

Bader, Roland: Mediale Produktion – Ein Onlinemodul zur Förderung digitaler Literalität

Lost? Orientierung in Medienwelten, 2008, S. 71-78

„To learn to use knowledge as tools“ – mit dieser Formel forderten die Protagonisten des situierten Lernens ein Umdenken bezüglich der Paradigmen des Lehrens und Lernens (vgl. Brown/Collins/Duguid 1989).

Lernen und Wissen sollten praxisrelevant und anwendbar sein. Zunächst prägten Cognitive Tools die Diskussion um didaktische Potenziale der Informationstechnologie, später dann die ungeheuren Wissensbestände des Internets. Heute sind es die kommunikativen Potenziale des Web 2.0. Lernen als durch Werkzeuge strukturierte geistige Aktivität, Lernen als Suche und Verarbeitung von Informationen zu Wissen, Lernen als kommunikative, in Alltag und Lebenswelt geankerte Artikulation – verschiedene Paradigmen standen Pate für die unterschiedlichen Konzepte von Lernen, das immer aber als praktisches Tun, Manipulation von Gegenständen und Symbolen, d. h. Nutzung von Medien konzipiert war.

Die Diskussion um die lernförderlichen Potenziale von Web 2.0 steht aktuell dafür, dass Lernen und Wissensarbeit in einem umfassenden Kommunikationsbezug stehen. Wissen soll gemeinschaftlich erarbeitet, artikuliert, publiziert und reflektiert werden. Die Werkzeuge des Web 2.0 bieten gerade für die gemeinschaftliche Organisation von Lernprozessen hervorragende Plattformen.

Mit diesen Web 2.0-Technologien lassen sich viele gute didaktische Ideen einfacher und kostengünstiger als je zuvor umsetzen. Die Strukturierung eigener und gemeinschaftlicher Arbeitsroutinen, die Selbststeuerung und die Kollaboration erhalten dabei für die Organisation von Lernprozessen einen neuen, größeren Stellenwert. Angesichts von Communities im Web 2.0 zerfließen die Grenzen zwischen der Geschlossenheit traditioneller Lernorte, wie Schule und Hochschule, und der offenen Präsenz und Selbstdarstellung im Internet. Qualitätsansprüche an Arbeitsergebnisse und Lernerfolge verschieben sich und machen oftmals eine Metadiskussion und -reflexion notwendig. Alle diese Herausforderungen ließen es als notwendig erscheinen, eine online verfügbare Lernumgebung für den Erwerb von Medienkompetenzen in Lehre, Unterricht und pädagogischer Praxis zu entwickeln und dabei die neuen Möglichkeiten inhaltlich, technisch und didaktisch zu gestalten. Der Verbund *Mediale Produktion* aus vier niedersächsischen Hochschulen baut von

2007 bis 2009 mit Hilfe traditioneller Lernplattformen und unter Nutzung von Web 2.0-Technologien das Projekt *Mediale Produktion* (www.medialeproduktion.de) auf und lotet dabei neue Möglichkeiten der Lehre neu aus, insbesondere die einer Balance zwischen traditionellem Unterricht und Projektarbeit im Internet, zwischen institutioneller Geschlossenheit und Offenheit des Web.

Medienkompetenzen

Medienkompetenzen, das Leitziel des Projekts, sind die Schlüsselqualifikationen für die meisten Formen von Arbeit und Freizeitgestaltung in der Wissensgesellschaft. Sie schließen insbesondere Kompetenzen zur aktiven und kommunikativen Nutzung neuer Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten, die das Internet bietet, ein. Das beinhaltet Wissen um die Handhabung und Nutzung dieser Möglichkeiten und ihre technischen und sozialen Hintergründe, aber auch Fähigkeiten, die nur durch die aktive Nutzung erworben werden können (vgl. Schiersmann/Busse/Krause 2002). Reflexive Kommunikation bindet Wissen und Fähigkeiten zusammen und erzeugt „Erfahrung“: Eine eigene persönliche Haltung, gegründet auf Orientierung in dem Feld der Möglichkeiten und Grenzen der Technologien. Lernen in diesem Kontext beinhaltet nicht nur instrumentelle Dimensionen, sondern ist auch „Identitätslernen“ (Schachtner 2001) oder Medienbildung, insofern es auf Artikulation, sichtbar werden, Position beziehen, Diskurs und Selbstorganisation angelegt ist. Die Arbeit mit Medien unterstützt das Denken, das Lernen, den Ausdruck und das Hinterfragen. Medienproduktion macht Erfahrungen kommunizierbar, zwingt zur Artikulation von Sichtweisen, befördert Bildung im umfassenden Sinn der Orientierung (vgl. Marotzki 2004). Medienprojekte sind der Königsweg zum Erwerb von Medienkompetenzen (vgl. Baacke 1999). Neben vielfältigen sozialkommunikativen Kompetenzen beinhalten sie auch ein medienkritisches Verständnis: erkennen, wie Medien gemacht sind, welche Chancen sie bieten und welche Grenzen sie haben.

Mit den Inhalten des Moduls können Interessierte innerhalb oder außerhalb der Hochschule online Medienkompetenzen erwerben. Die Inhalts- und Lehrmodule des Projekts werden mit Lehramtsstudierenden und Studierenden pädagogischer Berufe (Soziale Arbeit, Theaterpädagogik) entwickelt und für das Selbststudium und die Projektarbeit in unterschiedlichen Fächern und

Lernkontexten bereitgestellt (z. B. Seminare und Projekte in Hochschule, Weiterbildung, Unterricht der gymnasialen Oberstufe). Gerade was die Qualifikation der Studierenden von Lehramtsberufen und Pädagog/inn/en angeht, sollen die erworbenen Fähigkeiten zur aktiven Kommunikation mit Medien der späteren medialen Gestaltung von Unterricht und medienpädagogischer Angebote für Zielgruppen zugute kommen.

Projektpartner

Am Projekt Mediale Produktion sind vier Hochschulen in Niedersachsen beteiligt: die HAWK (Hochschule für Angewandte Wissenschaft und Kunst, Hildesheim Holzminden Göttingen), die Universität Osnabrück, das Zentrum für Informationsmanagement und virtuelle Lehre (virtUOS), die Fachhochschule Osnabrück und die Fachhochschule Oldenburg Ostfriesland Wilhelmshaven. Das Projekt wird gefördert mit Mitteln aus ELAN (Elearning Academic Network Niedersachsen) im Auftrag des Ministeriums für Wissenschaft und Kultur Niedersachsen. Die Website des Projekts gibt einen Überblick über den aktuellen Stand und die Angebote und stellt den Einstieg in die Inhaltsmodule dar.

Die Inhaltsmodule von Mediale Produktion sind zum größten Teil im Internet frei verfügbar. Die Planung umfasst die Bereitstellung von Inhaltsmodulen zu 25 Medienthemen, darunter z. B. Filmanalyse und -bildung, Interview, Audioschnitt, Videopraxis, Web 2.0-Communities, Medienidentität, Szenische Reflexion, Gewaltprävention u. a. Die Inhalte können für die Weiterbildung oder eigene Projekte im Selbststudium genutzt werden, um mediale Gestaltungsregeln, Formate und ihre Geschichte, medienwissenschaftliches und medienpädagogisches Hintergrundwissen oder Handlungswissen in Medientechnik und Software aufzubauen.

Neben dem informellen Selbststudium sind aber auch – nach Absprache – institutionalisierte Formen der Nutzung der Inhalte von Mediale Produktion möglich: in der Hochschullehre, dem Unterricht in der Oberstufe oder der Weiterbildung, z. B. von Lehrkräften oder Sozialarbeitern. Aufbauend auf den Inhaltsmodulen erarbeiten die Projektpartner elf Lehrmodule für den internetgestützten Unterricht und die Onlinelehre zu Medienthemen. Diese Lehrmodule sind inhaltlich und didaktisch vollständig ausgearbeitete Lehrveranstaltungen/Unterrichtseinheiten samt aller notwendigen Materialien und der bereitgestellten technischen Infrastruktur (Lernplattform, Video- und

Podcastserver, Blogs u. a

Handlungsorientiertes Lernen mit Medien: Das mediendidaktische Modell

Dem Projekt Mediale Produktion liegt ein handlungstheoretisches Konzept des Lernens zugrunde. Lernen findet als Prozess medialer Produktion in der Auseinandersetzung mit Inhalten, Werkzeugen, medialen Erfordernissen sowie mit anderen Menschen in didaktischer Anleitung und Präsentation statt. Medienproduktion ist zugleich ein Prozess der Artikulation und Formgebung wie auch der Reflexion. Medienproduktion ist in hohem Maße identitätsstiftend, denn Medienproduktion ist Kommunikation und nutzt Kommunikationsmittel, die auf den Anderen ausgerichtet sind. Botschaften müssen verstanden werden. Mediale Gestaltung und mediale Formate und Produktionsprozesse haben eine Geschichte und Traditionen, die die Erwartungen von Rezipienten strukturieren.

Die didaktische Modellierung des Projekts orientiert sich am Ziel des Erwerbs von Handlungskompetenzen. Handlungskompetenzen dienen der Bewältigung komplexer und verallgemeinerter (beruflicher) Anforderungen (Arnold u. a. 2004).

Die „Aufgabe“ in einem Seminar oder einer Lerngruppe steht am Beginn aller inhaltlichen und didaktischen Überlegungen und bietet den Maßstab für die Auswahl der Inhalte und der didaktischen Gestaltung. Eine solche Aufgabe soll als Leitorientierung für eine Blended Learning Lehrveranstaltung wohlüberlegt sein und muss dem Erwerb der angestrebten Kompetenzen dienen.

Die Medienproduktion (von Texten, Videos, Podcasts, Webprojekten, Präsentationen etc.) in Einzel- und Gruppenarbeit durch die Lernenden bildet das Kernstück des didaktischen Designs. Um Medien zu produzieren, benötigen Studierende einerseits Aufgabenstellungen (in den Blended Learning Lehrveranstaltungen und in den Lehrmodulen auf den Plattformen), inhaltliche Anregungen und Anleitungen (in den Inhaltsmodulen) sowie geeignete Werkzeuge wie internetgestützte Softwaretools.

Gleiches gilt für die Präsentation der Arbeitsergebnisse im Internet. Hierfür werden öffentlich verfügbare Kommunikationsmöglichkeiten, vorzugsweise Web2.0-Technologien wie Blogs, Podcastserver, Videoserver und Portfolio bereitgestellt.

Inhaltsmodule

Im Zentrum der medienpraktischen Inhaltsmodule steht Handlungswissen, das notwendig ist, um Medienkompetenzen durch mediale Produktion zu erwerben. Medientheoretische Inhaltsmodule stellen medienpraktisches Handlungswissen in medieninformatische, mediensoziologische, medienwissenschaftliche und medienpädagogische Zusammenhänge und dienen der Vertiefung und der Verortung der eigenen praktischen Erfahrungen. Die Inhaltsmodule werden in Form von Wikis gemeinschaftlich von den Projektpartnern erarbeitet. Damit ist sicher gestellt, dass die Inhalte ohne Aufwand aktualisiert und externe Expert/inn/en problemlos in die Entwicklung und Nutzung eingebunden werden können. Aktuell sind etwa 15 von 25 geplanten Wikis fertig gestellt.

Inhaltsmodul „Journalistische Radioformate“

Das Inhaltsmodul „Journalistische Radioformate“ macht die Lernenden mit den verschiedenen radiojournalistischen Formaten wie Moderation, gebauter Beitrag, Feature und Magazin vertraut. Unterschiede und Anforderungen werden herausgestellt, praktische Hinweise zur Gestaltung der einzelnen Formate werden gegeben. Genutzt werden kann es nicht nur, um besser zu verstehen, wie Radiosendungen oder Podcastepisoden aufgebaut sind, sondern auch, um zu entscheiden, welche Formate für einen eigenen Beitrag in Frage kommen, und wo die jeweiligen Möglichkeiten und Grenzen liegen.

Lehrmodule

Lehrmodule sind inhaltlich und didaktisch ausgearbeitete Lehrveranstaltungen oder Unterrichtseinheiten, die online oder in Form von Blended Learning durchgeführt werden können. Sie bauen auf durchgeführten Lehrveranstaltungen an Hochschulen auf, in denen die Inhaltsmodule benutzt wurden. Entsprechend werden Zeitaufwand und Voraussetzungen, mögliche Lernformen und Projektaufgaben beschrieben.

Um Flexibilität für die Lehrkraft in der Durchführung eigener Projekte, Seminare oder Unterrichtseinheiten sicherzustellen, werden die Lehrmodule in Form didaktischer Vorschläge so entwickelt, dass bei der Vorbereitung des Onlineseminars jeder denkbare Freiraum zu Abwandlung und Variation besteht. Die Lehrmodule sind nicht öffentlich zugänglich, sondern werden im geschlossenen Rahmen Projektpartnern zur Verfügung gestellt. Es wird

angestrebt, den Kreis möglicher Kooperationspartner zu erweitern, um mit Partnern gemeinsam die Aktualität der Inhalte zu erhalten, das Spektrum der angebotenen Module zu erweitern und um Erfahrungen im Einsatz der Module mit verschiedenen Zielgruppen einfließen zu lassen.

Lehrmodul „Interview“

Ausschnitt aus dem Lehrmodul „Interview“, das als Moodle-Kurs bereitgestellt wird. Das Lehrmodul enthält alle notwendigen Materialien für die Durchführung einer Lehr- oder Unterrichtseinheit und schließt die Bereitstellung der technischen Infrastruktur (Lernplattform Moodle, Video- und Podcastserver, Content Management System für Projekte, Blogs u. a.) ein. Es enthält für Lehrende Vorschläge für die zeitliche Taktung einer Unterrichtseinheit oder eines Seminars, mögliche Aufgabenstellungen, Fallbeispiele, ergänzende Literatur, didaktische Organisation (Koordination der Kommunikation, Feedback, Einzel- und Gruppenarbeit), Selbstkontrollaufgaben und multimediale Dokumente.

Bei der Planung einer Lehrveranstaltung oder Unterrichtseinheit können Lehrende auf der Grundlage dieser ausgearbeiteten Lehrmodule und vorhandener Inhaltsmodule mit geringem Aufwand eine Einheit planen und durchführen. Dabei können Inhaltsmodule ergänzt und aktualisiert sowie Lehrmodule mit eigenen Vorschlägen und Erfahrungen angereichert werden.

Die Werkzeuge

Um eine produktive Vielfalt an Kommunikations-, Produktions- und Präsentationsmitteln für Gruppen von Lernenden zur Verfügung zu stellen, wird neben der Lernplattform Moodle, die sich insbesondere für geschlossene Kurse und Gruppen eignet, noch eine ganze Reihe weiterer internetgestützter Software-Tools, insbesondere Web 2.0-Werkzeuge, bereitgestellt. Darunter befinden sich Wikis zum gemeinsamen Erarbeiten von Inhalten, ein Online-Videoschnitt-Tool, ein Podcastserver, eine Installation von Wordpress für die Gestaltung von Blogs, ein System für Portfolios und viele weitere Tools. Für Gruppenprojekte im Internet stehen Installationen des Content Management Systems *Websitebaker* zur Verfügung.

Aus der Fülle von Hochschul- oder Unterrichtsprojekten, die sich aus den didaktisch ausgearbeiteten Lehrmodulen und den Inhalten generieren lassen, sei hier eine vorgestellt, die wir im Wintersemester 2007/08 an der HAWK

durchgeführt haben. Die Aufgabe für die Teilnehmenden (Studierenden der Sozialen Arbeit) bestand in der Produktion von Podcastepisoden zu einem Thema, das sie sich in Kleingruppen von drei oder vier Teilnehmenden selbst gestellt haben. Der Podcast sollte ein radiotypisches Magazinformat haben, also wenigstens drei Interviews (von jeweils fünf Minuten) oder andere radiojournalistische Formate (z. B. gebaute Beiträge, Umfrage, Kommentar, Rezension o. ä.) beinhalten. Das Ergebnis sollte Moderationstexte in Form von An-, Ab- und Zwischenmoderation sowie auflockernde akustische Elemente enthalten und von zufriedenstellender Audioqualität sein.

Diese Aufgabe stellt eine komplexe Anforderungssituation dar und wirft eine Fülle von Fragen auf, die die Studierenden mit Hilfe der Materialien bearbeitet haben. Was ist ein Podcast? Wie führe ich ein Interview? Welche Geräte brauche ich für die Aufnahme, und wie verarbeiten wir unser Rohmaterial zu einem sendefähigen Ganzen? Ist das Material überhaupt gut genug und woran erkenne ich das? Was ist eine Moderation, welche Information enthält sie und wie wird sie gestaltet?

Für die Arbeit an diesen Fragen wurden von den Studierenden die Inhaltsmodule zu den Themen Interview, Podcast, Radiojournalistische Formate und Audioschnitt genutzt. Neben Präsenztreffen diente ein Moodle-Kurs für die Kommunikation, die Publikation von Übungsinterviews, für Feedback und die Organisation der Gruppenarbeit.

An vier Präsenzterminen übten die Teilnehmenden Interviewführung, die Bedienung der Audiogeräte, Moderation, die Auswahl von Interviewpassagen, die für die weitere Verarbeitung geeignet erscheinen, sowie Audioschnitt; darüber hinaus dienten die Präsenztreffen der Koordination der Kleingruppen. In Einzel- und Gruppenarbeit führten die Teilnehmenden in der Produktionsphase Interviews durch und montierten diese zu Podcastepisoden. In der letzten Präsenzveranstaltung wurden die Beiträge gemeinsam angehört und publiziert (vgl. www.elearning.hawk-hhg.de/podcast/rss/Sozialcast.xml [Zugriffsdatum: 04.10.2008])

Ausblick

Wo es um das Lernen und den kommunikativen Ausdruck mit Medien geht, kann nicht mehr einfach von der klaren Trennung von Organisation und technischer Struktur einerseits und Inhalten und Didaktik andererseits ausgegangen werden. Beide Ebenen bedingen sich wechselseitig, und diese

Durchdringung erfordert durchdachte Konzepte. In diesen Konzepten müssen Inhalte und Technik immer wieder neu ausbalanciert werden. Es ist die Aufgabe der Schulen und Hochschulen, Schüler wie Studierende darin zu unterstützen, am Diskurs der Wissensgesellschaft zu partizipieren und dafür relevante und interessante Inhalte und Medien zu erarbeiten sowie diese auch öffentlich zu publizieren. Bildungsprozesse haben aber auch berechnete Schutzinteressen und Bildungsinstitutionen haben die Pflicht, sie vor weltweitem Zugriff und unbedachter dauerhafter Speicherung zu schützen. Dies gilt auch und umso mehr, je stärker Schüler, Jugendliche und Studierende selbstverständlich und oft unüberlegt Internetcommunities zur Selbstpräsentation und Kontaktpflege nutzen. Insofern erscheint die Nutzung von Web 2.0 in der Lehre oder im Unterricht gelegentlich einfacher als sie es in der institutionellen Praxis wirklich ist.

Literatur

- Arnold, P./Kilian, L./Thillosen, A./Zimmer, G. (2004): E-Learning. Handbuch für Hochschulen und Bildungszentren – Didaktik, Organisation, Qualität. Nürnberg.
- Baacke, D. (1999). Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten. In: Baacke, D./Kornblum, S./Lauffer, J./Mikos; L./Thiele G. A. (Hrsg): Handbuch Medien: Medienkompetenz. Modelle und Projekte . Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn: S. 31-35.
- Brown, J. S./Collins, A./Duguid, P. (1989): Situated cognition and the culture of learning. In: Educational Researcher, 18 (1), S. 32-42.
- Marotzki, W. (2004): Von der Medienkompetenz zur Medienbildung. In: Brödel, R./Kreimeyer, J. (Hrsg.): Lebensbegleitendes Lernen als Kompetenzentwicklung. Analysen – Konzeptionen – Handlungsfelder. Bielefeld: S. 63-74.
- Schachtner, C. (2001): Lernziel Identität. In: medienpraktisch, 1, S. 4-9.

- Schiersmann, C./Busse, J./Krause, D. (2002): Medienkompetenz Kompetenz für Neue Medien. Studie im Auftrag des Forum Bildung. Workshop am 14. September 2001 in Berlin. Verfügbar unter: www.blkbonn.bund.de/papers/forum-bildung/band12.pdf [Zugriffsdatum: 20.02.08].