

SCHRIFTENREIHE • JULI 2014

HASLERSTIFTUNG

MEDIENBILDUNG IM DIGITALEN ZEITALTER

THOMAS MERZ UND MAREIKE DÜSSEL,
PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE THURGAU



INHALT

Von Medien lückenlos im Alltag begleitet	3
Bildung – immer auch Medienbildung	4
Lebensraum heute – physisch - medial - virtuell	5
Medienbildung – wofür steht der Begriff?	7
Was gehört zu Medienbildung?	10
Medienbildung – nicht nur Aufgabe der Schule	16
Medien nutzen zum Lehren und Lernen	18
Medienbildung und Informatik	22

VON MEDIEN LÜCKENLOS IM ALLTAG BEGLEITET

Sie haben Lust, sich heute Abend das neue Stück am Stadttheater anzusehen und suchen noch eine Begleitung? Kein Problem: Sie publizieren ihr Vorhaben auf "Spontacts" – und ein paar Stunden später diskutieren Sie in der Pause bei einem Glas Wein mit einer bisher unbekanntem Frau über die Inszenierung. Sie sind mit dem Bike am Bodensee in den Ferien und suchen eine tolle Biketour? Schön, mit "EveryTrail" erhalten Sie erprobte Vorschläge aller Schwierigkeitsgrade direkt auf Ihr Smartphone, das Ihnen zugleich als Navigationsgerät dient und punktgenau den Weg zeigt, Tipps für schöne Gartenrestaurants am Weg inklusive... Sie wollen sich gesund ernähren oder leiden möglicherweise sogar unter Allergien. Der "das ist drin Scanner" unterstützt Sie und zeigt Ihnen beim Einkaufen, welche Bestandteile die Produkte wirklich enthalten – und worauf Sie als Allergiker besonders achten müssten.

Was immer wir heute tun: Medien begleiten und unterstützen uns dabei. Sie helfen uns, berufliche Aufgaben zu lösen, unsere Anliegen auf politischer Ebene einzubringen, Freundschaften unabhängig von Wohn- oder Standort zu pflegen. Sie vereinfachen vieles – oder machen es überhaupt erst möglich. Die Entwicklung ist dabei rasant. Auf Bücher und Zeitungen folgten Radio, TV, dann Computer, später Internet. Besonders die Digitalisierung und damit die Möglichkeit, Medienbeiträge am Computer zu erstellen, zu bearbeiten, weiterzuverbreiten, legte die Basis für viele zusätzliche Einsatzgebiete. Smartphones als mobil verfügbare Computer, die jederzeit überall den Zugang zum Internet ermöglichen, beschleunigten noch einmal die Entwicklung, dass Medien immer stärker in alle Lebensbereiche eindringen. Und für die nächsten Jahre kündigen sich bereits weitere Entwicklungsschritte an, die unser Leben weiter verändern werden.

BILDUNG – IMMER AUCH MEDIENBILDUNG

Medien prägen und durchdringen damit sämtliche Lebensbereiche. Sie bieten Chancen - und bergen Risiken. Dies bringt Herausforderungen für einzelne wie für die Gesellschaft, für Wirtschaft, Politik und Kultur. Wenn Medienkompetenz als Schlüsselkompetenz im 21. Jahrhundert bezeichnet wird, kommt darin zum Ausdruck, dass es für eine Gesellschaft ein hohes Risiko birgt, wenn die Bürgerinnen und Bürger nicht über angemessene Medienkompetenz verfügen. Medienkompetenz beim Individuum und ein leistungsfähiges Mediensystem auf der gesellschaftlichen Ebene: Beides ist unverzichtbar für das Funktionieren einer modernen Demokratie, für leistungsfähige Wirtschaft und Kultur.

Die Entwicklung bringt auch besondere Herausforderungen für die Bildung. Schülerinnen und Schüler bringen Vorwissen aus ihren Medienerfahrungen in die Schule.

Sie bringen Fragen ein, die sie in ihrer Lebenssituation beschäftigen und die sie für eine gesunde Entwicklung besprechen und bewältigen wollen. Sie haben zuhause Zugang zu sämtlichen Informationen rund um aktuelle Themen aus dem Unterricht. Medien unterstützen Lehr- und Lernprozesse. Schule, Jugendarbeit, Erwachsenenbildung, betriebliche Fortbildung – für sie alle verändert die rasante Entwicklung in der Medienwelt die Ausgangslage und damit auch die Grundaufgabe.

Bildung muss daher heute immer auch Medienbildung sein. Denn sie ist *Bildung in einer Medienwelt, Bildung mit Medien* und *Bildung auf eine kompetente Nutzung von Medien* hin. Und sie ist Bildung im vollen Sinn des Wortes – stellt nicht das Medium, sondern den Menschen ins Zentrum.

MEDIEN

Unter Medien verstehen wir hier Mittel zur Information, Kommunikation, Unterhaltung, Beeinflussung, Unterrichtung und Alltagsorganisation. Dazu gehören sowohl traditionelle Medien (Bücher, Zeitungen, Radio, Fernsehen etc.) als auch computerbasierte Medien (Internet, Computerspiele, Smartphones etc.).

LEBENSRAUM HEUTE – PHYSISCH - MEDIAL - VIRTUELL

In der Geschichte der Medienentwicklung zeigte sich immer wieder, dass die Gesellschaft neuen Medien gegenüber kritisch war. Jedes neue Medium stiess zunächst auf viel Skepsis - ganz besonders, wenn Kinder sie nutzten. Sobald wieder neuere Medien auftauchten, galten die "alten" im Rückblick plötzlich als wertvoll.

Je stärker Medien in unsern Alltag integriert sind, umso wichtiger wird es, von der Vorstellung einer eigentlichen "Zweiteilung" der Welt Abschied zu nehmen. Es gibt nicht eine "gute" Welt ohne oder mit möglichst wenig Medien und daneben eine qualitativ minderwertige Medienwelt. Es ist vielmehr so, dass Medien zu einem wesentlichen Bestandteil unseres Lebens geworden sind.

Aufgabe von Erziehung und Bildung ist daher weder, Kinder zu Medien hinzuführen, noch sie vor Medien zu bewahren. Aufgabe von Erziehung und Bildung ist vielmehr, Kinder zu begleiten und zu unterstützen auf einem Weg hin zu mündigen, kreativen, sozial und emotional kompetenten, verantwortlich handelnden Menschen - und dies geschieht in einer von Medien in vielfältiger Hinsicht geprägten Welt.



Lebensraum, das heisst heute ...

... **Leben in einer physischen Umwelt.** Wir begegnen Menschen direkt, wir essen, trinken, fühlen, handeln, können tasten und riechen, etwas bewegen, verändern...

... **Leben in medialen Räumen.** Wir pflegen Beziehungen über Social Networks, wir informieren uns in Medien über das, was in unserer Welt geschieht...

... **Leben in virtuellen Räumen** ... in Kunstwelten, Spielen, Online-Umgebungen wie Second Life, zunehmend auch in Interaktion mit Computern (z.B. Siri als fiktive Person, die mich in der Nutzung des iPhones begleitet) oder mit Robotern. Virtuelle Räume werden als erfundene, geschaffene Räume angesehen, die sich nicht auf die physische Welt beziehen.

Leben, Bildung, Arbeit, Politik, aber auch Pflege von Beziehungen, soziales Handeln, leider auch Belästigung oder Betrug ... findet heute in all diesen Lebensräumen statt - und wir müssen uns darin orientieren, zurechtfinden und dabei sozial verantwortlich handeln.

MEDIENBILDUNG – WOFÜR STEHT DER BEGRIFF?

Eine Schwierigkeit in der medienpädagogischen Diskussion besteht darin, dass dieselben Begriffe oft unterschiedlich verwendet werden. Dies betrifft auch den Begriff der Medienbildung. Es ist hier nicht der Ort, die wissenschaftliche Diskussion darüber nachzuzeichnen. Wir halten aber einen breiten Begriff von Medienbildung für sinnvoll, der verschiedene Ansätze integrieren kann.

Medienbildung als (berufliche) Qualifikation

In immer mehr Berufen spielen Medien eine zentrale Rolle. Dementsprechend wichtig ist ihre kompetente Nutzung. Dazu gehört die Beherrschung von Anwenderprogrammen genauso wie von spezifischer berufsbezogener Software. Immer häufiger gehören auch Fotografieren, Filmen, Gestaltung von Online-Publikationen, Bearbeitung

eines Firmen-Blogs bis hin zur Pflege von Online-Präsenz zu Aufgaben, die in verschiedensten Berufen anfallen. Medienbildung als Qualifikation nimmt diese Herausforderung auf und stellt die systematische Vorbereitung auf Arbeits- und Berufsanforderungen in den Vordergrund.

Medienbildung - Bildung, die über den Moment hinaus trägt

Bildung darf sich aber nie einfach auf das beschränken, was im Moment als (berufliche) Qualifikation verlangt wird. Im Zentrum der Bildungsbemühungen muss immer der Mensch stehen, seine Entfaltung als eigenständige, kreative Persönlichkeit. Die berufliche Qualifikation ist eine wichtige Grundlage, um sich in unserer Welt zurechtzufinden, um selbstbestimmt zu leben. Aber der

MEDIENPÄDAGOGIK

Medienpädagogik wird in der Literatur am häufigsten als Bezeichnung für die wissenschaftliche Disziplin verwendet, welche sich mit Fragestellungen rund um die Bedeutung und Rolle der Medien für den Menschen und den damit einhergehenden Erziehungs- und Bildungsaufgaben befasst.

Mensch ist mehr als Arbeitskraft. Der Bildungsaspekt rückt dies in den Vordergrund und verfolgt das Anliegen, den Menschen umfassend zu fördern. Bildung hat daher immer die Aufgabe, Menschen zu Denk- und Lernprozessen oder zur Entwicklung der eigenen Persönlichkeit anzuweisen, die ihnen hilft, auch mit immer wieder neuen Herausforderungen kreativ umzugehen. Angesichts einer sich so rasch verändernden Medienwelt ist es geradezu eine Grundaufgabe der Medienbildung, anhand der heute (zufällig) aktuellen Medien Kompetenzen zu fördern, die in einer völlig veränderten Welt von morgen immer noch wichtig sein werden.

Medienbildung als Voraussetzung zu umfassender Mündigkeit

Der Begriff der Mündigkeit - entstanden in der Zeit der Aufklärung - stellte die Selbstbestimmung des Menschen in den Vordergrund. Seither wird der Schule in westlichen Demokratien die Grundaufgabe zugewiesen, die

Mündigkeit von Kindern zu fördern. Am häufigsten wird mit Mündigkeit politische Mündigkeit verbunden - also die Fähigkeit, sich im politischen Prozess eigenständig eine Meinung zu bilden und diese wirksam einzubringen, selbstbestimmt eigene Interessen wahrzunehmen. Mündigkeit geht aber weiter, umfasst auch die Fähigkeit, die vielfältigen Beeinflussungen von wirtschaftlichen, politischen, gesellschaftlichen Interessensgruppen als solche wahrzunehmen, kritisch zu reflektieren, und sich auf dieser Basis ein eigenes Bild zu machen.

Medienbildung als Identitätsbildung

Im Zentrum der Medienbildung steht nicht das Medium, sondern der Mensch. Medienbildung kann und soll Menschen in ihrer Identität und ihrem Selbstbewusstsein stärken. Medien bieten Spielräume für Identitätsbildung, etwa wenn Kinder und Jugendliche heute spielerisch mit Fotos experimentieren, verschiedene Rollen, Blicke, Haltungen vor der Kamera ausprobieren, wenn sie eigene

Videoszenen drehen, im Internet eigene Profile erstellen und pflegen - und sich dabei mit Fragen auseinandersetzen wie "Wer bin ich?", "Wer möchte ich sein?" usw. Auch die Auseinandersetzung mit Geschichten oder das Bewältigen von Aufgaben in einer Spielwelt können Kindern wertvolle Erfahrungen schenken oder ihnen helfen, Entwicklungsaufgaben zu bewältigen. Eine Voraussetzung, um Medien sinnvoll und zielgerichtet zu nutzen, ist schliesslich auch, sich der eigenen Bedürfnisse bewusst zu sein.

Medienbildung als Jugendmedienschutz

Medien bieten uns eine Fülle von Chancen und Möglichkeiten und bergen auch Risiken. Übermässiger Medienkonsum und problematische Inhalte, Ablenkung von wichtigen Aufgaben, Manipulation, Datenmissbrauch, Betrug oder Konfrontation mit Belästigungen im Internet wie Cybermobbing erfordern Aufmerksamkeit. Medienbildung hat hier verschiedene Ansatzpunkte: Verhinderung oder

Minimierung von Risiken und Vermitteln von Kenntnissen, wo man sich rasch Unterstützung besorgen kann sowie Information über rechtliche Grundlagen, ethische Auseinandersetzung in Bezug auf Verhalten im Internet - all dies gehört dazu. Doch ist wichtig, Medienbildung insgesamt nicht auf problematische Aspekte zu fokussieren und einseitig die Risiken zu betonen. Aktive Förderung von Medienkompetenz, so zeigen verschiedene Untersuchungen, hilft Kindern und Jugendlichen, Herausforderungen in der Medienwelt positiv zu bewältigen.

WAS GEHÖRT ZU MEDIENBILDUNG?

Je nach Ansatz stehen bei Medienbildung unterschiedliche Sichtweisen und Anliegen im Vordergrund. Wenn wir aber Kinder und Jugendliche sorgfältig auf die Herausforderungen der Medienwelt vorbereiten möchten, so scheint uns wichtig, verschiedene Perspektiven zu integrieren.

Sich orientieren in der Medienwelt

Ein Ziel der Medienbildung ist, sich in einer sich immer rascher verändernden Mediengesellschaft zurechtfinden, orientieren zu können. Welche neuen Medien gibt es, wozu dienen sie, wo liegen die spezifischen Chancen, wo die Risiken? Wie können wir sie sinnvoll nutzen? Voraus-

setzung für solche Überlegungen ist gewissermassen ein inneres Koordinatensystem, an dem ich mich orientieren und neue Medien hinsichtlich Chancen, Risiken und Potential einschätzen kann.

Medien kritisch reflektieren

Zur Medienbildung gehört, Medien- und Medienbeiträge kritisch reflektieren zu lernen, beispielsweise mittels Quellenkritik: Wer hat einen Beitrag geschrieben? Wer hat im Rahmen der Publikation welchen Vorteil? Welche Funktion erfüllt ein Text (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung)? Welche Interessen stehen hinter der Publikation - und wie beeinflussen diese den

MEDIENBILDUNG ALS 5. GEWALT

Medien werden zu Recht als 4. Gewalt im Staat bezeichnet. Freie und leistungsfähige Medien, die informieren, die kritisch die 3 staatlichen Gewalten begleiten, zu fundierter Meinungsbildung beitragen, sind für eine moderne Demokratie unverzichtbar. Aber um die Medienleistungen überhaupt zu würdigen, um sich aufgrund der Medienleistungen wirklich ein eigenes Bild zu machen, ist auch Medienbildung unumgänglich. Nur wer die Medienbeiträge kritisch und kompetent entschlüsseln, reflektieren kann, wer auch fähig ist, Qualität nachzufragen, zu nutzen - kann sich aufgrund der vorhandenen Beiträge in verschiedenen Medien eine eigene Meinung bilden. Wenn Medienbildung als 5. Gewalt im Staat bezeichnet wird, wird damit ihre Bedeutung unterstrichen.

Inhalt? Im Rahmen traditionell gedruckter Texte gibt es hierzu etablierte Kriterien. In der Fülle von Online präsentierten Medienbeiträgen wird es immer schwieriger, solche Fragen zu beantworten. Umso wichtiger ist, sich zu den Hintergründen (beispielsweise auch der Finanzierung von Medienbeiträgen) entsprechende Gedanken zu machen.

Ethische Reflexion

Sowohl die eigene Nutzung von Medien als auch die Einflüsse, die wir durch unser eigenes Medienhandeln auf andere Menschen haben, machen eine ethische Reflexion unverzichtbar. Die Fähigkeit, Medienhandeln auf seine Konsequenzen hin für uns und andere einzuschätzen, ist Teil der Medienkompetenz. Anhand der Auseinandersetzung mit heutigen Medienprodukten erwerben wir auch Kriterien, die wir im Hinblick auf künftige Medienprodukte anwenden können. Nicht zuletzt ist ethische Reflexion eine wichtige Basis für Eigenständigkeit und Orientierungsfähigkeit in der Bewältigung aktueller Herausforderungen.



Medien in ihrer Aufgabe und Bedeutung einschätzen

Ohne leistungsfähige, freie, kritische Medien ist moderne Demokratie nicht möglich. Medien liefern Plattformen, um gesellschaftliche Fragen zu diskutieren, politischen Handlungsspielraum und entsprechende Alternativen auszutauschen, konkret politischen Einfluss zu nehmen und Meinungsbildung zu betreiben. Und politische Entscheidungen müssen kommuniziert und legitimiert werden. Genauso unverzichtbar sind Medien auch in Wirtschaft und Kultur. Medien bilden die Basis, auf der andere gesellschaftliche Teilsysteme überhaupt erst funktionieren können.

Mediensprache verstehen

Seit über 100 Jahren ist es grundlegende Aufgabe der Schule, Schülerinnen das Lesen und Schreiben beizubringen, systematisch und zuverlässig. Dies war unverzichtbar und hinreichend in einer Gesellschaft, in der das gedruckte Wort einen sehr hohen Stellenwert einnahm. In den letzten Jahren nahmen aber in zunehmendem Ausmass andere Modalitäten dieselbe Bedeutung ein. Radio- und TV-Beiträge, Bilder, Filme, Spiele und Webseiten werden immer wichtiger. Medienbildung hat hier die Aufgabe, ähnlich wie das Fach Sprache für gedruckte Texte, die Grundlagen zu erarbeiten, um Bilder korrekt zu interpretieren, Kombinationen von Bild und Text, Radiobeiträge, Filme.

PROSUMENT

Wer Medien nutzt, wird gemeinhin als Konsument bezeichnet. Der Begriff Prosument weist darauf hin, dass der Konsument immer auch dafür mitverantwortlich ist, wie er eine Medienbotschaft versteht. Er ist nicht einfach nur passiv. Nur wer sich aktiv mit dem Medieninhalt auseinandersetzt, die Botschaft kritisch reflektiert, kann sie wirklich verstehen. Er "produziert" damit die Bedeutung - und wird damit eben vom Konsumenten zum "Prosumenten" ... eine weiter gefasste Definition von "Prosumer" (oder auch Produser) verweist darauf, dass die Nutzer durch ihre Beiträge viele Seiten im Internet erst beleben und nützlich machen (z.B. Wikipedia oder Soziale Netzwerke wie Facebook) und selbst zu gestaltenden Akteuren werden.

Medien kompetent nutzen

Zentrales Anliegen der Medienbildung ist die Fähigkeit, Medien entsprechend eigener Zielsetzungen zu nutzen. Dazu gehört einerseits, sie gezielt auszuwählen, zu reflektieren und kritisch oder auch genussvoll zu konsumieren. Andererseits geht es darum, Medienprodukte aktiv und kreativ zu gestalten, sich selbst und eigene Gedanken über Medien auszudrücken bzw. aktiv über Beiträge in Kommunikationsmedien mit anderen in Beziehung zu treten oder Austausch zu pflegen. Was hier verhältnismässig kurz klingt, nimmt in der praktischen Ausbildung in der Regel sehr viel Raum ein - gehören hier doch ein sehr breites Spektrum an Medien und daher auch entsprechend breites Sachwissen sowie Anwenderkompetenzen dazu.

INFORMIERTHEITSILLUSION UND ILLUSIONSBIILDUNG

Informiertheitsillusion meint, dass die Nutzung von Informationsmedien (Zeitung, Fernsehen, Internet) nicht zwingend dazu führt, dass wir wirklich informiert sind. Gerade die Kürze zwingt zu starker Selektion und oft zu Vereinfachung. Zusätzlich sind es in der Regel nicht die harten Fakten, die ein grosses Publikum erreichen, weshalb Informationsbeiträge oft "emotionalisiert" werden. In der Konsequenz führt dies zum Risiko, dass wir zwar Informationsbeiträge nutzen, am Ende aber nicht fundiert über eine Sache informiert sind, sondern bloss meinen, informiert zu sein.

Als Illusionsbildung wird das Phänomen bezeichnet, dass wir unbewusst Vorstellungen, Werte, Lebensmodelle, Denkfiguren aus Unterhaltungsmedien ins eigene Leben übertragen. Filmfiguren sind Vorbilder, vermitteln Werte, zeigen wie man Beziehungen aufnimmt und pflegt, was als erstrebenswert und erfolgreich gilt usw. Das Problematische dabei ist: Unterhaltungsmedien werden eben produziert, um zu unterhalten - und Lebensmodelle, Ziele oder die Art, wie beispielsweise Menschen im Film miteinander umgehen, können nicht einfach ins eigene Leben übertragen werden.

Zu Medienbildung gehört, auf solche Phänomene wie Informiertheitsillusion oder Illusionsbildung aufmerksam zu werden und bei der eigenen Mediennutzung miteinzubeziehen.

MODELL DER DREI WIRKLICHKEITEN

Eine wichtige Funktion von Medien ist ihre Informationsfunktion. Dabei ist zu berücksichtigen, dass jeder Medienbericht notwendigerweise nicht die ganze Realität zeigen kann, eine eigene Deutung vornimmt, eine Sache verkürzt darstellt. Wir sind in vielen Fällen also von Medienberichterstattung abhängig, um uns über eine Sache ins Bild zu setzen - und müssen uns doch immer bewusst sein, dass die Realität komplexer, vielfältiger ist als dies ein Medienbeitrag sein kann.

Christian Doelker entwickelte ein Modell, das sich sehr gut eignet, um diesen Informationsprozess zu reflektieren, das Modell der drei Wirklichkeiten W1, W2 und W3.

W1 ist die direkt erfahrbare, sinnliche Umwelt - primäre Wirklichkeit. Wir erleben nur wenige Ereignisse direkt - diese Erfahrung hat besonders hohe Glaubwürdigkeit - aber sie beruht oft auch auf Einzelfällen.

W2 ist die mediale Wirklichkeit, der Medienbeitrag: Über dasselbe Ereignis kann in verschiedenen Medien sehr unterschiedlich berichtet werden. Für W1 gibt es in W2 viele Varianten.

W3 ist das Bild, das wir uns schliesslich von einem Ereignis oder einer Thematik machen. Dazu sind wir auf die Medienbeiträge angewiesen. Unsere Vorstellung der Realität ist umso zutreffender, je differenzierter und umfassender Medien über ein Ereignis berichten und je mehr wir fähig sind, Medienbeiträge kritisch zu lesen, sie in einen Kontext zu setzen, Vorwissen miteinzubeziehen usw.

Beispielsweise kann ein kurzer Beitrag zu überfüllten Flüchtlingsbooten in Lampedusa (W2) niemals die ganze Wirklichkeit aufzeigen, wie sie sich für die Betroffenen selbst darstellt (W1). Einen Grossteil unserer Wirklichkeit (W3) bauen wir aber in der Regel auf solchen Medienberichten auf, weil uns der Zugang zu W1 fehlt.



MEDIENBILDUNG – NICHT NUR AUFGABE DER SCHULE

Mit der wachsenden Bedeutung von Medien in der Lebenswelt nicht nur von Kindern und Jugendlichen stellen sich neue Anforderungen an Schule als Bildungsort und an Eltern als Erziehende. Nachhaltige Medienbildung kann nur gelingen, wenn Eltern bzw. Erziehungsberechtigte und Lehrpersonen an einem Strang ziehen, sich der Aufgabe gemeinsam widmen und miteinander im Dialog stehen.

Erziehungsaufgabe vorwiegend bei den Eltern

Gerne wird die Rolle der Eltern in Bezug auf den Medienumgang ihrer Kinder unterschätzt. Eltern prägen die kindlichen Mediengewohnheiten von klein auf massgeblich mit und übernehmen eine erhebliche Vorbildfunktion. Sie zeigen, dass man aktiv Medien auswählen und sich kritisch mit ihnen auseinandersetzen kann. Und sie können zeigen, dass es Momente gibt, wo man sich ganz einem Gespräch oder einer Arbeit widmet und sich nicht durch Medien ablenken lässt. Eltern kommt

in erster Linie der Auftrag der Medienerziehung zu - also Kinder und Jugendliche darin zu begleiten, Medien in ihrem Alltag und in ihrer Freizeit aktiv und in sinnvollem Mass zu integrieren.

Schule mit Bildungsauftrag

Wie oben gezeigt, ist Medienbildung heute unverzichtbar für zeitgemässe Bildung. Der Schule kommt der Auftrag zu, Schülerinnen und Schüler analog zu anderen zentralen Bildungsbereichen systematisch, altersgerecht, zuverlässig und in einem sinnvollen Aufbau mit den wesentlichen Bildungsaspekten zu konfrontieren. Sie schafft damit die Voraussetzungen für nachhaltigen Aufbau von Medienkompetenz.

Ausserschulisches und lebenslanges Lernen

Eine sehr viel grössere Tradition als in der Schweiz hat beispielsweise in Deutschland die ausserschulische Medienarbeit. Hier läge Potential in der offenen

Jugendarbeit als informellem Freizeit- und Lernort, da diese in der Regel weniger zeitlichen und strukturellen Vorgaben untergeordnet ist und mehr Offenheit und Freiheit bietet als der schulische Unterricht. Zudem besteht hier im Gegensatz zur Schule auch ein bewertungsfreier Raum – was im Hinblick auf die Entwicklungsförderung besondere Chancen bietet.

An Bedeutung gewinnen wird in den nächsten Jahren sicher auch die lebenslange Weiterbildung in diesem Bereich. Bereits heute werden Medienkurse für ältere Menschen angeboten. Je schneller die Veränderungen erfolgen, umso wichtiger wird es sein, dass Menschen in jedem Lebensalter die Gelegenheit haben, sich aktiv mit Medien auseinanderzusetzen und sie für Beruf und Freizeit kompetent zu nutzen.



**Eltern prägen die kindlichen
Mediengewohnheiten massgeblich mit**

MEDIEN NUTZEN ZUM LEHREN UND LERNEN

Der Einsatz von Medien in der Schule hat eine lange Tradition. Vom Bild über den Videorecorder bis zum Computerspiel bieten sie eine Fülle von Chancen, um das Lernen in der Schule zu unterstützen. Oft genug wurde aber auch unrealistische Hoffnung in den Medieneinsatz gesetzt und enttäuscht. Ob Sprachlabor oder Bildungsfernsehen: Damit Schülerinnen und Schüler nachhaltig lernen, genügen gute Lernmedien nicht. Diese müssen von Lehrpersonen sorgfältig ausgewählt und in ein sinnvolles didaktisches Setting gesetzt und die Schülerinnen und Schüler im Lernprozess begleitet werden.

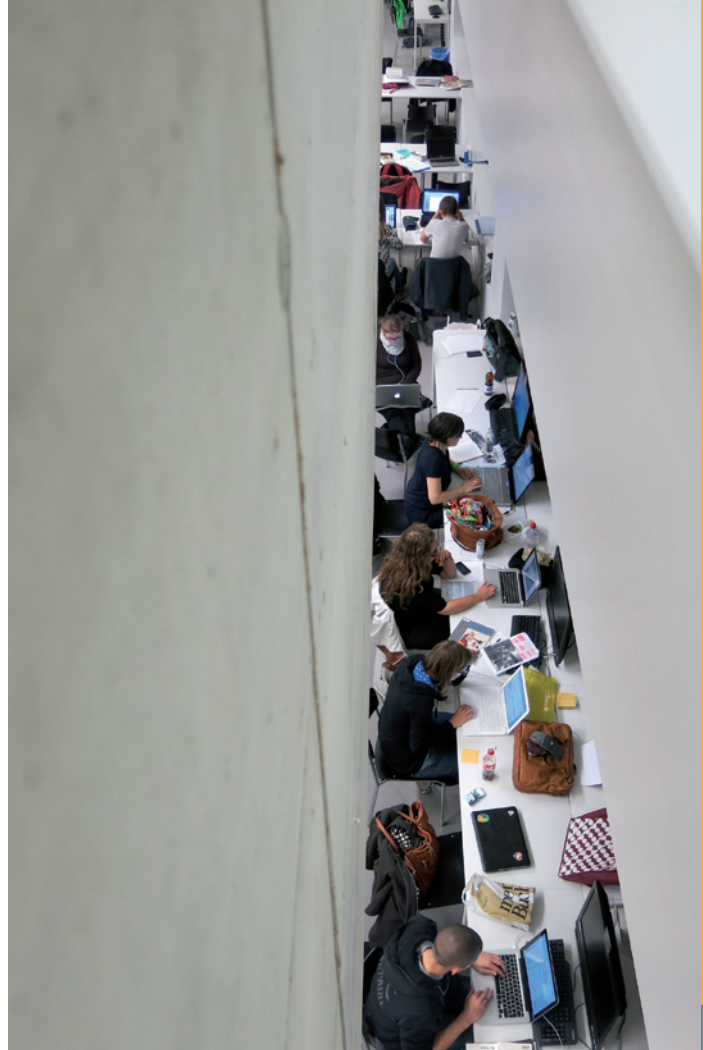
Dazu gehören dann Fragen wie die Folgenden: Welches Medium ist unter welchen Rahmenbedingungen in welchem methodisch-didaktischen Setting stimmig und angemessen? Was stimmt für mich und passt zu meiner Vorstellung von Unterricht, zu meinem didaktischen Konzept, was passt in diese Lernphase? Was traue ich mir zu? Was ist realistisch umsetzbar mit Blick auf den Lehrplan, meine Ressourcen, Kenntnisse und vor allem meine Schülerinnen und Schüler? Und wie kann ich nachhaltiges Lernen fördern?

MEDIENDIDAKTIK

Mediendidaktik ist ein Teilbereich der Medienpädagogik und beschäftigt sich mit Funktion, Bedeutung und Einsatz von Medien für Lehren und Lernen. Medien sind hier nicht Gegenstand und Thema, sondern fungieren als Werkzeuge für Lehren und Lernen.

Chancen für selbstgesteuerten Unterricht

Der selbstverständliche und differenzierte Einsatz von Medien im Unterricht ermöglicht es, Unterrichtsformen zu öffnen, selbstgesteuerte Lernprozesse zu initiieren, Teilhabe zu fördern und alte, festgefahrene Unterrichtsstrukturen und Hierarchien aufzubrechen. Durch die selbstverständliche Integration von Medien in Unterrichtsprozesse erleben Schülerinnen und Schüler nicht nur neue Lern-, Arbeits-, und Kooperationsmöglichkeiten, welche sie für die Anforderungen im späteren Berufsleben anschlussfähig machen können. Sie erfahren vor allem einen zielbewussten, selektiven und unaufgeregten Umgang mit Medien, können im besten Fall ihr Vorwissen anbringen und ihre (Alltags-)Erfahrungen in Kontext setzen. Denn letztlich geht es nicht nur um die Veranschaulichung von Inhalten und den blossen Medieneinsatz im Unterricht, sondern immer auch um die Förderung von Medienkompetenz.



MEDIEN BIETEN ZAHLREICHE CHANCEN FÜR LERNPROZESSE, BEISPIELSWEISE:

Sie ermöglichen Begegnungen mit Originaldokumenten in der Geschichte (Bilder, Tonaufnahmen, Ausschnitte aus TV-Beiträgen usw.).

Medien schaffen neue Möglichkeiten für kooperatives, zeit- und ortsunabhängiges sowie individualisierendes Lernen.

Lern- und Übungsprogramme können Schülerinnen und Schüler gezielt in einzelnen Sequenzen fördern bzw. zum Einüben und zur Förderung von Routine motivieren.

Spielwelten ermöglichen unterhaltsame, oft kooperative Lernprozesse.

Ein Sachfilm kann sowohl einen tollen emotionalen Einstieg in ein Thema ermöglichen wie auch am Ende eines Lernprozesses Anlass für ein Unterrichtsgespräch geben und damit zu einer Art Lernkontrolle werden.

Filme dienen überhaupt dazu, ein Thema anzusprechen. Sie berühren emotional, helfen, sich in andere Menschen einzufühlen, bieten Identifikationsmöglichkeiten und Projektionsfläche. So machen sie es einfacher, über bestimmte Themen zu sprechen, da es vordergründig ja "um die Figuren im Film und ihre Empfindungen geht" (z.B. bei Cybermobbing, oder wenn es um Sexualität geht).

Die Produktion von Medien (z.B. Audio-Interview, Videobeitrag, Powerpoint-Präsentation) kann als Auftrag dazu dienen, dass wir einen Menschen, eine Region, ein Dorf usw. besonders interessiert wahrnehmen, uns mit einer Thematik vertieft auseinandersetzen, neue Perspektiven einnehmen.

Die Arbeit an Medienprodukten kann sinnvollen Qualitätsdruck bieten, was wirksames Lernen besonders fördert: Es lohnt sich, für echtes Publikum an Texten zu feilen, die besten Ausschnitte aus einem Interview zu schneiden usw.

Bei der Produktion von eigenen Medienbeiträgen (z.B. Kurzfilm, Trickfilm, Hörspiel, Fotoroman) setzen sich die Schülerinnen und Schüler vertieft mit einzelnen Themen und der Machart und Funktionsweise eines Mediums auseinander.

Medienprojekte fördern auch die Fähigkeit, längerfristige Aufgaben zu planen, verschiedene Aufträge in einer Gruppe zu koordinieren, sich gemeinsam auf ein Ziel hin zu einigen und Durststrecken zu überwinden. Das fördert auch die Kompromissbereitschaft und gibt Möglichkeiten, sich und andere in neuen Rollen zu entdecken. Gerade bei solchen Projekten ist der Prozess oft wichtiger als das endgültige Produkt.

usw.

MEDIENBILDUNG UND INFORMATIK

Wie bereits ausgeführt, besteht eine zentrale Aufgabe der Medienbildung darin, zu Mündigkeit hinzuführen. Wer die Welt von heute verstehen will, muss sie als Medienwelt verstehen. Wer an ihr teilnehmen will, muss mediale Gesetzmässigkeiten kennen und sich entsprechend einbringen können.

An Bedeutung gewonnen hat in den letzten Jahren auch die Informatik. Sie wurde immer mehr zum treibenden Faktor bei der Veränderung und Weiterentwicklung der Medien, liegt ihnen als Technologie zugrunde. Um Medien und ihre Funktionsweise also zu verstehen, sind auch Grundkenntnisse der Informatik unverzichtbar. Nur wer die Funktionsweise von Algorithmen kennt, selbst mal ein Programm geschrieben hat, kann das Potential neuer Medien und ihre Grenzen besser einschätzen. Nur wer die Kriterien kennt, nach denen Artikel auf Online-Plattformen bewertet und entsprechend auf der Seite platziert werden, kann sich auch kritisch damit auseinandersetzen...

Unter dieser Perspektive gehört eine Auseinandersetzung mit der Wissenschaft der Informatik zwingend dazu und man könnte sie auch in der Medienbildung einschliessen.

Allerdings prägt Informatik in den letzten Jahren überhaupt in immer stärkerem Ausmass unsere Umwelt. Sie wurde zur Wissenschaft, die technologischen Fortschritt in allen Bereichen ermöglicht, fördert, fordert ... Immer mehr Fragen und Probleme unserer Zeit werden mit Informations- und Kommunikationstechnologie gelöst oder zu lösen versucht. Und immer stärker legt Informatik den Spielraum für menschliches Handeln fest. Was programmiert ist, "geht", was nicht ist, "geht nicht". Und ihre Wirkung reicht weit über den technischen Bereich hinaus, prägt soziales Zusammenleben genauso wie individuelle Lebensweisen.

Mündigkeit als Zielvorstellung muss daher heute Grundkenntnisse in Informatik einschliessen. Nur wer die

“Denkweise“, das Computational Thinking kennt, versteht, wie immer grössere Bereiche unserer Gesellschaft funktionieren. Eine Integration der Informatik in die Medienbildung wäre daher nur eine “halbe Lösung“. Sinnvoller - und in dieser Schriftenreihe auch entsprechend angedacht - ist daher eine eigenständige Auseinandersetzung mit Informatik, wie sie Paul Kleiner in Schrift 02 “Was ist Informatik?“ ausgeführt hat.

WEITERE TEXTE UND INFORMATIONEN DER AUTOR/-INNEN:

profil.phtg.ch/thomas.merz
thomas.merz@phtg.ch

profil.phtg.ch/mareike.duessel
mareike.duessel@phtg.ch

Hasler Stiftung

Hirschengraben 6

CH-3011 Bern

Tel. +41 31 381 41 41

Fax +41 31 381 67 00

www.haslerstiftung.ch

www.fit-in-it.ch

HASLERSTIFTUNG

