

Einführung in die Medienpädagogik

Sitzung am 28.10.08

Prof. Dr. Stefan Aufenanger
www.aufenanger.de
aufenang@uni-mainz.de

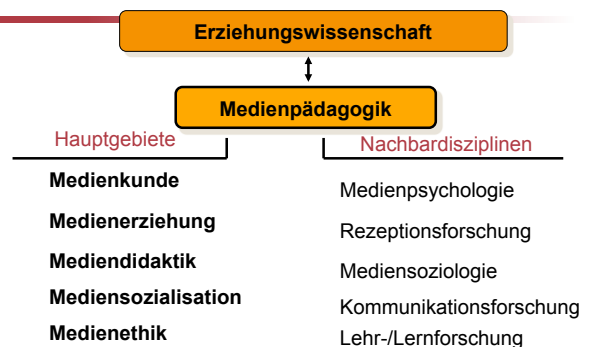
Ablauf heute

- Systematik und Geschichte der Medienpädagogik
- Medienkompetenz – Begriff und Ansätze

Definition

- Medienpädagogik als wissenschaftliche Disziplin, die sich mit Fragen des pädagogischen Einsatzes von Medien sowie dem Verhältnis Mensch und Medien unter pädagogischen Aspekten beschäftigt
- Medienerziehung als die Praxis, in der medienpädagogische Konzepte umgesetzt werden

Medienpädagogik Systematik



Drei Typen von Medien

- Primäre Medien“ (mündliche) Sprache, Mimik, Gestik; alle jene Kommunikationsformen, die keine Technik benötigen.
- „Sekundäre Medien“ Schrift und Bilder, konkreter: Bücher, Texte, Briefe, Fotos, Gemälde, wo der Produzent der Kommunikation auf Techniken angewiesen ist, aber nicht derjenige, an den die Kommunikation gerichtet ist.
- „Tertiäre Medien“ Fernsehen, Internet; Medien, bei denen auf beiden Seiten der Kommunikation technische Mittel benötigt werden

Medienpädagogische Ansätze (1)

- **Kulturkritisch-geisteswissenschaftliche Position**
Bewahrpädagogik: Subjekt muß vor den schädlichen Einflüssen bestimmter Massenmedien geschützt werden
Filmerziehung: Hervorbringung des mündigen Rezipienten
Das hilflose Subjekt steht im Zentrum dieser Position
- **Technologisch-funktionale Position**
Verbesserung von Lernen durch und mit Hilfe von Medientechnologien; Optimierung von Lernprozessen
Das Medium ist hier im Zentrum und das Subjekt wird funktionalisiert.

Medienpädagogische Ansätze (2)

- **Ideologiekritische Position**
Die Massenmedien stehen unter dem politischen Manipulationsverdacht
Das Subjekt als hilfloses Opfer der Medien
- **Gesellschaftskritische Position**
Überwindung der Medieneinflüsse durch Schaffung von Gegenöffentlichkeit
Subjekt als politisches Wesen, das aktiv handelnd eingreifen muß.
- **Handlungsorientierte Medienpädagogik**
Aktive und erfahrungsbezogene Auseinandersetzung mit den Medien (auch handhabbare Medien).
Das handelnde und damit lernende Subjekt steht im Zentrum

Neuere Ansätze der Medienpädagogik

- **Aktiv handelndes Subjekt** in Interaktion mit der sozialen und ökologischen Umwelt. Das Subjekt muss kompetent für den Umgang mit der Medienwelt gemacht werden, wobei diese aber auch kritisch beurteilt werden muss
- **Vermittlung von Medienkompetenz**

Neuere Ansätze der Medienerziehung

- Situations- und Bedürfnisorientierung
- Mediennutzung unter dem Aspekt der thematischen Voreingenommenheit bzw. handlungsleitender Themen
- Konstruktive bzw. rekonstruktive Aspekte in der Mediennutzung
- Mediennutzung als kulturelle Praxis
- Medienkompetenz als Zielvorstellung

Medienkompetenz

- Medienkompetenz als Fähigkeit und Fertigkeit, um angemessen, selbstbestimmt, kompetent und sozial verantwortlich in einer durch Medien geprägten Welt handeln und Medien entsprechend für Kommunikation und Information einsetzen zu können

Ansätze zur Medienkompetenz (1)

Baacke (Bielefelder Modell):

- Medienkritik
- Medienkunde
- Mediennutzung
- Mediengestaltung

Ansätze zur Medienkompetenz (2)

Tulodziecki (2001)

- Medienangebote sinnvoll auszuwählen und zu nutzen,
- eigene Medien zu gestalten und zu verbreiten,
- Mediengestaltungen zu verstehen und zu bewerten,
- Medieneinflüsse zu erkennen und aufzuarbeiten,
- Bedingungen der Medienproduktion und -verbreitung zu durchschauen und zu beurteilen.

Ansätze zur Medienkompetenz (3)

Groebe (2002)

- Medienwissen/Medialitätsbewusstsein
- Medienspezifische Rezeptionsmuster
- Medienbezogene Genussfähigkeit
- Medienbezogene Kritikfähigkeit
- Selektion/Kombination von Mediennutzung
- (Produktive) Partizipationsmuster

- Diskutieren Sie mit Ihren Nachbarn die Vor- und Nachteile der Nutzung neuer Medien durch Kinder!

Medienkompetenz

- Medienkompetenz als Fähigkeit zum routinemäßigen Umgang mit Medien (Skills)
- Medienkompetenz als die Fähigkeit/Fertigkeit mit Krisen umzugehen
- Medienkompetenz als die Fähigkeit/Fertigkeit zur Bewältigung von medienbezogenen Entwicklungsaufgaben

Medienbezogene Entwicklungsaufgaben

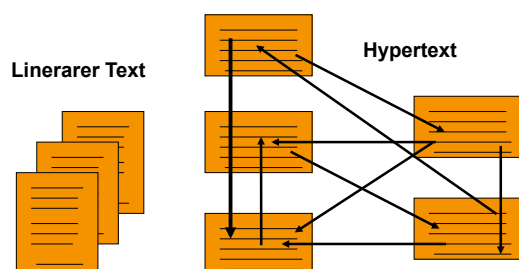
- Konzept von Entwicklungsaufgaben von Havighurst
- Was muss man wissen und können, um angemessen kompetent und selbstbestimmt mit Medien umgehen und kommunizieren zu können?

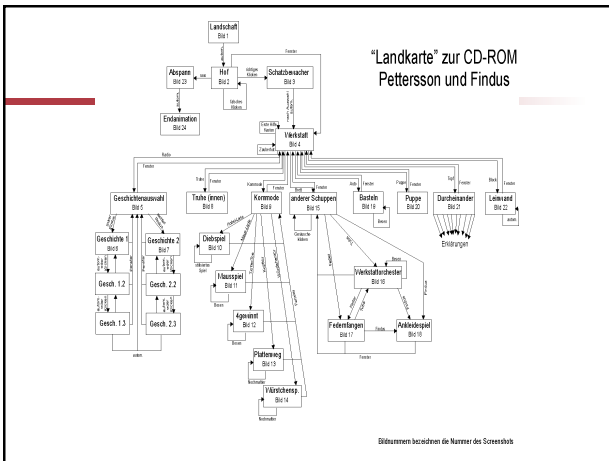
Beispiel: Computer

- Was sind computerspezifische Entwicklungsaufgaben?



Hypertextstrukturen





Chatten

- Verfolgung und Aufrechterhaltung von paralleler Kommunikation

Kommunikation mit Medien

Ethisch problematische Inhalte

Aufgabe: Umgang mit nicht-kindgerechten Inhalten aufgrund medialer Besonderheiten des Internets (Push-Modells; falscher Adressen bzw. Verlinkung)

Webdesign

Computerspiele

Umgang mit Flow-Erlebnissen; Identitätskonstruktionen in virtuellen Räumen

Computerspezifische Entwicklungsaufgaben

- Umgang mit Software: Verständnis eines Programms; Nutzung der Maus;
- Umgang mit Hypertextstruktur: Verständnis von Hyperlinks; nicht-lineare Struktur verstehen
- Bewältigung sozialer Kommunikation in virtuellen Räumen
- Bewertung nicht-angeforderter Inhalte
- Umgang mit Flow-Erlebnissen
- Koordinierte Gestaltung mit Multimedia

Struktur: Komponentenmodell

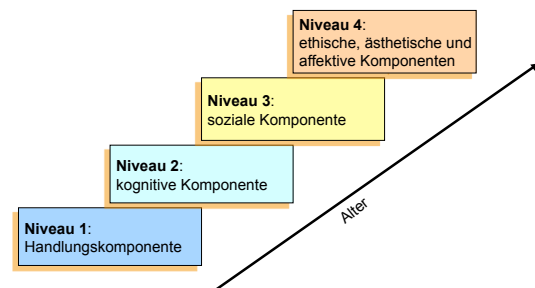


Genese: Entwicklungsmodell

Zwei Entwicklungsdimensionen:

1. auf alle Komponenten bezogen
2. auf Bereiche innerhalb der Komponenten bezogen

Zu 1. Komponentenentwicklung



Zu 2. Kognitive Komponente

- Differenz von Realität und Fiktion
- Differenz von Linearität und Hypertext
- Differenz von Text und Symbol



Offene Fragen

- Welche medienspezifischen Differenzen gibt es?
- Unter welchen Bedingungen entwickeln sich wie die einzelnen Komponenten?
- Welche Rolle spielt Mediensozialisation?
- Wie kann die Bewältigung von medienbezogenen Entwicklungsaufgaben medienpädagogisch gefördert werden?