Herausforderungen für die Medienbildung im 21. Jahrhundert

Iris Bockermann

AG Digitale Medien in Bildung - dimeb

- Informatik, Digitale Medien, Pädagogik, Kulturwissenschaften, Kunst,
- Soziologie
- Software- (und Hardware-) Entwicklung und Design
- Lernumgebungen
- Medienkompetenz/Medienbildung
- Empirische Forschung, Evaluation

Zu meiner Person

- Diplom-Soziologin
- Dissertation: „Wo verläuft der Digital Divide im Klassenraum? Lehrerhandeln und Digitale Medien.“ 2012
- Lektorin an der Universität Bremen
- Wissenschaftlerin und Evaluatorin im Projekt Perspektive 2.0, gefördert durch das BMBF 08.2012-12.2014 (http://www.qualifizierungdigital.de/index.php?id=308)

Beruflich einsteigen mit kritischen Medienkompetenzen
perspektive2.0

FCZB

Engagement:

- Runder Tisch Digitale Kultur und Schule/ Land Bremen
- Bundesinitiative „Keine Bildung ohne Medien“
- BreMeKo - Bremer Medienkompetenz-Initiative der Senatskanzlei

Forschungsfelder

- Medienbildung
- Lehreraus- und Fortbildung/ berufliche Bildung
- Professionsforschung

Wer ist anwesend, Zuhörer und Zuhörerin und verantwortlich für…

- Politik
- Behörde
- dem Freizeitbereich
- der Schule oder
- Mutter, Vater, verantwortliche Bezugsperson für Kinder und Jugendliche
- …

Zum Medienhandeln Jugendlicher…

JIM-Studie 2013 (Deutschland)

seit 1998 (Jugend, Information, (Multi-)Media)
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 12 bis19-Jährige

- Wichtigste Freizeitaktivitäten bleiben: mit Freunden treffen, Sport, ausruhen/nichts tun.
- 96% aller befragten Jugendlichen besitzen ein Handy, davon 72% ein Smartphone
- 88% können vom eigenen Zimmer ins Internet, 179 Minuten sind sie nach Selbstauskünften werktags online
- Drei Viertel der Jugendlichen besuchen mindestens mehrmals die Woche soziale Netzwerke
- Sie haben durchschnittlich 290 Kontakte oder „Freunde“ und 42% sind mit ihren Eltern „befreundet“.
- Wichtige Smartphone-App ist WhatsApp, gefolgt von der Facebook-App

Nutzung von Web 2.0 Anwendungen nach Geschlecht, Alter und Bildung 2013 Drucken

gelegentliche Nutzung, in %

	Gesamt	Geschlecht		Alter							Bildung		
		Frauen	Männer	14-19 J.	20-29 J.	30-39 J.	40-49 J.	50-59 J.	60-69 J.	ab 70 J.	Volks-/ Hauptschule	weiterf. Schule/Abitur	Studium
Wikipedia	74	73	75	95	93	81	77	61	47	32	51	83	88
Videoportale (z.B. YouTube)	60	56	64	91	87	71	62	43	25	13	49	64	70
private Netzwerke u. Communitys	46	46	46	87	80	55	38	21	16	6	36	52	46
Fotosammlungen, Communitys	27	22	30	28	38	37	26	16	17	13	20	27	36
berufliche Netzwerke u. Communitys	10	8	12	5	14	19	13	4	2	0	3	9	25
Weblogs	16	16	16	18	31	19	17	7	3	5	8	16	29
Twitter	7	6	8	22	10	7	5	3	4	0	4	8	11

Basis: Deutschsprachige Onlinenutzer ab 14 Jahren (2013:n=1 389).

Quelle: ARD/ZDF-Onlinestudie 2013.

- Entwicklung Mediennutzungspräferenzen - Rechtsverletzung ist ein Problem, Erstellung eines Bildungsplans ebenso
- Grad der Schulbildung korreliert mit steigender Mediennutzung – Verwertungsorientierung Richtung Bildung
- Klarnamen, Bricolage , Selbstinszenierung und Reputation
- Geschlechterangleichung

Über das Lurken….

also der nur „passiv“ oder rezipierenden Nutzung des Internets

(vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2013; Rathgeb 2013; Dissertation von Nina Kahnwald – noch nicht publiziert.)

Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2010

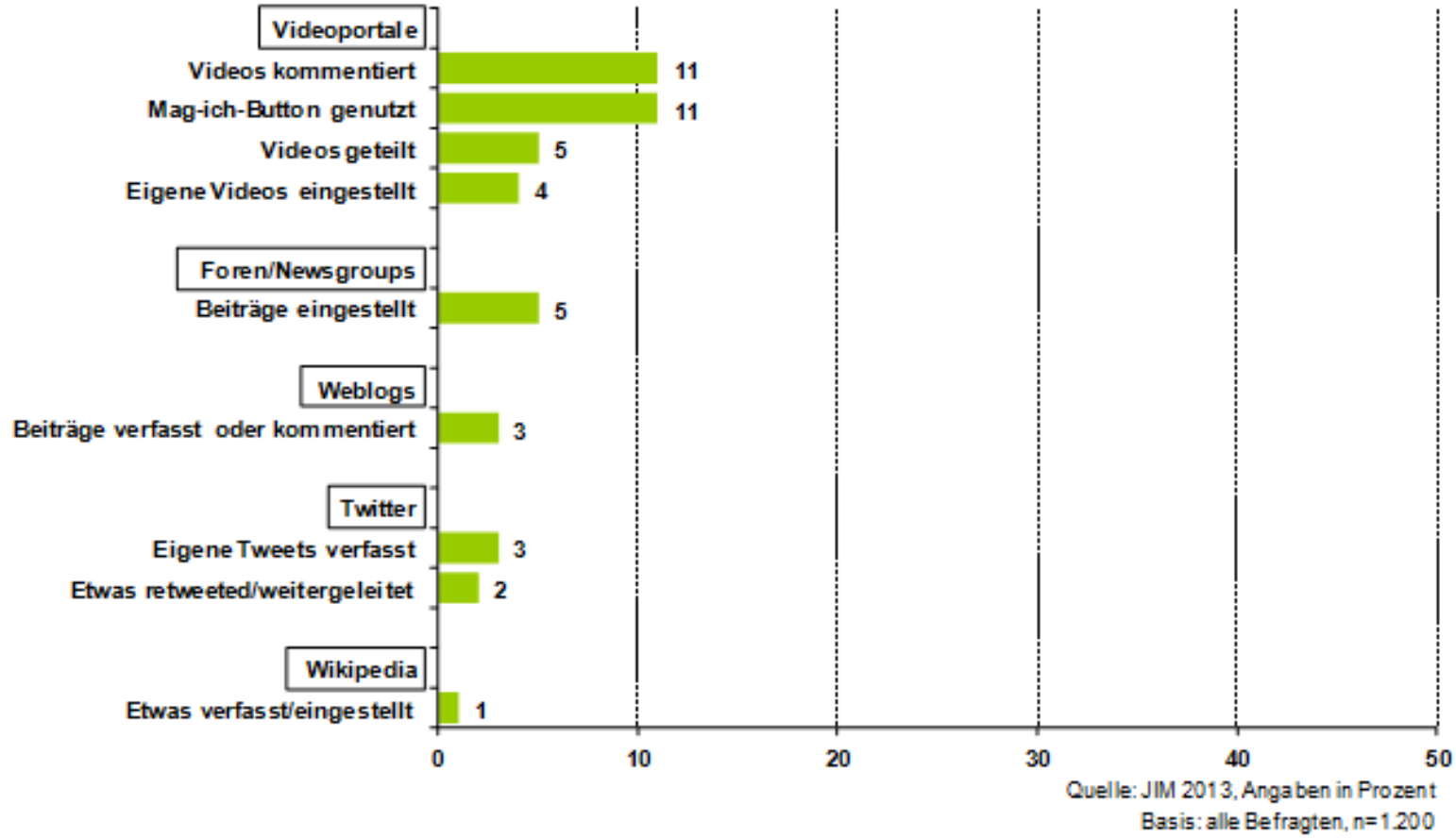
Web 2.0: Nutzung steigt – Interesse an aktiver Teilhabe sinkt

Von Katrin Busemann und Christoph Gscheidle***

Kaum sechs Jahre ist es her, seit Tim O'Reilly den Begriff Web 2.0 prägte und damit einem damals neuen Phänomen im Internet einen Namen gab. Das Mitmachnetz ist seither in aller Munde und zum schlagkräftigen Marketingbegriff mutiert. Allerdings sind einst vielversprechende Projekte aus den Anfangstagen, wie beispielsweise Second Life, bereits wieder vergessen. Geblieben sind einige prominente Vertreter des Web 2.0: Communitys, Onlineenzyklopädien und Videoportale zählen nach wie vor zum Kanon der beliebtesten

Aktive Beteiligung im Internet 2013

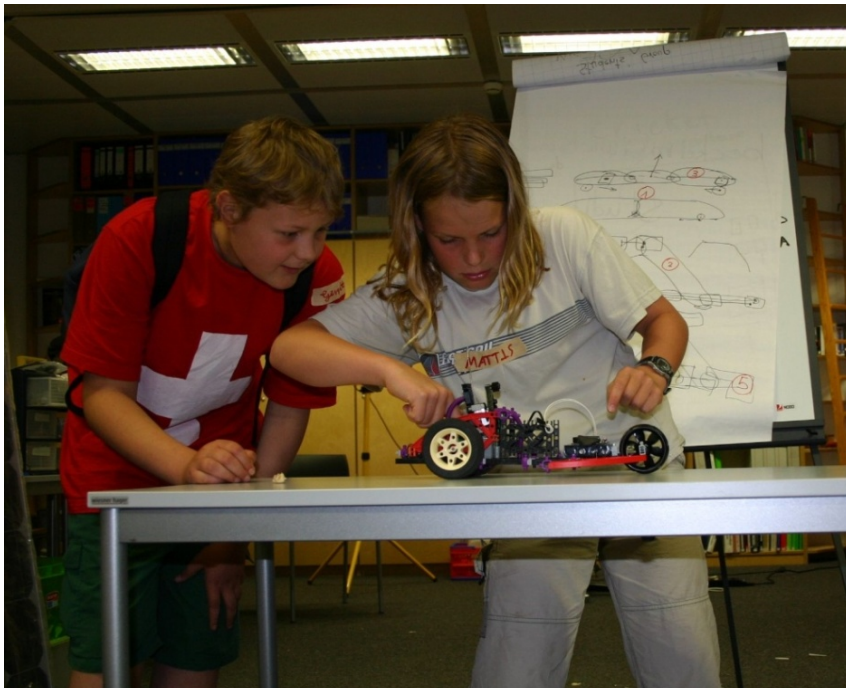
- habe in den letzten 14 Tagen -



JIM-Studie 2013 http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf13/JIMStudie2013.pdf

Zum Medienhandeln Jugendlicher…

- JIM-Studie 2013 http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf13/JIMStudie2013.pdf
- Ulrike Wagner (2008): Medienhandeln in Hauptschulmilieus.
- Daniel Miller (2012): Das wilde Netzwerk. Ein ethnologischer Blick auf Facebook.
- Rolf Schulmeister Net-Generation (2008 f) http://www.zhw.uni-hamburg.de/pdfs/Schulmeister_Netzgeneration.pdf



Bildungspersonal und Medien…

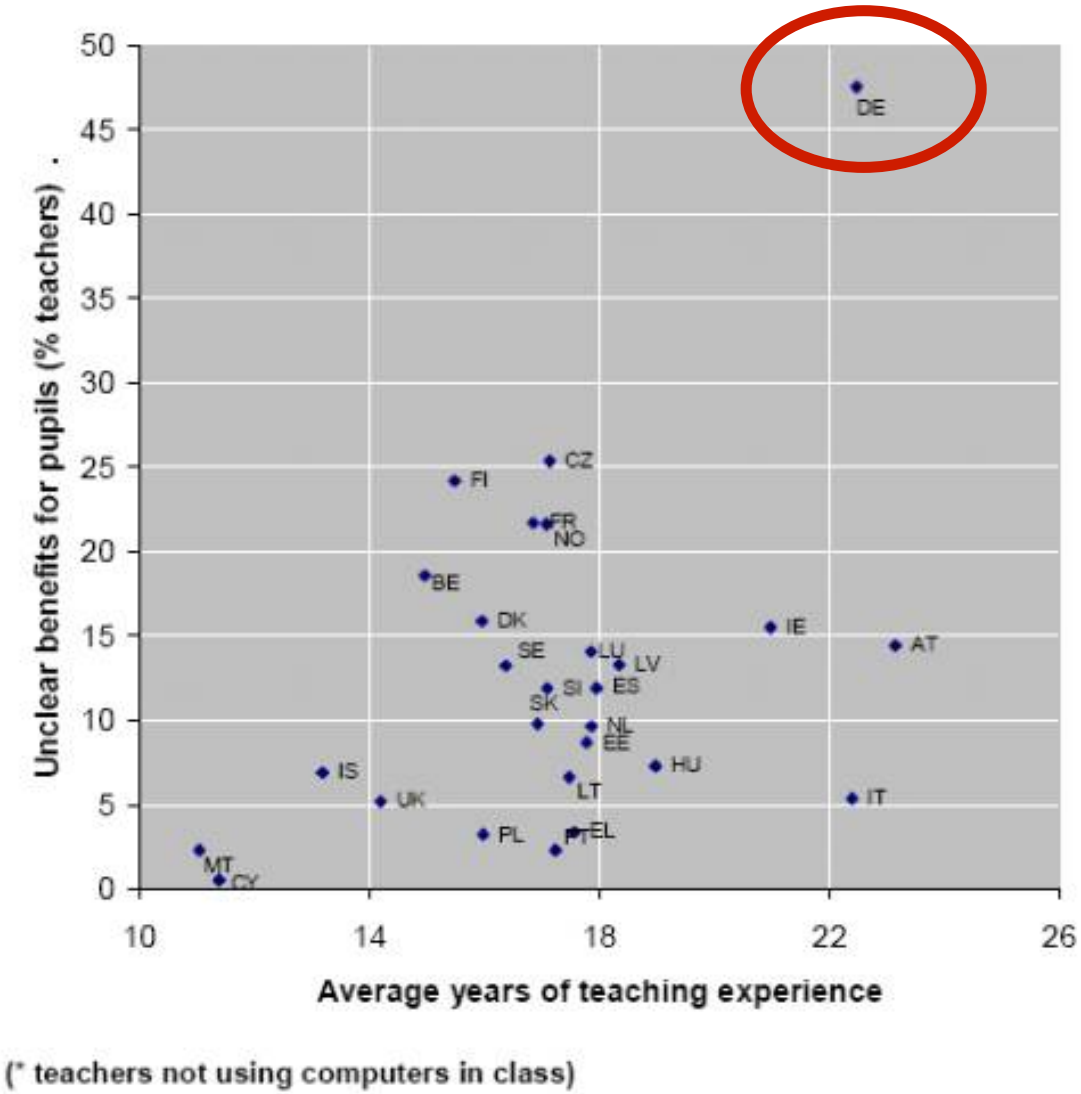
Status quo

- Hardware-Ausstattung, schulische Infrastruktur, hoher Supportaufwand
- Schulungen der Lehrkräfte
- Schulplattformen, Portale und Contententwicklung/-erprobung

- KMK-Auftrag 1995/ Überarbeitung und Erweiterung 2012 - **Bildungsauftrag an die Länder**
    - nicht freiwillig, nicht optional, nicht nach persönlichen Neigungen und Interessen, sondern top down

„Percentage of teachers (not using computers in class) stating that the use of ICT in class does not reveal clear benefits for pupils by the average years of teaching experience in Europe 2006

{OECD - Benchmarking Access and Use 29.09.2006: 47}



(* teachers not using computers in class)

Teufelskreis fehlender Medienbildung – Kammerl 2010: 49

Generationenfrage

- Zwischen SchülerInnen und LehrerInnen klafft nach Mediennutzungsstudien ein Kompetenzgefälle.

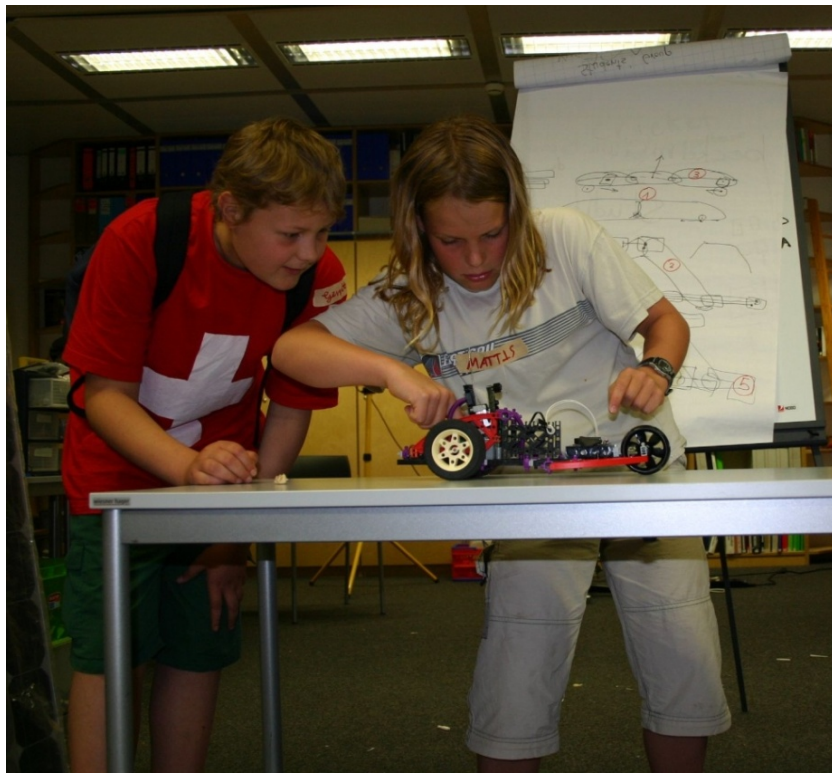
- Gegenwärtige und kommende Generationen scheinen wie selbstverständlich mit neuen Medien aufzuwachsen

- Bedeutet dies aber auch, dass sich die Nutzung in der Schule **entlang der Generationen** entsprechend von selbst **löst** mit nachkommenden (LehrerInnen-) Generationen? (Vgl: Lutz 2008)

Wo verläuft der Digital Divide im Klassenraum? Lehrerhandeln und Digitale Medien. Bockermann 2012

Qualitative Studie

- **Vorstudie –** Stellungnahmen von Studierenden, inhaltsanalytische Auswertung von 400 Blogbeiträgen
- **Hauptstudie** – inhaltsanalytische Auswertung von **leitfadengestützten Interviews** mit Lehrkräften
  - zwei sehr junge Schule – keine verfestigten Kommunikationsstrukturen/Arbeitskultur
  - Schulen mit Medienprofil bzw. naturwissenschaftlich-technischem Profil



Medienkompetenz und Medieneinsatz

1. Alter der Lehrkräfte
2. Fächerwahl
3. Geschlecht und
4. Grad der Medienkompetenzen

Wo verläuft der Digital Divide im Klassenraum? Lehrerhandeln und Digitale Medien. Bockermann 2012

spielen **keine** Rolle für Breite und Tiefe des Einsatzes Digitaler Medien in der Schule

- **Medienkompetenzen und Einsatz im Bildungskontext fallen auseinander** – insofern reichen Schulungen allein nicht aus

Mediensozialisation der Lehrkräfte in der Kindheit

- Die Mediensozialisation der Lehrkräfte (in der Kindheit) ist höchst unterschiedlich

  different…

  – Vorhandenseins von Medien im Haushalt
  – Medienzugang und Mediennutzung
  – Bildungshintergrund der Eltern
  – medienerzieherische Ambitionen und Interventionen der Eltern

Wo verläuft der Digital Divide im Klassenraum? Lehrerhandeln und Digitale Medien. Bockermann 2012

Kein Zusammenhang zwischen ermöglichender oder rigider Haltung der Eltern zu Medien in der Kindheit und dem späteren Verhältnis der Lehrkräfte zu Medien feststellbar

Mediensozialisation – Lehrkräfte und eigene Kinder

- eigene Kinder befördern ein Wissen über Kinder-Medienwelten und **verändern** das Verhältnis der Lehrkräfte zu Medien

- eine verantwortlich tragende Rolle bei der Medienerziehung/ Medienbildung einnehmen zu wollen, einnehmen zu können wird begünstigt (Selbstwirksamkeitserwartung).

- weder die **Lehramtsausbildung** an den Universitäten, noch der tägliche Kontakt und **Austausch der Lehrkräfte mit den SchülerInnen** scheint dies zu leisten, vermitteln zu können.

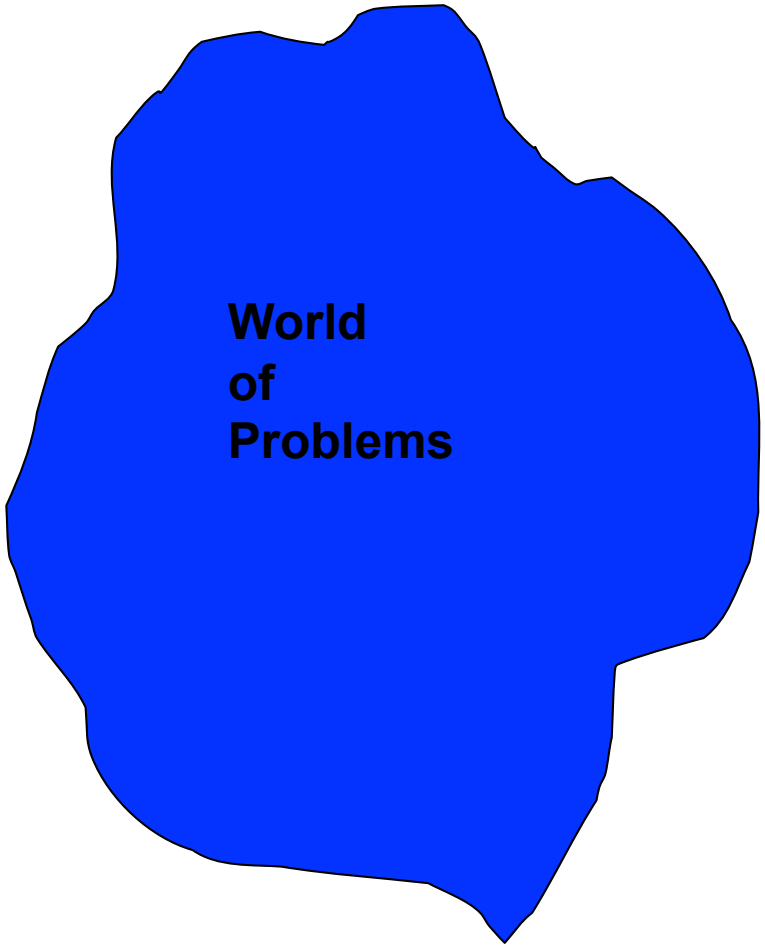
Wo verläuft der Digital Divide im Klassenraum? Lehrerhandeln und Digitale Medien. Bockermann 2012

Medienkompetenz und Medienbildung

Bedienungskompetenz kann man SchülerInnen vor dem Start ins Berufsleben auch innerhalb von 2 Wochen beibringen.

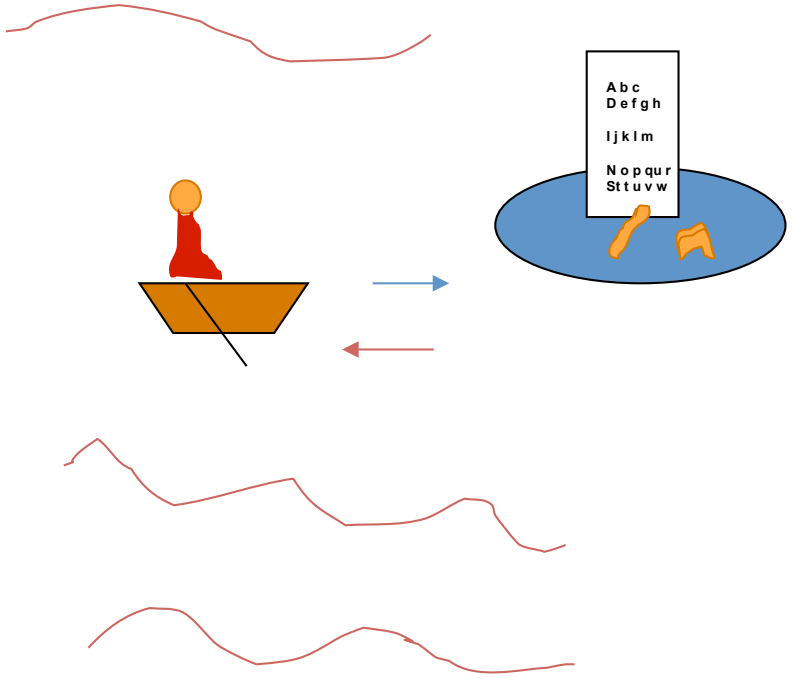
Durch Bestimmung von Medienkompetenz als eine Art Computerführerschein bleibt die Pädagogik die erwartete Orientierung schuldig… sie schwächt in der breiten Hauptaufgabe: den jungen Menschen zu helfen, der technischen Zivilisation gewachsen zu sein.

Hartmut von Hentig



Modellbildung
Abstraktion

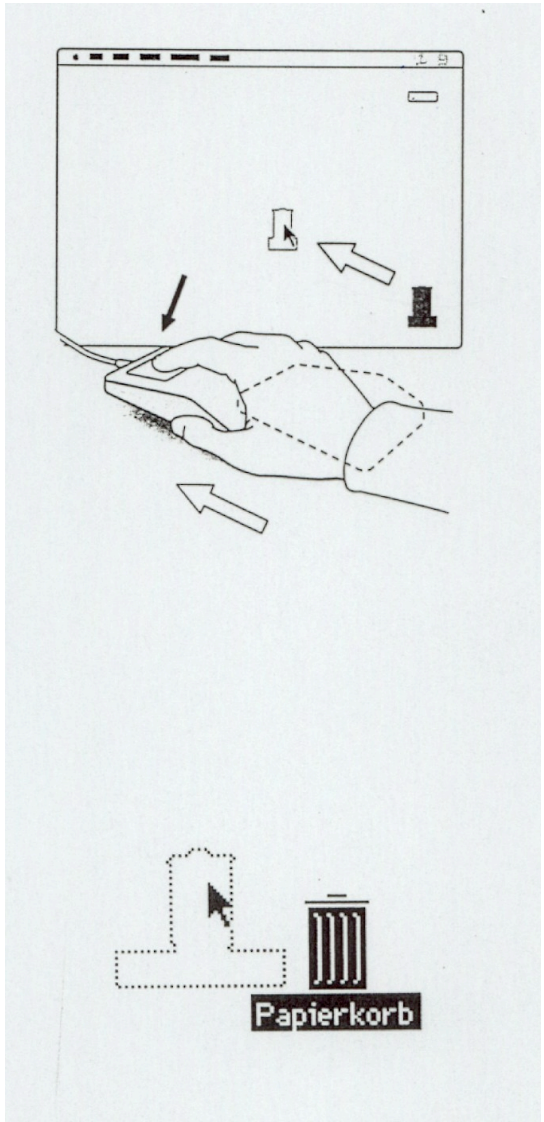
**Computer-
Island**



Be-greifbare Interaktion für das Lernen

- Bildungsprozesse sind und waren immer gebunden an Prozesse der Entwicklung von Medienkompetenz (Schwalbe; Meyer 2009:31f)
- Medien als **Kulturwerkzeug**, grundlegend **für Zugang zur Welt** und zur gesellschaftlichen Integration + Kommunikation (Wolf-Rüdiger Wagner 2004)

- Agieren mit dem Körper
- Handlungsorientierung
- Learning-by-Doing
- Intuitives Handeln (implizites Wissen), bevor man in der Lage ist, abstrakte Repräsentationen zu verstehen und zu artikulieren
- Interaktive Medien ermöglichen *konkretes* Handeln mit schwierigen und abstrakten Sachverhalten.



Digitale Medien

- Nicht als bloßes Abbild und Ersatz traditioneller sinnlicher Erfahrung
- Verschiedene Sinneszugänge zu Abstraktion
- Verbindung zwischen konkretem Zugang und abstrakten Konzepten
- Medienbildung: Aufmerksamkeit für das Medium, Erfahrung der Beziehung zwischen Virtualität und Realität

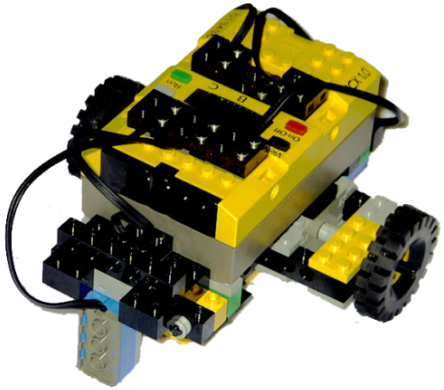
  - Anschaulichkeit, Handeln, Körperlichkeit
  - Zugang, aber kein Ersatz für eigenes Denken und Modellbildung

Robotik + Smart Textiles

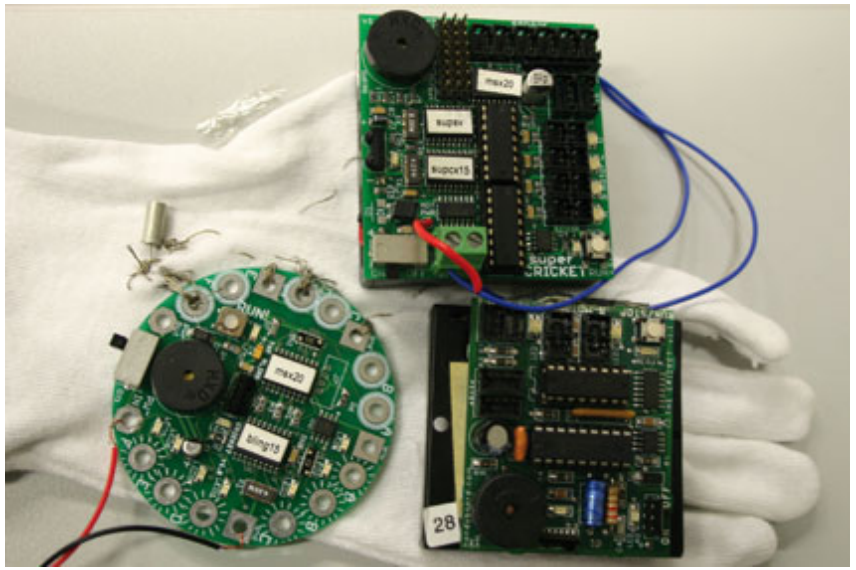
- Material knüpft an Spiele-Welt der Kinder an – auch Mädchen gewinnen
- Vermittlung von Medien-kompetenz, (auch) jenseits von Tastatur, Maus und Computer
- Haptisches Material – zum Be-greifen

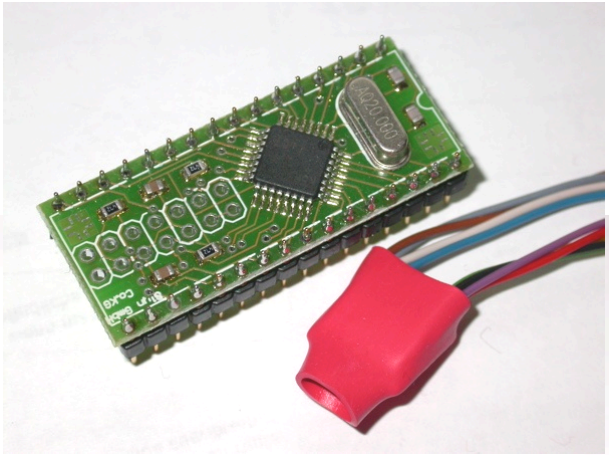
Ständige Orientierung oder Zerlegung von vorgefertigtem Sinn und Bedeutung – dies gilt insb. auch für Medien(-produkte) als Teil von Welt, welche eigenständig angeeignet und gestaltet werden. (vgl. Bachmair 2009: 157)

Material: Lego Mindstorms



Material: Handy Cricket





Weiteres Material: u. a. Smart Textiles

Bastelmaterial -
Stoffe, Kleber, Pappen, Styropor, Federn, …

Mikrokontroller (
Lego Mindstorm, Handy Cricket, Arduino, ...

Aktuatoren
LEDs, Motoren, Servomotoren, ...

Sensoren
Licht-, Temperatur-, Neigung-, Reed-Sensoren

Konnektoren
Kabel, leitfähige Garne, Bus-Systeme, (Krokodil-) Klemmen,...

einfache Programmierumgebung
grafisch oder textuell

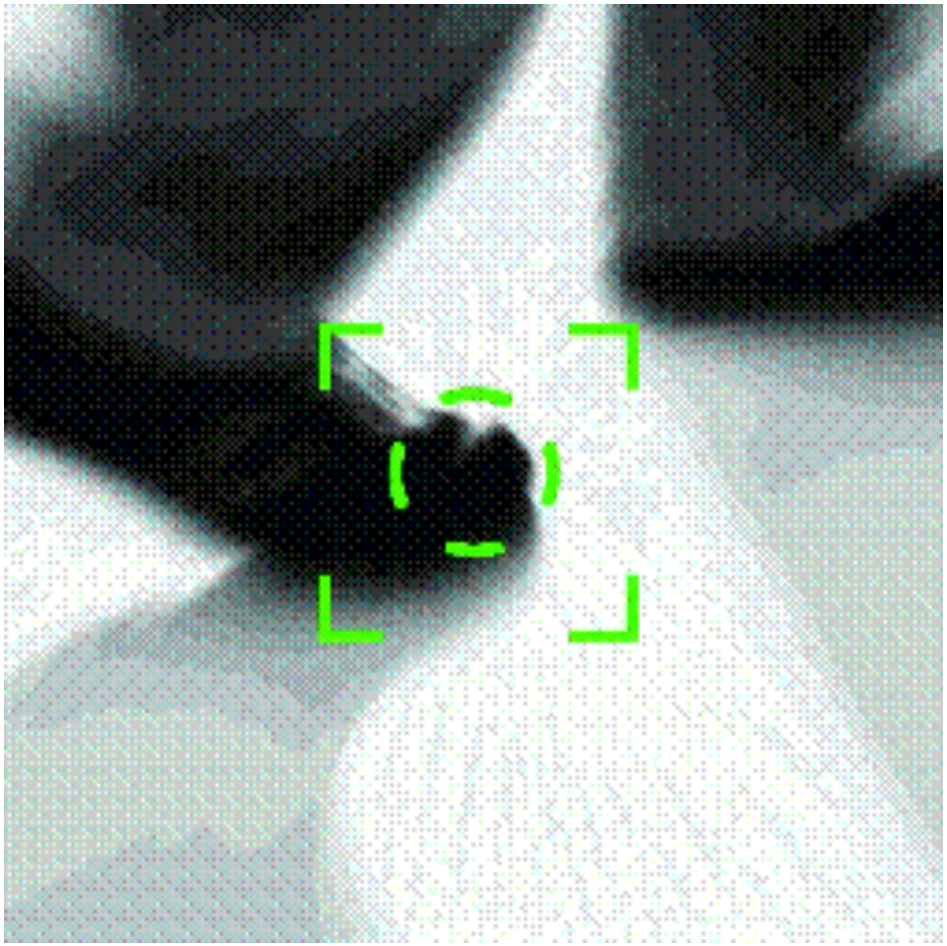
Workshop-Phasen - 5 Stationen

- Imaginationen
- Konfrontation mit dem Material
- Ideenfindung
- Konzeption, Konstruktion
  und Programmierung
- Präsentation

Medienbildung

- Technologie be-greifbar machen
- Neugier wecken
- Verstehen digitaler Prozesse; Zugang zu abstrakten Konzepten ermöglichen
- Förderung von Innovation und Kreativität
- Sich durch eigenes Handeln als AkteurIn in einer digitalen Welt begreifen -> aktives Teilhaben

Vielen Dank.
Fragen, Anregungen,…



Iris Bockermann
AG Digitale Medien in der Bildung - dimeb
Universität Bremen
Technologie-Zentrum Informatik und Informationstechnik (TZI)
Fachbereich 3 Informatik/ Mathematik
Email: bockerm@informatik.uni-bremen.de