

Univ.-Prof. Dr. Christian Swertz
Medienpädagogik
Institut für Bildungswissenschaft
Universität Wien

Medienkompetenz durch digitale Kompetenzen.

christian.swertz@univie.ac.at
<http://medienpaedagogik.univie.ac.at>

Wiener
Medienpädagogik

<http://medienpaedagogik.univie.ac.at>

universität
wien

Begrüßung

Ablauf



Herausforderung



Ansatz



Beispiel 1



Beispiel 2



Beispiel 3

Herausforderung



https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Tinkers?uselang=de#/media/File:Chodowiecki_Basedow_Tafel_25_a.jpg,
Lizenz: Gemeinfrei; aus: J. B. Basedows Elementarwerk mit den Kupfertafeln Chodowieckis

Einführung: Ein Bild aus dem Elementarwerk von Basedow, einem im 18. Jahrhundert bekannten Pädagogen, der das Philanthropin in Dessau gründete. Basedow rückte die Nützlichkeit und Brauchbarkeit des Individuums für die Gesellschaft in den Mittelpunkt. Das war zu seiner Zeit eine fortschrittliche Einstellung, die mit der Auflösung feudalistischer Strukturen und einer Orientierung an den Interessen der Kinder verbunden war und insofern ein gesellschaftskritisches Moment beinhalteten.

Ähnlich rücken heute Digitale Kompetenzen die Nützlichkeit und Brauchbarkeit des Individuums für die Gesellschaft in den Mittelpunkt. Sie sind orientiert an

- an Anforderungen an Arbeitsplätzen
- am Arbeitsmarkt
- an der Beteiligung an der Gesellschaft

Gesamt: an lebenslangem Lernen

Das lebenslange Lernen ist kein pädagogisches Konzept, sondern ein politisches, das darauf abzielt, den einzelnen Menschen gesellschaftlichen und insbesondere ökonomischen Interessen unterzuordnen.

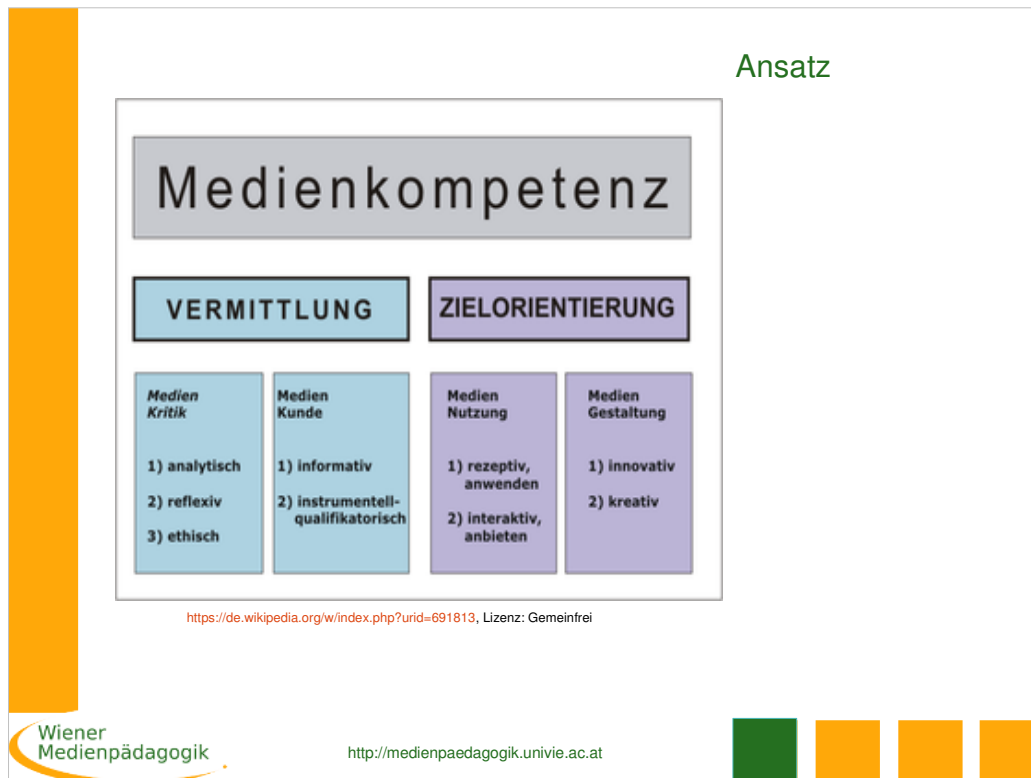
ΟΔΥΣΣΕΙΑ

Ἄνδρα μοι ἔννεπε, Μοῦσα, πολύτροπον, ὃς μάλα πολλὰ
πλάγχθη, ἐπεὶ Τροίης ἱερὸν πτολίεθρον ἔπερσε·
πολλῶν δ' ἀνθρώπων ἴδεν ἄστεα καὶ νόον ἔγνω,
πολλὰ δ' ὃ γ' ἐν πόντῳ πάθεν ἄλγεα ὃν κατὰ θυμόν,
ἀρνύμενος ἣν τε ψυχὴν καὶ νόστον ἐταίρων.
ἀλλ' οὐδ' ὧς ἐτάρους ἐρρύσατο, ἰέμενός περ·
αὐτῶν γὰρ σφετέρῃσιν ἀτασθαλίῃσιν ὄλοντο,
νήπιοι, οἳ κατὰ βοῦς Ἰπερίονος Ἥελίοιο
ἦσθιον· αὐτὰρ ὁ τοῖσιν ἀφείλετο νόστιμον ἦμαρ.

https://de.wikipedia.org/wiki/Homer#/media/File:Beginning_Odyssey.svg, Lizenz: Gemeinfrei

Aus pädagogischer Sicht muss es in Erziehung und Unterricht um die Bildungsamkeit und Bildungsbedürftigkeit des Menschen, also um Bildung gehen. Im Mittelpunkt steht dabei die Entwicklung der Menschlichkeit des Menschen. Klassisch fordert z.B. Herbart die Bildung des Willens zur Sittlichkeit, es geht darum zu erreichen, dass , so Herbart wörtlich, der Zögling sich selbst finde, als wählend das Gute und verwerfend das Böse.“ Das soll erreicht werden durch die „ästhetische Darstellung der Welt als das Hauptgeschäft der Erziehung“. Damit verbunden ist Selbstbestimmung ebenso wie die Fähigkeit, sich einen Platz in der Gesellschaft selbst zu suchen, also nicht einen durch vorgegebene Strukturen angebotenen Platz einzunehmen und die dort vorhandenen Probleme zu lösen, sondern selbst entscheiden zu können, welcher Platz angemessen ist und welche Probleme relevant sind. Kurz gesagt, geht es darum, Ausbildung und Bildung auseinander zu halten und aufeinander zu beziehen.

Wie kann Bildung im Blick auf digitale Medien angestrebt werden?



Bildung und Ausbildung können z.B. durch die Vermittlung von Medienkompetenz erreicht werden.

Medienkompetenz, etwa in der prominenten Fassung von Baacke, umfasst Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. Viele Elemente davon finden sich auch in Vorstellungen digitaler Kompetenzen. Baacke entwickelt den Medienkompetenzbegriff aber in der Absicht der Emanzipation des Menschen und in der Absicht der kreativen Gestaltung auch über das bestehende Mediensystem hinaus. Das macht aber nicht nur eine Orientierung am Arbeitsmarkt, sondern vor allem auch eine Selbstbestimmung des Menschen erforderlich.

Das ist nun kein Widerspruch. Blankertz hat die These vertreten, dass eine allgemeine Bildung nur durch eine berufliche Bildung zu erreichen ist; eine These, die auf dem Weg der Freundschaft zwischen dem damaligen Ministerpräsidenten von Nordrhein-Westfalen, Johannes Rau, mit dem damaligen Bundeskanzler in Österreich, Bruno Kreisky, zur Etablierung der berufsbildenden höheren Schulen in Österreich geführt hat.

Mein Ansatz ist in diesem Sinne, die Vermittlung von digitalen Kompetenzen mit der Vermittlung von Medienkompetenz im Blick auf die Fähigkeit des Menschen, sich souverän selbst zu bestimmen, zu verbinden. Dazu drei Beispiele:

Beispiel 1: Wikipedia

WIKIPEDIA
Die freie Enzyklopädie

Artikel Diskussion Lesen Bearbeiten Quelltext bearbeiten Versionsgeschichte Suchen

Alan Turing

Alan Mathison Turing OBE FRS FRCGS (Alan Mathison Turing) (* 23. Juni 1912 in London; † 7. Juni 1954 in Wilmslow, Cheshire) war ein britischer Logiker, Mathematiker, Kryptanalytiker und Informatiker. Er gilt heute als einer der einflussreichsten Theoretiker der frühen Computertechnik und Informatik. Turing schuf einen großen Teil der theoretischen Grundlagen für die moderne Informations- und Computertechnologie. Als naturwissenschaftler erwarben sich auch seine Beiträge zur theoretischen Biologie.

Das von ihm entwickelte Berechenbarkeitsmodell der Turingmaschine bildet eines der Fundamente der Theoretischen Informatik. Während des Zweiten Weltkrieges war er maßgeblich an der Enttarnung der mit der Enigma verschlüsselten deutschen Funkprotokolle beteiligt. Der Großteil seiner Arbeiten blieb auch nach Kriegsende unter Verschluss.

Turing entwickelte 1953 eines der ersten Sprachprogramme, dessen Berechnungen er mittels Hardware selbst durchführte. Nach ihm benannt sind der Turing Award, die bedeutendste Auszeichnung in der Informatik, sowie der Turing-Test zum Überprüfen des Vorhandenseins von künstlicher Intelligenz.^[1]

Im März 1952 wurde Turing wegen seiner Homosexualität, die damals noch als Straftat verfolgt wurde, zur chemischen Kastration verpflichtet.^[2] Turing erkrankte in Folge der Hormonbehandlung an einer Depression und legte am 26. Juli 1954 Selbstmord. Im Jahr 2009 sprach der damalige britische Premierminister Gordon Brown seine öffentliche Entschuldigung im Namen der Regierung für die „unbillige Behandlung“ Turings aus und würdigte dessen „außerordentliche Verdienste“ während des Krieges; eine Begnadigung wurde aber nach 2011 trotz einer Petition abgelehnt. Zum 24. Dezember 2013 sprach Königin Elisabeth II. posthum von „Royal Pardon“ (Königliche Begnadigung) aus.^[3]^[4]^[5]

Alan Turing (ca. 1936)

Selbstmord (ca. 1954)

Wiener Medienpädagogik <http://medienpaedagogik.univie.ac.at>

Wikipedia ist eine wichtige Educational Ressource:

Thema: Digikomp: Geschichte der Informatik – Entwicklung der Computertechnologie - Wikipedia – Eintrag zu Alan Turing auf.

Beispiele für Fragen:

- Ist die aktuelle Version der Wikipedia – Seite über Alan Turing richtiger als die Version vom 7. Mai 2004? Wie können Sie ihre Entscheidung überprüfen?
- Was war der entscheidende Beitrag von Turing zur Entwicklung der Computertechnologie?
- Welche gesellschaftliche Bedeutung hatte die Arbeit von Turing?
- Wie würde eine FPÖ – Regierung (Parteiprogramm recherchieren) mit einer homosexuellen Person wie Turing verfahren? Wie sehen Sie das?

Didaktische Absichten:

- Bewusstsein für die historische Entwicklung der Computertechnologie und die damit verbundenen Interessen
- Methodenbewusstsein: Frage nach der Methode der Entscheidung über Wahrheit
- Wissenschaftlicher Umgang mit widersprüchlichem Wissen,
- Entwicklung einer eigenen Position
- Bezug zur Veränderung gesellschaftlicher Überzeugungen,
- Bezug zu aktuellen gesellschaftlichen Problemen und zu eigenen Einstellungen
- „Entwicklung einer eigenen Position“

Kriterien:

- 1) Quellenkritik: Wer (Autor/Institution) hat wie (Journalistisch, Wissenschaftlich (Methode ausgewiesen? Theorie vorhanden?) etc.) warum (Zielgruppe/Absicht) veröffentlicht?
- 2) Auf welche Quellen beruft sich der Eintrag?
- 3) Welche andere Darstellung gibt es (z.B.: Versionen des Wikipedia – Eintrags)?
- 4) Wie kann ich zu einer eigenen Position kommen?

Beispiel 2: DigiComp

- Wer hat das DigiKomp – Konzept entwickelt?
- Welche Absicht verfolgen die Institutionen?
- Auf welche Quellen bezieht sich das DigiKomp – Projekt?
- Welche Absichten verfolgen die Quellen?
- Wie stehen Sie zu Digitalen Kompetenzen? Welche Alternativen gibt es?

Didaktische Absicht:

- Selbstreflexion der eigenen Situation anregen
- Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen

Ziel: Erwachsen sein. Der Erwachsene ist der, der sich selbst unterrichten kann. Dazu muss man lernen, über Ziele und Inhalte von selbstbestimmtem Lernen und die damit verbundenen eigenen und fremden Interessen nachzudenken.

Beispiel 3: Digital Storytelling



http://commons.wikimedia.org/wiki/File:IBM_Simon_in_charging_station.png, Lizenz: Public Domain

Erzählen Sie in einem Kurzfilm über die Bedeutung von digitalen Maschinen für ihr Leben. Gehen Sie dazu so vor:

- Entscheiden Sie zunächst, ob Sie eine ausgedachte oder eine wahre Geschichte erzählen wollen (fiktional oder dokumentarisch)
- Preproduction: Planen Sie ihren Film, indem Sie einige Beispiele, über die Sie im Film erzählen wollen, notieren. Suchen Sie anschließend das Beste aus. Überlegen Sie, wie der Film beginnen soll, was der Hauptteil sein wird, und wie das Ende aussieht.
- Production: Entscheiden Sie, wo Sie den Film aufnehmen wollen. Nehmen Sie die benötigten Szenen auf. Achten Sie auf die Kameraposition und Bewegung.
- Postproduction: Schneiden Sie die Szenen hintereinander. Sprechen Sie den Offtext, falls erforderlich.