,70 Meter groß und hatte blonde Haare. Sie trug eine blaue Hose und einen grün-blau gestreiften Pullover. Man kann sie durch ihr Muttermal am linken Ohr gut erkennen.

Spielt in der Klasse „Stille Post“ und probiert aus, was dabei herauskommt!

Am nächsten Tag.....

Wer kann sich erinnern?
Wie war das noch einmal?

Das Spiel ist lustig! Aber kann man so wichtige Informationen weitergeben?

Nun schreibt die Sätze auf.

Wer kann sich nun am nächsten Tag an den Inhalt erinnern?
Wo könnte man jetzt nachsehen, wenn man sich nicht mehr genau erinnern kann?

Ganz schön clever, oder?

PSSSSSTTT! STRENG GEHEIM!!

Gruppenarbeit

Wissen speichern, weitergeben und für die Zukunft aufheben ist sehr wichtig. Manche Dinge müssen aber geheim bleiben. Denk daran, wenn jeder Mensch dein Tagebuch lesen könnte und wüsste, in wen du verliebt bist oder jeder das Passwort für den Computer wüsste?

Deswegen werden manche Daten geheim gehalten und das Wissen dadurch geschützt. Das kann man am besten durch einen Code machen! Wie zum Beispiel eine Geheimschrift oder eine Geheimsprache!

Aufgabe:

Bildet kleine Gruppen und denkt euch eine neue Geheimschrift und Geheimsprache aus! Das macht richtig Spaß!

Wichtig ist, dass ihr die neue Schrift und Sprache untereinander gut versteht und verwenden könnt. Die anderen Gruppen sollen möglichst nicht erraten können, wie es funktioniert.

Sucht euch nun aus einem Buch einen kurzen Text und versucht, ihn in eurer neuen Sprache zu sprechen und aufzuschreiben.

Vorstellung:

Jetzt treten alle Gruppen nacheinander an.

Sagt euren Text in eurer neuen Geheimsprache vor der Klasse auf oder unterhaltet euch in eurer neuen Sprache.

Können die anderen erraten, worum es ging?

Kann jemand erraten, wie eure Sprache funktioniert?

SO VIELE INFORMATIONEN! WER KANN SICH ALL DAS MERKEN?

Jeden Tag erfährst du von vielen Neuigkeiten. In der Schule, im Fernsehen, im Radio, von Freunden und Familie. Da ist ganz schon viel los.

Manches ist wichtig und man muss es sich gut merken, anderes ist Spaß und manche Neuigkeiten sind sogar ganz unwichtig.

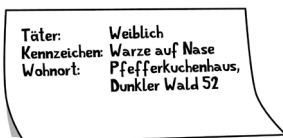
Aufgabe:

Schau dir im Fernsehen eine Nachrichten-Sendung an. Auf manchen Sendern gibt es eigene Nachrichten für Kinder.

Was kannst du nun tun, damit du diese Neuigkeiten für später aufheben kannst?

Schreibe jeweils ein Beispiel auf:

Text:



Ton:

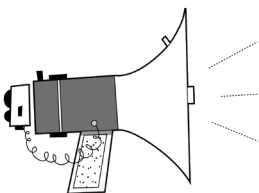


Bild:

