


Pädagogische Hochschule Thurgau. 



**Medienbildung im digitalen Zeitalter ...**

... Oder:  
Vorbereitung in der Schule von heute auf die Medienwelt von morgen


Prof. Dr. phil. Thomas Merz  
Prorektor PH Thurgau

Pädagogische Hochschule Thurgau. 

**Ablauf**

Referat anlässlich der Jahresversammlung der Konferenz Schweizerischer Gymnasialrektorinnen und Gymnasialrektoren vom 11. Mai 2015, Zermatt.


Um Bilder leicht reduzierte Präsentation


**Vorbemerkungen** 

Grundkonzeption detailliert aufgearbeitet in „Thomas Merz: Medienbildung in der Volksschule, Zürich 2005“; dort ausführliches Literaturverzeichnis.

Zahlreiche Texte zum Download mit aktuellen Referenzen unter [profil.phtg.ch/thomas.merz](http://profil.phtg.ch/thomas.merz)

Darunter auch Broschüre „Medienbildung im digitalen Zeitalter“ (aussi en français)



**Ablauf** 

- Spots zum Einstieg
- Ausgangslage: Leben in der Mediengesellschaft  
Blick in die Medienwelt heute und morgen  
Bzw. Warum Medienbildung?
- Was ist Medienbildung?
- Wo steht die Volksschule?  
Anknüpfungspunkte Mittelschulen
- Diskussion


**Vorbemerkung:**

Eine zentrale Unterscheidung ist zwischen **Medienbildung** und **Mediendidaktik** zu machen.

**Mediendidaktik** umfasst die Frage, wie wir als Lehrpersonen Medien in allen Fächern als Werkzeuge einsetzen. Dies ist wichtig, genügt aber nicht als Vorbereitung auf die Mediengesellschaft.

Unverzichtbar ist darüber hinaus eigentliche **Medienbildung**. In der Medienbildung werden Kompetenzen explizit gefördert, die Schülerinnen und Schüler in einer Mediengesellschaft benötigen. Medien, Medienphänomene, Mediensysteme, Mediensprachen usw. sind hier Inhalt.

Was das heissen kann, das zeigen auch exemplarisch die Beispiele, auf die ich im Referat eingehe.

**Handlungsfelder Medienpädagogik** 

<p><b>Medienbildung</b></p> <p>Medien auswählen, nutzen, reflektieren, verstehen lernen ...</p>	<p><b>Mediendidaktik</b></p> <p>Medien als Lehr- und Lernmittel kompetent einsetzen ...</p>
<p><b>Informatik</b></p> <p>Grundkonzepte der Informatik kennen und verstehen lernen</p>	
<p><b>Bildung für das Leben in der Mediengesellschaft</b></p>	
<p><b>Rahmenbedingungen</b></p>	

©

Niklas Luhmann (1996):

„Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Massenmedien.“

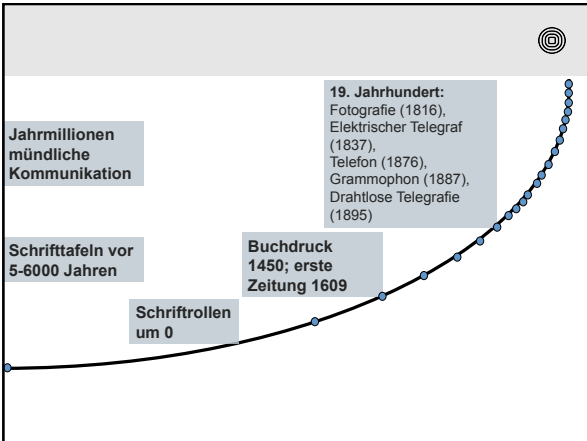
©

**„Glauben Sie nur, was sie selbst gesehen haben“**

Michael Perricone, damals stv. Chefredaktion Tele 24

**„Das meiste, was die Öffentlichkeit über den Golfkrieg erfuhr, war sorgfältig vorbereitete Desinformation“**

General Norman Schwarzkopf



20./21. Jahrhundert:

1900 Tonfilm  
1906 Rundfunk  
1924 Schwarzweiss-Fernsehen  
Farb-TV, erste Grosscomputer  
1977 Personalcomputer  
1978 Natel (Fr. 18'000; 20kg, 3 min.!)  
CD, Privatradio und -TV, 24-Std.-Programme, Kabelnetze, Foto-CD, Internet, Micro Chips, DVD, SMS, MMS, Wap, GPRS, Organiser, Palm, GPS, Wikis, Blogs, Podcasts, LAN, Xing, Second Live, Ilias, Moodle, Doodle, Facebook, Studivz, Skype, Badoo, Twitter, Flixter, Flickr, hi5, Wii-Konsole, Google Street View, iPhone, iPad, Android, Web 3.0, Outernet, RFID, Cloud, fourthsquare, Augmented reality, Instagram, Pinterest, Viber, WhatsApp, Netflix, Younow, Big Data, Wearable Computing, Webinar, iWatch, HCI, Human Enhancement, DDoS-Angriff, Cybermobbing, Crowdhunting, Webbots, HBBTV, MOOCs ...

©

**... Leben in einer Mediengesellschaft**

Norbert Groeben:

„Entwicklung zur Mediengesellschaft ist ohne Zweifel die wichtigste Dimension des sozialen Wandels im 20. Jahrhundert.“

11.05.15 11

©

**... Leben in einer Mediengesellschaft**

**Was bedeutet Mediengesellschaft:**

- Zunehmende Bedeutung der Medien individuell
- Zunehmende gesellschaftliche Bedeutung (unverzichtbar für Wirtschaft, Politik, Kultur)
- Mediatisierung/Informatisierung aller gesellschaftlichen Systeme
- Mediensystem zwingt andern Systemen Logik auf

• Medienkompetenz als Schlüsselkompetenz (OECD nennt Medienkompetenz als eine von drei Schlüsselkompetenzen)

11.05.15 12

### Ausblick – grundlegende Trends



1) Zunehmende Vermischung von physischer Realität und virtueller Realität, Augmented Reality

Wir müssen kompetent handeln können

... in der virtuellen Realität, in virtuellen Räumen, in Social Networks, Games, Cyber-Umgebungen ...

... nach wie vor auch in der physischen Realität

... und wir müssen die gegenseitigen Wechselwirkungen von Handeln in der physischen und virtuellen Realität kennen und in ihrer Bedeutung für unser Handeln einschätzen können

13

### Ausblick – grundlegende Trends



- 2) «Persönliche» Massenmedien ... Mein Computer stellt mir nach meinen Interessen Medienprodukte zusammen
- 3) Computer „lernen“, Informationen zu verstehen und zu deuten, in ihrer Qualität zu beurteilen, mit andern zu vergleichen, daraus Schlüsse zu ziehen und weitere Quellen beizuziehen
- 4) Computer übernehmen immer mehr Entscheidungen

14

### Ausblick – grundlegende Trends



- 5) «Dinge», Alltagsgegenstände, Geräte, Organe ... sind mit dem Internet verbunden
- 6) Computer werden unsichtbar – Daten, Programme, Rechnerleistung findet irgendwo statt...
- 7) Informationstechnologie als grundsätzlicher Treiber einer technologischen Beschleunigung, 3D-Druck, Bionik usw.

15

### Fragen und Herausforderungen



Grundlegende Informatisierung der Alltagswelt:

Wissen, Denken, Erfahrungen, Begegnungen, Handlungen, Lernen, Wissen ...

... sind nicht mehr an Biologie, Physik, Chemie gebunden, sondern werden durch Informationstechnologie mitkonstituiert.

16

### Fragen und Herausforderungen




- Gibt es noch Freiheit, Privatheit in einer totalen Überwachungsgesellschaft?
- Gibt es ein Recht auf Vergessen, wenn alle Daten ewig gespeichert sind?
- In welche Richtung soll die Entwicklung weitergehen?
- Von wem und wovon werden wir abhängig sein?
- Wie können wir gewährleisten, dass die neuen Möglichkeiten zum Nutzen der Menschen eingesetzt werden?
- Wer trägt die Verantwortung, wenn zunehmend Maschinen für Entscheidungen verantwortlich sind?
- Tempo, Fülle, Unübersichtlichkeit als Herausforderungen

### Fragen und Herausforderungen




Je mehr überall Computer die entscheidenden Grundlagen liefern, die Zusammenhänge aufzeigen, Prognosen stellen ...  
... umso wichtiger wird die Grundfrage: WAS WOLLEN WIR?


- Was ist sinnvolles Leben? Was ist Gerechtigkeit? Was brauchen wir für ein Umfeld, um gesund zu sein? ... zu bleiben?
- Wann bin ich fähig, mich frei zu entscheiden
- Was brauchen wir, um uns für die gehaltvolle Information zu entscheiden?
- Was brauchen wir als Gesellschaft, damit demokratische politische Prozesse gewährleistet sind?
- Wer trägt die Verantwortung in komplex arbeitsteiligen Prozessen, bei denen Computer die relevanten Entscheidungsgrundlagen liefern oder folgenschwere Entscheidungen treffen?
- ...

**Z.B. Frank Schirmmacher: Payback** 

Grundproblem selbständig handelnder / lernender Computersysteme:

Menschen sind immer weniger in der Lage, die Berechnungen zu verstehen, in ihrer Tragweite einzuschätzen, die Empfehlungen korrekt zu interpretieren.




**Z.B. Max Otte: „Der Informationscrash“** 

Wir verfügen über immer mehr Informationen – und wissen immer weniger, auf welche wir uns tatsächlich verlassen können


„Das erste Problem ist die Überfülle, mit der wir konfrontiert sind – das gravierendere Problem ist, dass diese Überfülle und die Schwierigkeit, sich wirklich zu informieren, gezielt ausgenutzt wird“:

- Gezielte Desinformationen, einseitig erstellte Studien usw.
- Überinformationen mit nichtssagenden Details, überlange Nutzungsvereinbarungen usw.
- Komplexe Informationsstränge, komplizierte Sprache
- Unübersichtbare Vielzahl von leicht unterschiedlichen Versionen
- Nichtssagende Labels und Bezeichnungen
- ...


**Zukunftsgerichtete Konzeption?** 

- Die öffentliche Volksschule erhält ihre Legitimation dadurch, dass sie die für eine Gesellschaft wirklich wichtigen Themen bzw. Kompetenzen erarbeitet
- Zuverlässig und systematisch

21


**Handlungsfelder Medienpädagogik** 

<p><b>Medienbildung</b></p> <p>Medien auswählen, nutzen, reflektieren, verstehen lernen ...</p>	<p><b>Mediendidaktik</b></p> <p>Medien als Lehr- und Lernmittel kompetent einsetzen ...</p>
<p><b>Informatik</b></p> <p>Grundkonzepte der Informatik kennen und verstehen lernen</p>	
<p><b>Bildung für das Leben in der Mediengesellschaft</b></p>	
<p><b>Rahmenbedingungen</b></p>	

**Was ist Medienbildung** 

- Leitidee: Mündigkeit in einer Mediengesellschaft
- Medienbildung als berufliche Qualifikation: Medien nutzen und Medien einsetzen können
- Medienbildung als Emanzipation: Unsere Lebenswelt verstehen ...
- Medienbildung als Teil der Identitätsbildung
- Medienbildung als Jugendmedienschutz

23

**Medienbildung – was gehört dazu** 

- Sich orientieren in einer sich immer schneller verändernden Mediengesellschaft
- Medien kritisch reflektieren – nicht nur Medienbeitrag, sondern auch Mediensystem
- Ethische Reflexion
- Medien in ihrer Aufgabe und Bedeutung einschätzen können
- Mediensprache verstehen, Bildsprache, Filmsprache, Literalität
- Medien kompetent nutzen, einsetzen, produzieren – zu Information und Kommunikation

24

### Medienbildung – gemäss Merz 2005



- Wahrnehmungsförderung und Wirklichkeitsbezug
- Kommunikations- und Kooperationsförderung
- Medienkritik
- Mediensprachliche Kompetenz
- Informationskompetenz
- Medienproduktion bzw. aktive Nutzung

25

### Bilanz nach 3 Jahrzehnten fast ausschliesslich integrativer Konzeption



- Vielfalt an unterschiedlichsten Ansätzen und Konzepten
- Zufälligkeit (je nach Kanton, nach Schulgemeinde, nach Schulzimmer anders)
- Was findet statt:
  - Textverarbeitung
  - Einfache Google-Recherchen
  - Einsatz von Lernprogrammen
  - Lehrpersonen nutzen Medien/ICT zu Unterrichtsvorbereitung und für Präsentationen
  - Mediendidaktische Häppchenchen

26

### Bilanz nach 3 Jahrzehnten fast ausschliesslich integrativer Konzeption



- Was findet kaum statt:
  - Eigentliche Förderung von Medienkompetenz:
    - Kritische Mediennutzung, Gespräche über Medieninhalte
    - Kompetente Mediennutzung (z.B. Entschlüsselung von Bild/Text-Kombinationen)
    - Auseinandersetzung mit gesellschaftlicher Funktion von Medien
    - Reflexion von Chancen/Risiken (z.B. Social Media)
    - Komplexere Anwendungen (Simulationen, Audio/ Videoschnitt ...)
    - Auseinandersetzung mit Medienwirkungen
    - ...

27

### Lehrplan 21 als entscheidender Schritt



- Modullehrplan Medien und Informatik mit (geringem) Zeitgefäss
- Systematische Zuweisung der Zuständigkeit für Anwenderkompetenzen

„Entwicklungsfach“, das weitere Schritte erfordert:

- Aus- und Weiterbildung
- Lehrmittel/Unterrichtsmaterialien
- Gewährleistung Support/Beratung

28

### Anknüpfungspunkte für Mittelschulen



- Ausweitung des Literalitätsbegriffs: Lesen und Schreiben von „audiovisuellen Gesamttexten“ (Doelker)  
Auch Bilder, Radiosendungen, TV-Interviews, Websites sind Texte
- Lernenlernen als zentrales Thema
- Reflexion Bedeutung von Information im Geschichtsunterricht
- Kritische Auseinandersetzung mit aktuellen Medienbeiträgen
- Medienökonomie – Auseinandersetzung mit Konsequenzen von Konkurrenz bei Medien
- Informationsphilosophie: Was ist wahr, was ist gut, was ist schön, ... .. was wirklich wichtig und was nur interessant?
- Technische Aspekte in Naturwissenschaften

### Anknüpfungspunkte für Mittelschulen



#### Social Media

- Verstehen der Lebenswelt junger Menschen
- Social-Media Guide – wie gehen wir an unserer Schule mit Social Media um? Verhaltensregeln, Anlaufstellen ...
- Zusammenarbeit im Team, eigene fachliche Vernetzung
- Öffentlichkeitsarbeit
- Nutzung als Lernplattform

Kurzfristig: Integrative Konzeption

Langfristig: Systematische Konzeption klaren inhaltlichen Verantwortlichkeiten

