

METHODEN ZUR FÖRDERUNG VON DIGITALEN KOMPETENZEN VON SCHÜLERINNEN

Referent: Tobias Falke, Medienwissenschaftler (M.A.), Dipl. Sozialpäd. (FH)

Das Vorhaben wird aus Mitteln der Europäischen Union, der Bundesagentur für Arbeit und des Landes Brandenburg gefördert.



Kofinanziert von der
Europäischen Union



**Bundesagentur
für Arbeit**



Stiftung SPI
Niederlassung Brandenburg



Inhalt

1. Der virtuelle Seminarraum und ich → Inputvortrag und Demonstration 5 Min.
2. Risiken und Chancen der Mediennutzung Jugendlicher → Inputvortrag 10 Min.
3. Medienkompetenz und Digitale Kompetenzen → Fragerunde und Inputvortrag 15 Min.
4. Medienkompetenzentwicklung in Brandenburg - Basiscurriculum Medienbildung → Inputvortrag 10 Min.
5. Was passiert bereits in den zu fördernden Dimensionen? → Gruppenarbeit und Austausch 20 Min.
6. ChatGPT- Und auf einmal ist alles anders → interaktiver Austausch und Demonstration 20 Min.
- 7. Pause ca. 10:20 bis 10:30 Uhr**
8. Methoden zur Förderung von digitalen Kompetenzen → Inputvortrag 15 Min.
9. Entwicklung eines Mikrokonzeptes für den Einsatz im Unterricht → Inputvortrag, Gruppenarbeit, Vorstellung, Reflexion 40 Min.
10. Ausgewählte Szenarien der Förderung digitaler Kompetenzen → Inputvortrag mit interaktiven Bestandteilen 20 Min.
11. Feedbackrunde (Chat und Wortmeldungen → Diskussion) 10 Min.

Der virtuelle Seminarraum und ich

- Tobias Falke
Medienwissenschaftler (M.A.) Sozialpädagoge (Dipl.) Medienpädagoge
- akademische Mitarbeiter am Institut Soziale Arbeit an der
Brandenburgischen Technischen Universität Cottbus - Senftenberg
- stellv. Vorstand des Media to Be | M2B e.V. Verein für Jugendmedienarbeit

Der virtuelle Seminarraum und ich

Fragen



Handzeichen für
sofortige Nachfragen

RISIKEN UND CHANCEN DER MEDIENNUTZUNG JUGENDLICHER

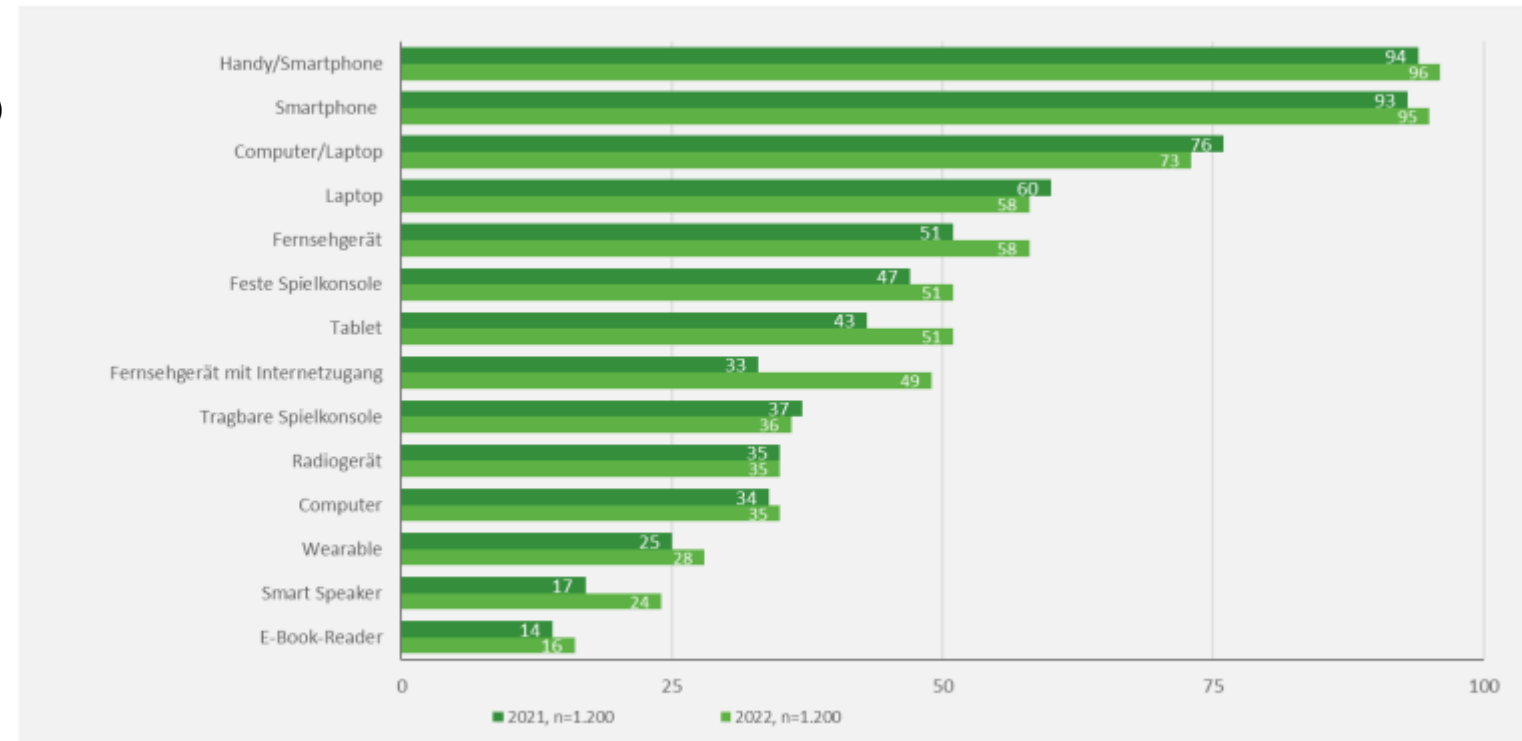
Risiken und Chancen der Mediennutzung Jugendlicher

Mediennutzungszahlen

Gerätebesitz Jugendlicher 2022 – Vergleich 2021 - Auswahl -

JIM-Studie 2022 (Jugend, Information, Medien)
des Medienpädagogischen
Forschungsverbund Südwest.

Für die repräsentative Studie wurden
vom 2. Juni und 16. Juli 2022 1.200
Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren
in Deutschland telefonisch oder online befragt.

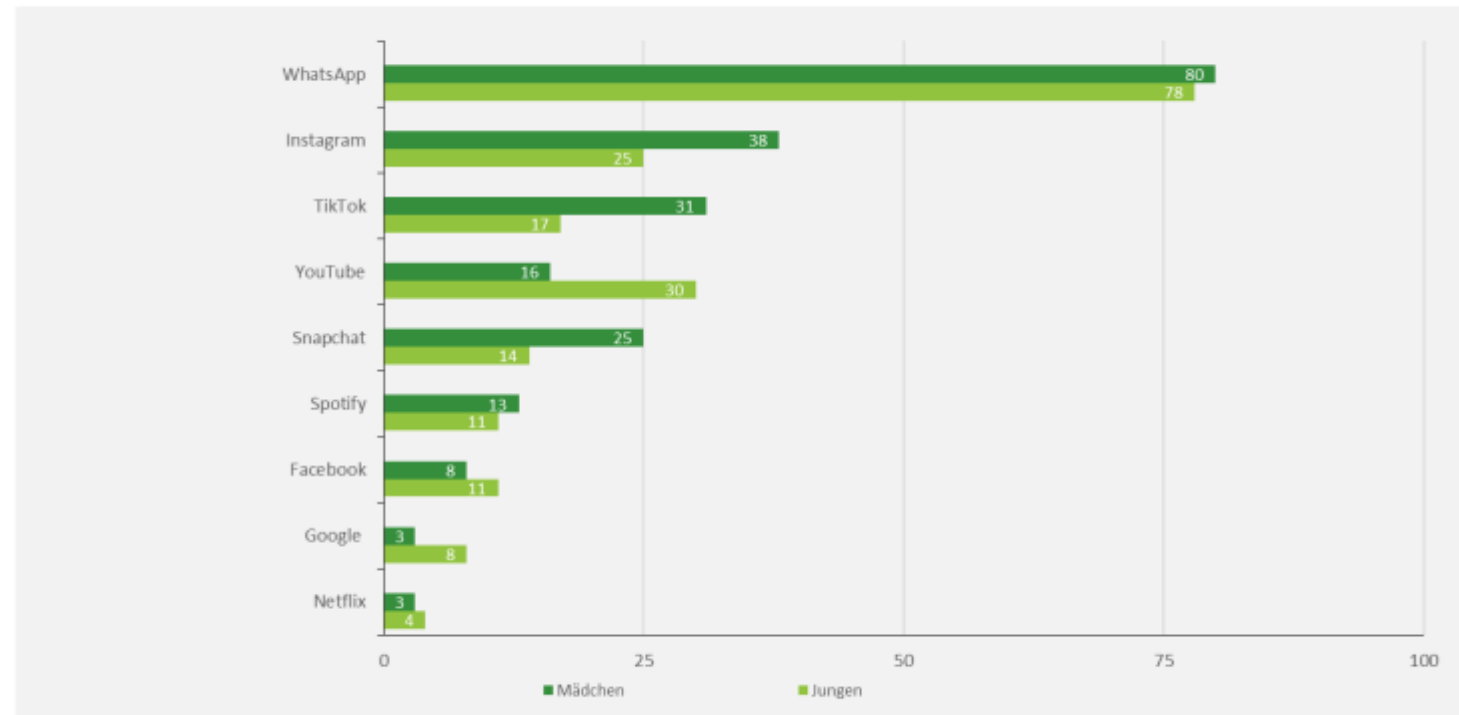


Quelle: JIM 2021, JIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Risiken und Chancen der Mediennutzung Jugendlicher

Mediennutzungszahlen

Wichtigste Apps 2022
- bis zu drei Nennungen ohne Antwortvorgabe -

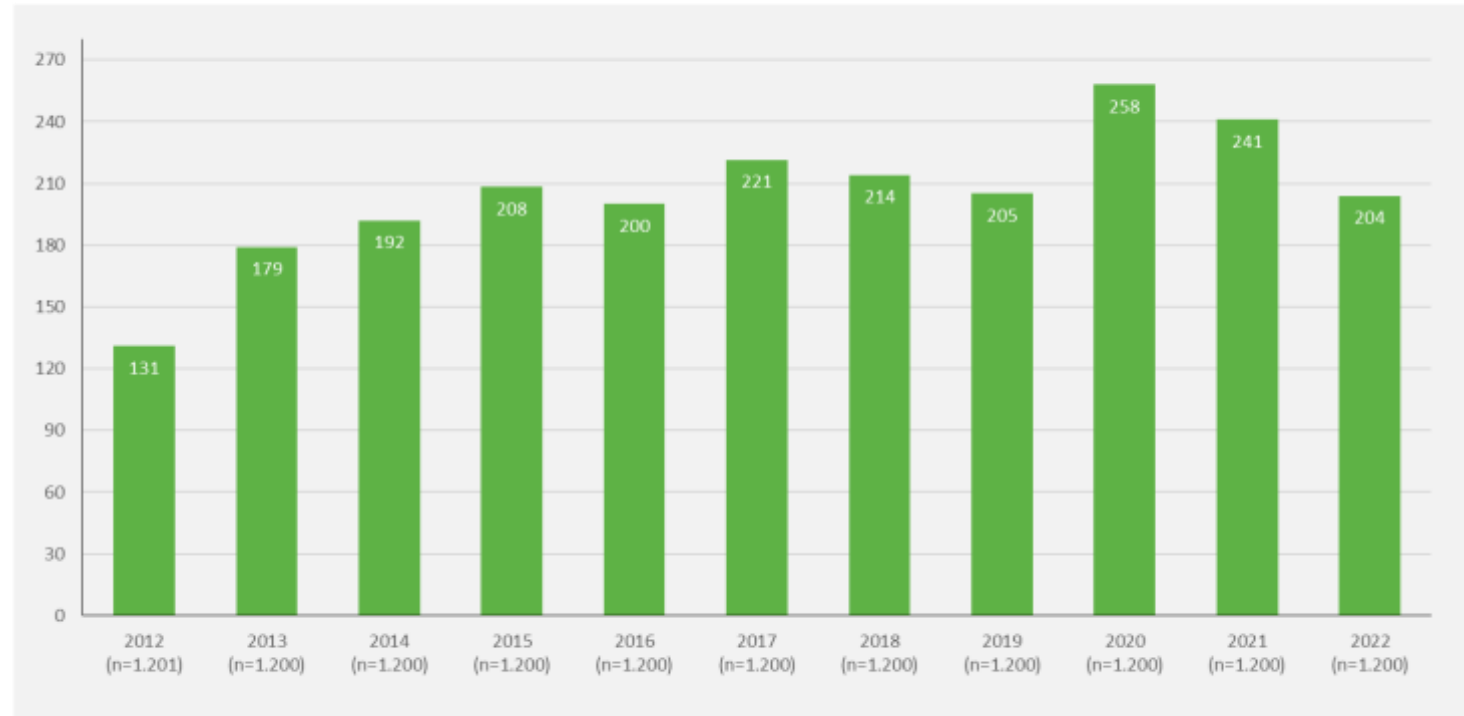


Quelle: JIM 2022, Angaben in Prozent, Nennung ab 3 Prozent (Gesamt), Basis: Befragte, die ein Handy/Smartphone besitzen, n=1.155

Risiken und Chancen der Mediennutzung Jugendlicher

Mediennutzungszahlen

Entwicklung tägliche Onlinenutzung 2012-2022

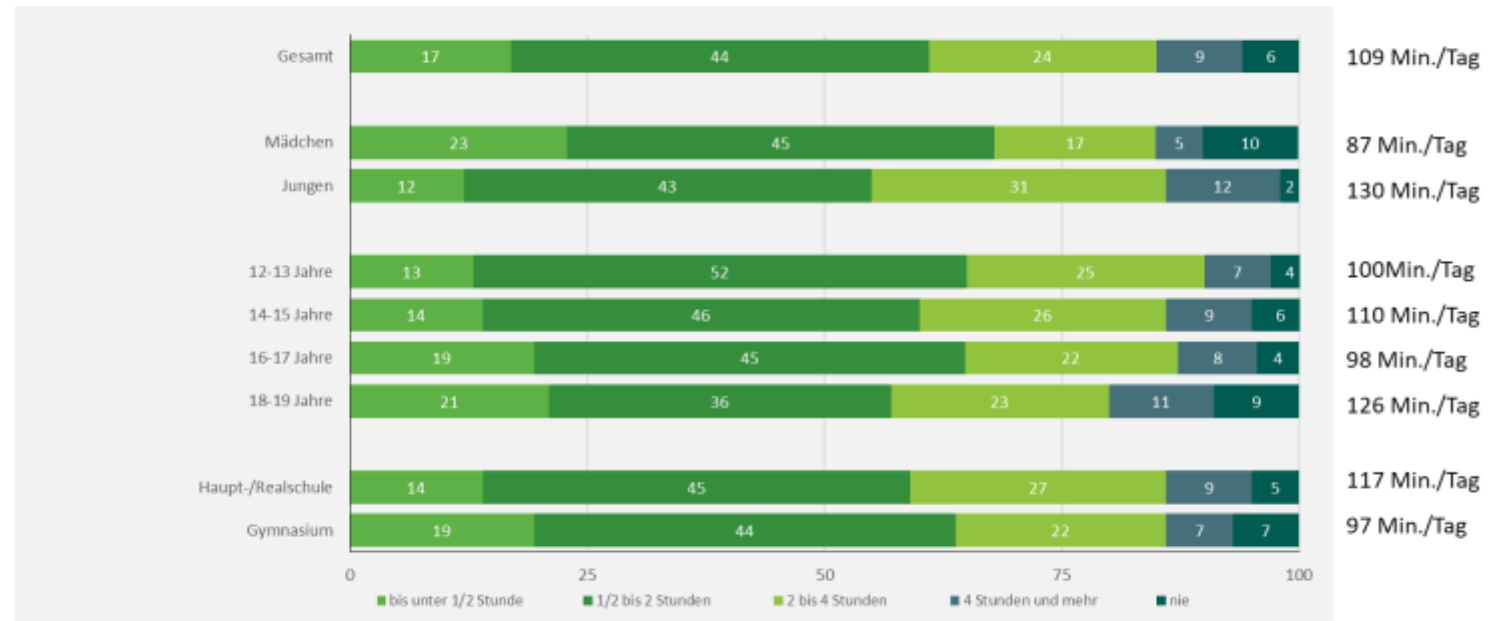


Quelle: JIM 2012-JIM 2022, Angaben in Minuten; *Änderung der Fragestellung, Basis: alle Befragten, n=1.200

Risiken und Chancen der Mediennutzung Jugendlicher

Mediennutzungszahlen

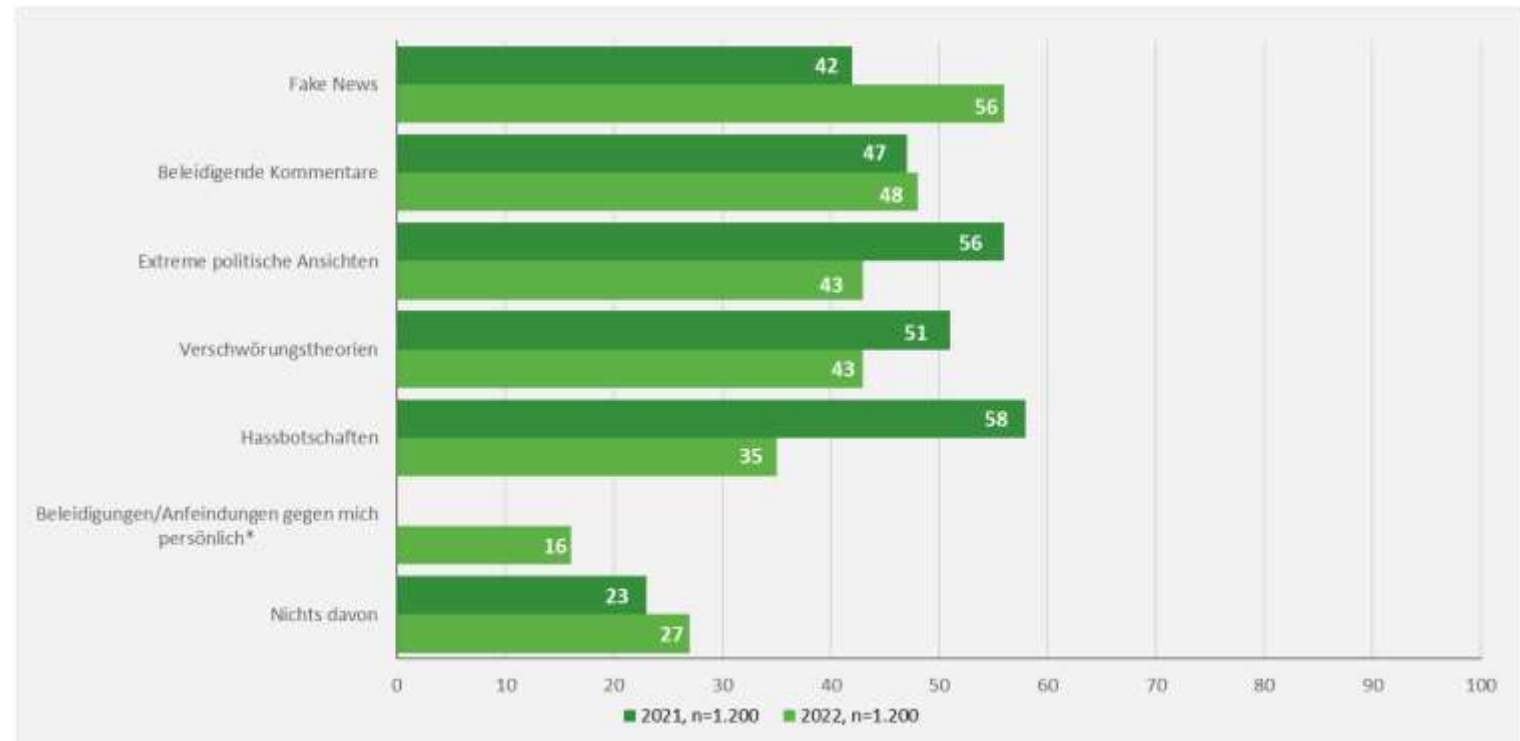
Digitale Spiele: Nutzungsdauer 2022



Quelle: JIM 2022, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Risiken und Chancen der Mediennutzung Jugendlicher

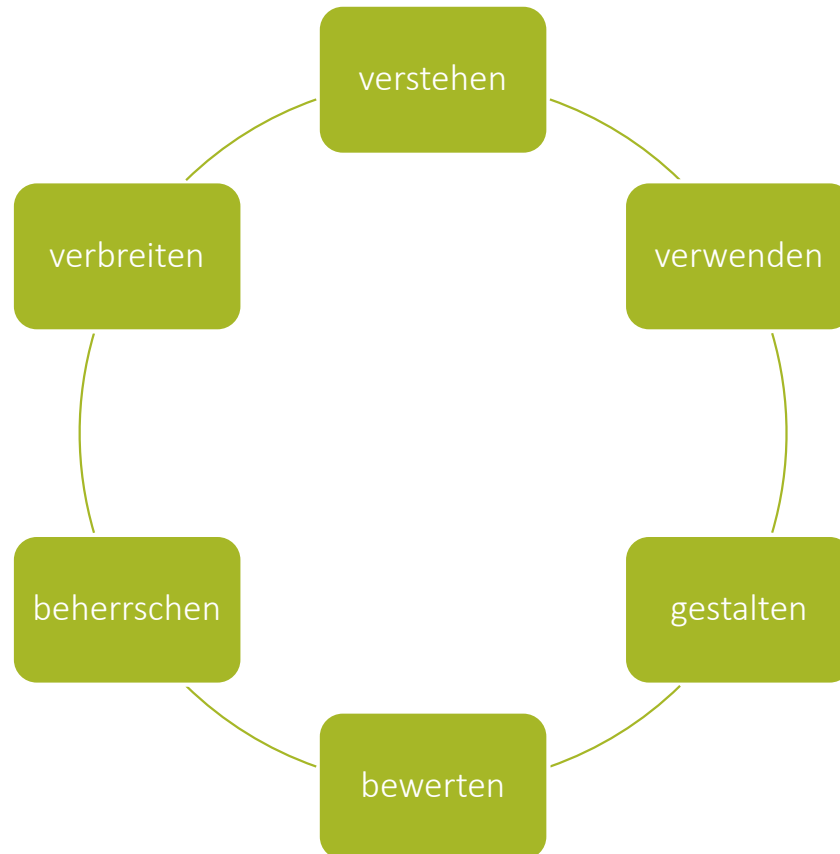
Mediennutzungszahlen **Mir sind im letzten Monat im Internet begegnet:**



Quelle: JIM 2021, JIM 2022, *2021 nicht abgefragt, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten

Risiken und Chancen der Mediennutzung Jugendlicher

Kompetenzen fördern



Risiken und Chancen der Mediennutzung Jugendlicher



Risiken und Chancen der Mediennutzung Jugendlicher

- Schule kann die digitalen Medien in pädagogische Settings einbinden; sie hat Freiräume, medienpädagogische Arbeit zu leisten
- die Methode der aktiven Medienarbeit mit dem Ziel der Medienkompetenzförderung ist prädestiniert dazu, Kinder und Jugendliche zum Umgang mit „Digitalen Medien“ zu befähigen

Problem: Ausstattung, Betreuung, Beratung und Qualifizierung

Risiken und Chancen der Mediennutzung Jugendlicher

- Bereiche möglicher Beeinträchtigungen



Risiken und Chancen Jugendlicher Mediennutzung

Jugendmedienschutz in Deutschland

Bund
Offline-Medien
(Jugendschutzgesetz)



Länder
Online-Medien
(Jugendmedienschutz-Staatsvertrag)



Privater Rundfunk Öffentlich-rechtlicher Rundfunk

Oberste Landesjugendbehörden

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien

Externe Kontrolle
Landesmedienanstalten/
Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)

Interne Kontrolle

FSK



USK



Indizierung

FSM



FSF

Sendeplatzierung



MEDIENKOMPETENZ UND DIGITALE KOMPETENZEN

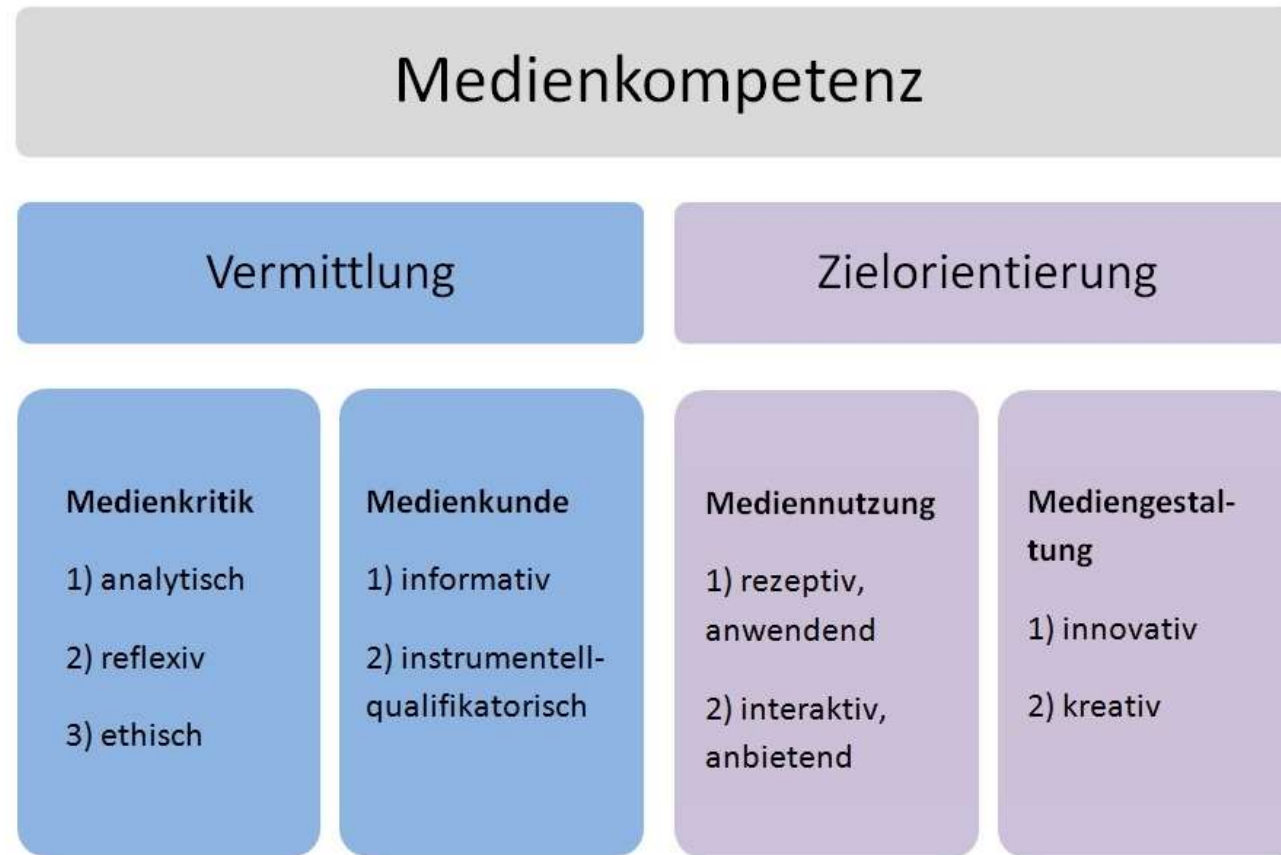
Medienkompetenz und Digitale Kompetenzen

- Was macht einen medienkompetenten Bürger aus?



<https://pixabay.com/de/illustrations/frau-k%C3%BCnstliche-intelligenz-506322/>

Medienkompetenz und Digitale Kompetenzen



Darstellung: Eigene Darstellung, Begriffe: Baacke, Dieter (2007)

Medienkompetenz und Digitale Kompetenzen

"Digital Competence Framework for Citizens" der Europäischen Union. Dieses Modell, auch bekannt als "DigComp", wurde entwickelt, um die digitalen Kompetenzen von Bürgern in Europa zu definieren und zu bewerten.



**MEDIENKOMPETENZENTWICKLUNG
IN BRANDENBURG -
BASISCURRICULUM MEDIENBILDUNG**

Medienkompetenzentwicklung in Brandenburg - Basiscurriculum Medienbildung

Neu- und Weiterentwicklung des Rahmenlehrplans für die
Jahrgangsstufe 1-10 in Berlin und Brandenburg



- neuer Rahmenlehrplan in Berlin und Brandenburg für die Jahrgangsstufe 1-10 zum Schuljahr 2017/2018 unterrichtswirksam
- Rahmenlehrplan und Basiscurriculum Medienbildung
- Anhörungsphase mit fast 4.000 Personen und Gruppen

Medienkompetenzentwicklung in Brandenburg - Basiscurriculum Medienbildung



Die Bereiche „Informieren“, „Kommunizieren“, „Produzieren“ und „Präsentieren“ können vorrangig dem Lernen mit Medien, die Bereiche „Analysieren“ und „Reflektieren“ dem Lernen über Medien zugeordnet werden.

Medienkompetenzentwicklung in Brandenburg - Basiscurriculum Medienbildung

Teil B: Fachübergreifende Kompetenzentwicklung

Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale	
	Die Schülerinnen und Schüler können
D	Vor- und Nachteile verschiedener Informationsquellen benennen mediale Informationsquellen auswählen und diese bewerten Unterschiede zwischen analogen und digitalen Informationsquellen beschreiben
G	bei der Bearbeitung von Lern- und Arbeitsaufgaben mediale Quellen gezielt zur Informationsgewinnung und zum Wissenserwerb nutzen die inhaltliche Qualität von (vernetzten bzw. konvergenten) Informationsquellen kriterienbezogen vergleichen und bewerten Unterschiede zwischen analogen und digitalen Informationsquellen kriterienorientiert untersuchen

Grundschule (Niveaustufe D)

Sekundarstufe I (Niveaustufe G)

Gestaltung von Medienproduktionen	
	Die Schülerinnen und Schüler können
D	mediale Gestaltungselemente (z. B. Bild-, Video-, Audiomaterial) unterscheiden grundlegende Elemente der Bild-, Ton- und Textgestaltung nach Vorgaben einsetzen die Gestaltung und Wirkung von eigenen Medienproduktionen nach vorgegebenen Kriterien einschätzen eigene und lizenzierte Gestaltungselemente unterscheiden
G	Gestaltungselemente für ihre Medienproduktion kriterienorientiert auswählen und sie sachgerecht einsetzen ästhetische Gestaltungskriterien sachgerecht anwenden und ihre Wirkungsmechanismen reflektieren die Gestaltung und Wirkung von eigenen und fremden Medienproduktionen kriterienorientiert bewerten lizenrechtliche Vorgaben berücksichtigen und ausgewählte Angebote nutzen

Herstellung von Medienprodukten		
	Die Schülerinnen und Schüler können	
D	mit Hilfestellung eigene Medienprodukte einzeln und in der Gruppe herstellen	bei der Herstellung die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts, des Datenschutzes und des Jugendmedienschutzes berücksichtigen Feedbackmöglichkeiten zur Optimierung ihrer Medienproduktion nutzen
G	unter Nutzung erforderlicher Technologien (multi-)mediale Produkte einzeln und in der Gruppe herstellen	

Medienkompetenzentwicklung in Brandenburg - Basiscurriculum Medienbildung

Teil B: Fachübergreifende Kompetenzentwicklung

2.3.5 Analysieren

Orientierung im Medienangebot	
Die Schülerinnen und Schüler können	
D	das altersgemäße Medienangebot beschreiben Merkmale, Gemeinsamkeiten und Unterschiede verschiedener Medienarten benennen
G	Komplexität und Vielfalt des aktuellen Medienangebots analysieren Merkmale, Gemeinsamkeiten (Medienkonvergenz) und Unterschiede verschiedener Medienarten, -formate und -genres vergleichen und bewerten
Medienangebote situations- und bedürfnisbezogen auswählen	

Grundschule (Niveaustufe D)

Sekundarstufe I (Niveaustufe G)

Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten	
Die Schülerinnen und Schüler können	
D	Unterschiede zwischen fiktionalen und nichtfiktionalen Medienformaten und -angeboten beschreiben die subjektive Wirkung von Medienangeboten anhand ihrer persönlichen Empfindungen beschreiben
G	fiktionale und nichtfiktionale Medienformate untersuchen und vergleichen und deren Konvergenz diskutieren interessengeleitete Wirkungsabsichten von Medienangeboten analysieren und ihre tatsächliche Wirkung untersuchen

Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten	
Die Schülerinnen und Schüler können	
D	Gestaltungselemente medialer Angebote und deren Wirkung nach vorgegeben Analyse- kriterien exemplarisch beschreiben mediale Symbole und Zeichensysteme aus ihrem unmittelbaren Lebensweltbezug beschreiben gestalterische Grundlagen der Filmsprache bei der Filmanalyse anwenden Computerspiele nach vorgegebenen Kriterien vergleichen Werbung und deren Botschaft in ihrer Lebenswelt anhand von Kriterien beschreiben Entstehungsbedingungen medialer Angebote benennen
G	Gestaltungselemente medialer Angebote untersuchen und deren Wirkungsabsichten kriterienorientiert bewerten die Verwendung medialer Symbole und Zeichensysteme untersuchen und ihre Auswir- kungen auf Aussage und Botschaft von Medienangeboten bewerten Methoden der Filmanalyse anwenden und das Medium Film regelmäßig als wichtiges Kulturgut nutzen Inhalt, ethische Aussage und ästhetische Gestaltung von On- und Offline-Computer- spielen analysieren den Zusammenhang von Gestaltung und intendierter Funktion von Medienangeboten (Information, Unterhaltung, Werbung, Manipulation) untersuchen und bewerten komplexe Entstehungsbedingungen medialer Angebote untersuchen

Medienkompetenzentwicklung in Brandenburg - Basiscurriculum Medienbildung

Teil B: Fachübergreifende Kompetenzentwicklung

Grundschule (Niveaustufe D)
Sekundarstufe I (Niveaustufe G)

2.3.6 Reflektieren

Eigener Mediengebrauch	
Die Schülerinnen und Schüler können	
D	<p>die Bedeutung von Medienangeboten (wie z. B. soziale Netzwerke) für ihren Alltag beschreiben</p> <p>Chancen und Risiken des eigenen und fremden Mediengebrauchs diskutieren</p> <p>Chancen und Risiken alltäglicher Kaufaktivitäten im Internet beschreiben</p>
G	<p>den eigenen Mediengebrauch als situations- und bedürfnisbezogen bewerten</p> <p>die Einflüsse von Medienangeboten auf ihren Alltag und ihre Persönlichkeitsentwicklung reflektieren, insbesondere hinsichtlich der Gefahren von Süchten, unsozialem Verhalten und Realitätsverlust</p> <p>Chancen und Risiken von Geschäftsaktivitäten im Internet untersuchen und Schlussfolgerungen für eigene Geschäftsaktivitäten ziehen</p>
	<p>sich über Medienerlebnisse austauschen und diese auf der Grundlage gegenseitiger Toleranz und Achtung bewerten</p> <p>alters- und situationsangemessene Handlungsmöglichkeiten in Bezug auf einen sozial, ethisch und ökonomisch verantwortlichen Mediengebrauch entwickeln</p> <p>Privatheit und Öffentlichkeit des eigenen Mediengebrauchs unterscheiden</p> <p>altersgemäß und medienbezogen die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts, des Datenschutzes und des Jugendmedienschutzes berücksichtigen</p>

Medienkompetenzentwicklung in Brandenburg - Basiscurriculum Medienbildung

Teil B: Fachübergreifende Kompetenzentwicklung

Die Konstruktion von Wirklichkeit durch Medien	
	Die Schülerinnen und Schüler können
D	anhand eigener Medienerfahrungen zwischen medial vermittelter und realer Welt unterscheiden exemplarisch mediale Manipulationen aus ihrer Lebenswelt erkennen und beschreiben Vorbilder und Idole aus den Medien beschreiben
G	den Zusammenhang zwischen medial vermittelter und realer Welt beispielhaft analysieren die Möglichkeiten und Methoden medialer Manipulation exemplarisch analysieren Vorbilder und Idole aus den Medien analysieren und Vergleiche zur eigenen Lebenswirklichkeit ziehen den Einfluss von Medien auf unsere Wahrnehmung, Wertvorstellungen, und Verhaltensweisen untersuchen und bewerten

Grundschule (Niveaustufe D)

Sekundarstufe I (Niveaustufe G)

Medien in Politik und Gesellschaft	
	Die Schülerinnen und Schüler können
D	Medien als Mittel bzw. Werkzeuge zur Herstellung von Öffentlichkeit und zur altersgemäßen Teilhabe an der Gesellschaft erkennen mediale Gewalt aus ihrer Lebenswelt und ihre Wirkungen beschreiben an aktuellen regionalen Beispielen den Einfluss von Medien auf die öffentliche Meinungsbildung beschreiben
G	mediale Möglichkeiten bewusst zur altersgemäßen gesellschaftlichen Teilhabe an demokratischen Prozessen nutzen mediale Gewalt und Gewaltdarstellungen analysieren und ihre Wirkung untersuchen an aktuellen und historischen Beispielen den ökonomischen und politischen Einfluss von Medien(-konzernen) auf Meinungsbildungsprozesse in der Gesellschaft analysieren Medien als Wirtschaftsfaktor an Beispielen untersuchen

**WAS PASSIERT BEREITS IN DEN ZU
FÖRDERNDEN DIMENSIONEN?**

GRUPPENARBEIT UND AUSTAUSCH

Was passiert bereits in den zu fördernden Dimensionen?

- Gruppenarbeit → zufällige Einteilung 6 Personen pro Gruppe
 1. Legen sie einen Gruppensprecher fest!
 2. Tauschen sie sich Bitte zum Medieneinsatz an ihren Schule aus. Findet das Basiscurriculum Medienbildung Anwendung?
 3. Der Gruppensprecher stellt die Ergebnisse im Plenum vor.

Arbeitszeit 10 Min. Präsentation je Gruppe 2 Min.

**CHATGPT-
UND AUF EINMAL IST ALLES ANDERS?!**

**HABEN SIE SCHON ERFAHRUNGEN
MIT DIESER ANWENDUNG?**

ChatGPT- Und auf einmal ist alles anders

- ChatGPT ist ein Künstliches-Intelligenz-Modell (KI), entwickelt von OpenAI
- das Chatprogramm versteht Texteingaben und kann selbst sinnvolle Antworten erzeugen
- keine vorgefertigte Textbausteine, sondern maschinelles Lernen, um auf die Eingaben zu reagieren – basierend auf dem, was es aus Daten aus dem Internet gelernt hat
- das Tool kann verwendet werden, um eine große Bandbreite an Aufgaben auszuführen wie Texterstellung, Zusammenfassungen oder Übersetzungen
- Profil erstellen und per E-Mail oder mit einem Google- oder Microsoft-Konto registrieren. Die Anbieter setzen für die Nutzung ein Mindestalter von 18 Jahren voraus.

Fragen an Chat-GPT

- „Nenne mir in kurzen Stichpunkten über Nelson Mandela über seine Vergangenheit“
- „zeitleiste über die deutsche nationalbewegung 1806 -1871“
- „Wie benutzt einen Bunsenbrenner“

Suchanfragen eines 14 Jährigen zu Bearbeitung von Hausaufgaben.

ChatGPT- Und auf einmal ist alles anders

- ChatGPT kann trotz KI die Bedeutung oder die Absicht hinter dem von ihm erzeugten Text nicht verstehen
- Es kann nur der Anfrage entsprechend passende Antworten auf der Grundlage der Daten erstellen, mit denen es trainiert wurde.
- Die Datensätze auf denen ChatGPT basiert, haben einen "Knowledge Cutoff" im Jahr 2021.
- alle Informationen über Ereignisse, Entwicklungen oder aktuelle Nachrichten, sind nur bis zu diesem Zeitpunkt auf dem neuesten Stand
- ChatGPT hat keine Kenntnis über Ereignisse oder Informationen, die nach September 2021 stattgefunden haben

ChatGPT- Und auf einmal ist alles anders

PROBLEM: FALSCHER INFORMATIONEN

Es gibt keine Garantie, dass die Antworten von ChatGPT immer Fakten entsprechen.

Die Anwendung kann möglicherweise ungenaue, irreführende oder nicht aktuelle Inhalte generieren.

→ Es sollte erklärt werden, dass es wichtig ist, die Glaubwürdigkeit von Informationen zu hinterfragen. Außerdem können gute verlässliche Wege aufgezeigt werden, diese selbst zu prüfen.

ChatGPT- Und auf einmal ist alles anders

PROBLEM: UNANGEMESSENE INHALTE

ChatGPT ist ein ungefiltertes System, das auf jede Eingabe reagieren kann und keinen gesonderten Schutz für junge NutzerInnen bietet.

Kinder und Jugendliche könnten so auf anstößige oder problematische Inhalte stoßen.

→ Anbieter haben Einschränkungen eingerichtet, um die Erzeugung von Hassrede und beleidigenden Inhalten zu minimieren. Jedoch ist es immer noch möglich, dass das Modell solche Inhalte erstellt.

ChatGPT- Und auf einmal ist alles anders

PROBLEM: DATENSCHUTZ

Kinder und Jugendliche sollten sich bewusst sein, dass ihre Daten gesammelt und möglicherweise weiterverwendet werden können, da ChatGPT aus den Eingaben der NutzerInnen lernt.

→ Sensibilisierung der Heranwachsende keine persönlichen Daten in den Chat einzugeben, von denen sie nicht wollen, dass andere Menschen sie in die Finger bekommen könnten.

ChatGPT- Und auf einmal ist alles anders

PROBLEM: RECHTE

Vorsicht beim Teilen der erstellten Texte – laut dem Urheberrecht gibt es ein Recht am eigenen Werk, aber wie dies bei KI-Texten gehandhabt wird, ist eine noch nicht definierte Angelegenheit.

→ Es gibt keine eindeutige Rechtsprechung darüber, ob solche Schriftstücke als eigenständiges Werk gelten und ob das Urheberrecht bei den EntwicklerInnen, bei den BenutzerInnen oder den UrheberInnen der genutzten Daten liegt.

ChatGPT- Und auf einmal ist alles anders

Ideen zur Auseinandersetzung mit ChatGPT:

- ChatGPT gemeinsam erkunden und nur unter Aufsicht von Erwachsenen zu nutzen
- Potentiale der Anwendung ausprobieren und Grenzen und Risiken besprechen
- Aufklärung: Es gelten dieselben Regeln wie beim Abschreiben: Es ist nicht erlaubt, fremde Arbeiten abzugeben. Hausaufgaben mit Hilfe von ChatGPT zu erstellen und diese dann als eigene Lösungen abgeben, ist eine Form von Betrug.
- Wenn ChatGPT Informationen zusammengetragen hat, können weitere Recherchen durchgeführt werden. Wie leicht kommen NutzerInnen per Google-Suche auf dasselbe Ergebnis? Stimmen sie mit den Antworten überein? Wie können Fragen formuliert werden, um bessere Ergebnisse zu erhalten?
- Ziel sollte es sein interessante Formate, sowohl für den Einsatz als auch für die kritische Reflexion zu entwickeln.

METHODEN ZUR FÖRDERUNG VON DIGITALEN KOMPETENZEN

Methoden zur Förderung von digitalen Kompetenzen

E-Learning:

- Learning-Plattformen bieten die Möglichkeit, digitale Kompetenzen online zu fördern.
- Nutzung der multimedialen Vielfalt
- direkte Interaktion der Lernenden mit der Lernumgebung
- Kommunikation und Kooperation mit anderen Lernenden und den Lehrenden Austausch und Wiederverwendbarkeit der bereitgestellten Lernangebote

Praktische Anwendung:

- Eine der besten Möglichkeiten, digitale Kompetenzen zu entwickeln, ist die praktische Anwendung.
- Indem sie digitale Tools und Technologien aktiv nutzen und damit experimentieren, wird am besten gelernt.

Peer-Learning:

- Peer-Learning beinhaltet den Austausch von Wissen und Erfahrungen zwischen Gleichgesinnten.
- Durch Zusammenarbeit und den Austausch von Informationen und Kenntnissen können digitale Kompetenzen effektiv entwickelt werden. Das kann in Form von informellen Lerngruppen, Arbeitsgruppen oder Online-Foren geschehen.

Projektbasiertes Lernen:

- eine effektive Methode, um digitale Kompetenzen zu entwickeln, besteht darin, die SchülerInnen in praktischen Projekten lernen
- Indem sie an realen Projekten arbeiten, können sie mit digitaler Unterstützung Wissen aufbauen und anwenden und neue Fähigkeiten entwickeln.
- dies fördert auch die Teamarbeit und den Austausch der SchülerInnen

Methoden zur Förderung von digitalen Kompetenzen – „Aktive Medienarbeit“

- Aktive Medienarbeit als Methode zur Vermittlung von Medienkompetenz/ Digitalen Kompetenz
- aktive Medienarbeit als Bestandteil einer handlungsorientierten Medienpädagogik
- zielgerichtetes, aktives und praktisches Handeln Ziel → Erstellung eines medialen Produktes
- „Aktive Medienarbeit“ beschäftigt sich mit allen Medien, also Radio, Musik, Video, Film, Kunst, Zeitung sowie Internet und Computer
- eine Reflexion und Veränderung gesellschaftlicher Verhältnisse zu ermöglichen

Aktive Medienarbeit als Methode

Aufgaben einer handlungsorientierten Medienpädagogik:

- Medienpädagogik muss sich als allgemeine Pädagogik begreifen
→ Aktive Medienarbeit muss zwei Ebenen berücksichtigen, die Funktionsweise der Medien und ihren Einfluss auf die Lebenswelt.
- Medienpädagogik muss sich als Medienpolitik und als politisch bildende Medienarbeit begreifen
→ sie kann mit ihren Projekten Standpunkte beziehen und diese öffentlich im politischen und pädagogischen Raum artikulieren
- Medienpädagogik muss sich an ihren Adressaten als gesellschaftliche Subjekte orientieren
→ Bedingungen und Strukturen reflektieren und, wo sie zu Abhängigkeit und Fremdbestimmung führen, versuchen zu verändern

Aktive Medienarbeit als Methode

Aufgaben einer handlungsorientierten Medienpädagogik:

- Medienpädagogik muss sich handlungsorientierter Methoden bedienen
 - Bewältigung von alltäglicher Realität
 - Bildungsprozesse müssen Lernen und Lebensrealität verbinden und Möglichkeiten bieten, Ansichten, Erfahrungen und Interessen zu artikulieren.
- Medienpädagogik muss sich an den Bedingungen des pädagogischen Ortes, an dem sie stattfindet, orientieren.
 - Nutzung der Kompetenzen der SchülerInnen
- Medienpädagogik muss sich der Grenzen ihres Wirkungsgrades bewusst sein

Aktive Medienarbeit als Methode

Grundlegende Lernprinzipien aktiver Medienarbeit:

- Handeln als elementare Lernform ansehen
- Individuen sollen eigenständig ihren Lernprozess gestalten und die Ziele zunehmend selbstbestimmt definieren und anstreben
- Lerngelegenheiten schaffen, in denen Interaktionsprozesse stattfinden können

Methoden: handelndes Lernen, exemplarisches Lernen, Gruppenarbeit

Aktive Medienarbeit als Methode

Ziele der aktiven Medienarbeit:

- authentische Erfahrungen, selbstbestimmtes Handeln, Entwicklung kommunikativer Kompetenz
- Ausgangspunkt pädagogischer Bemühungen sind die Problemlagen der Kinder und Jugendlichen in unserer Gesellschaft
- „Die erhaltenen verbleibenden Reste von Spontaneität, Kreativität, Kooperation und Kommunikation stellen Ansatzpunkte für pädagogische Bemühungen dar und sollen gefördert werden, um somit authentische Erfahrungen zu ermöglichen.“

Zielbereiche aktiver Medienarbeit

Medien als Mittel der Reflexion eigenen bzw. Gruppenverhaltens

- Schwerpunkt aktiver Medienarbeit ist hier, Verhaltens und Handlungsweisen Einzelner oder Gruppen zu reflektieren und damit der Veränderung zugänglich zu machen.
- Medien wie Video und Foto ermöglichen die Selbstbeobachtung und bieten so die Chance, eigene Verhaltens- und Handlungsmuster zu erfassen, zu hinterfragen und gegebenenfalls zu verändern.

Zielbereiche aktiver Medienarbeit

Medien als Mittel der Exploration

- Schwerpunkt ist hier, einen Gegenstand sozialer Realität reflexiv zu betrachten, um darin den eigenen Standpunkt und die eigenen Interessen zu finden und diese argumentativ vertreten zu können.
- Die intensive Befassung mit einem Thema, die mediale Aufbereitung eröffnen neue Erfahrungsräume.
- Die Vorführung bzw. Veröffentlichung des medialen Produkts erweitert auch das Kommunikations- und Handlungsrepertoire und bietet die Chance, den eigenen Standpunkt in der Auseinandersetzung mit anderen zu vermitteln und zu reflektieren.

Zielbereiche aktiver Medienarbeit

Medien als Mittel zur Herstellung von Gegenöffentlichkeit bzw. als Mittel der Artikulation

- Jugendliche sollen mit Hilfe eigener medialer Produkte wie z.B. Video-, Ton-, Computerproduktionen, Fotoausstellungen, Internetseiten, Plakaten, usw. an der öffentlichen medialen Kommunikation teilhaben
- Sichtweisen, Anliegen und Interessen können somit artikuliert werden

Zielbereiche aktiver Medienarbeit

Medien als Mittel der Analyse und Kritik der Massenmedien bzw. massenmedialer Produkte

„Schwerpunkt aktiver Medienarbeit ist hier das Durchdringen des Gegenstandsbereichs Massenmedien bzw. massenmediale Produkte, das Erkennen der formalen und inhaltlichen Gestaltungselemente und der 'Strickmuster' medialer Produkte.“

ENTWICKLUNG EINES MIKROKONZEPTES FÜR DEN EINSATZ IM UNTERRICHT

Entwicklung eines Mikrokonzeptes für den Einsatz im Unterricht

Notieren Sie sich bitte die Dimensionen!

1. Sie werden automatisch in Gruppenarbeitsräume einsortiert (5-6TN).
2. Legen sie einen Gruppensprecher fest.
3. Suchen Sie sich ein oder zwei Dimensionen aus, die gefördert werden sollen.
4. Entwickeln Sie eine Konzeptidee zur Förderung der ausgewählten Dimensionen.
5. Der Gruppensprecher stellt das Minikonzept im Plenum vor.

Arbeitszeit ca. 20 Minuten
Präsentation je Gruppe ca. 3 Min.



AUSGEWÄHLTE SZENARIEN DER FÖRDERUNG DIGITALER KOMPETENZEN

Ausgewählte Szenarien der Förderung digitaler Kompetenzen

- „My Skill Star“ hier geht es darum, dass die TeilnehmerInnen des Projekts in der Mitte eines Sterns ein Foto von sich kleben und die Strahlen des Sterns mit Dingen beschreiben die man gern und gut macht.
- Im Projekt „The best part of me“ möchte man bei Kindern und Jugendlichen eine positive Körperwahrnehmung fördern. Dazu werden Körperteile fotografiert und beschrieben und in eine Collage vereint.
- „My own magazine cover“ beruht auf der Idee, dass sich die Teilnehmenden kritisch und kreativ mit Magazinen und ihrer Gestaltung auseinandersetzen. Ziel des Projektes ist es, eine eigene Version eines Magazin-Covers zu entwickeln. Die Diskussion über Coverüberschriften soll die kritische Auseinandersetzung mit diesen Themen fördern.

Ausgewählte Szenarien der Förderung digitaler Kompetenzen

- Im Projekt „Wunschberufe fotografieren“ überlegen sich die teilnehmenden welchen Traumberuf sie haben und fotografieren diesen auf unterschiedliche Art und Weise.
- Im Projekt „Gefühle filmen“ geht es darum Gesichtsausdrücke auf Video festzuhalten. In Zweierteams kann die einfache Übung genutzt werden, um die eigene emotionale Bandbreite aufzuzeigen.
- Das Projekt „Werbeclips analysieren und produzieren“ initiiert eine intensive Auseinandersetzung mit verschiedenen Typen von Werbeclips. Es geht u.a. darum, die Machart von Werbung zu durchschauen und Werbung zu kritisieren und zu analysieren.
- Der „Videoadventskalender“ kann gut als Klassenprojekt umgesetzt werden. Ziel ist es hier, von den SchülerInnen kurze Video´s produzieren zu lassen, die dann in der Weihnachtszeit als Überraschungen präsentiert werden.

Weitere Projektbeispiele unter: <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/>

Ausgewählte Szenarien der Förderung digitaler Kompetenzen

Weitere Projektbeispiele unter:
<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/>



Medienpädagogik ^{open-}PRAXIS BLOG Werde

Blog **Praxis-Projekte** Praxiscamps Kostenlose Software Kostenloser Con
Blog-Patenschaft

Praxis-Projekte

Hier findet Ihr ausführliche Projektbeschreibungen aus zwei Handbüchern, die im Medienpädagogik Praxis-Blog veröffentlicht wurden. An den Dreiecken ist erkennbar, welcher Beitrag aus welchem Handbuch stammt. Beide Handbücher enthalten neben diesen Projektberichten auch Hintergrundtexte.

▽ [Medienpädagogik-Praxis Handbuch](#) (hrsg. von Eike Rösch, Kathrin Demmler, Elisabeth Jäcklein-Kreis & Tobias Albers-Heinemann, 2012)

△ [Handbuch Making mit Kindern](#) (hrsg. von Sandra Schön, Martin Ebner & Kristin Narr, 2016)

Alle Kategorien ▾ Alle Zielgruppen ▾ Alle Medien ▾

Audio

- [Soundcollagen erstellen](#) ▾ Lambert Zumbrägel
- [Audioguide](#) ▾ Guido Bauhammer
- [Hip-Hop-Song aus Stadtteil-Geräuschen](#) ▾ Ulrich Tausend . Tobias Helmlinger

FRAGEN ANREGUNGEN

DANKE DAS SIE SICH FÜR DIESES THEMA INTERESSIEREN!

Das Vorhaben wird aus Mitteln der Europäischen Union, der Bundesagentur für Arbeit und des Landes Brandenburg gefördert.



Kofinanziert von der
Europäischen Union



Bundesagentur
für Arbeit



LAND
BRANDENBURG

Stiftung SPI
Niederlassung Brandenburg

