

Schriften zur Medienpädagogik 48

School's out?

Informelle und formelle Medienbildung

Sandra Aßmann
Dorothee M. Meister
Anja Pielsticker (Hrsg.)

Inhalt

Sandra Aßmann/Dorothee M. Meister/Anja Pielsticker	
School's out?	7
Informelle und formelle Medienbildung	

1. Theoretische Zugänge

Benjamin Jörissen	
Artikulationen	13
Bildung in und von medialen Architekturen	

Franz Josef Röhl	
Zum Spannungsverhältnis von organisierter Bildung und neuen Lernformen	29

Bardo Herzig/Sandra Aßmann	
Entgrenzung von Schule in der digitalen Welt	43

2. Handlungspraxis

Stephan Münte-Goussar	
(e)Portfolio – eine ambivalente Selbsttechnik	59

Ines Müller-Hansen	
Konzepte zur Vermittlung von Filmbildungsstandards in der Lehrerbildung	73

Martina Ide	
InteractiveWall	85
Eine körper- und raumbezogene Umgebung für informelles Lernen	

Sebastian Seitz	
Free and Open Schools	97
Wie freie und Open-Source-Software die Schule wandeln kann	

Jens Wiemken/Kristina Jonas/Marten Jonas
Hauptsache Action & MyVideoGame 105
Kontrastierung von informellen und formellen
Medienbildungsprojekten

Irmgard Rothkirch
Formell, informell – originell? 119
Bildungsarbeit im Heinz Nixdorf MuseumsForum

3. Internationale Perspektiven

Ida Pöttinger/Dorothee M. Meister
School's out? 135
Informal and formal media education –
an international perspective

Gianna Cappello
A glimpse at media education in Italy 137

Interview with Juana M. Sancho-Gil
Media education in Spain 145

Interview with Christian Swertz
Media education in Austria 151

Interview with Helen Manchester
Media education in the UK 157

Interview with Ola Erstad
Media education in Norway 163

Autorinnen und Autoren 167

Abbildungsnachweis 173

School's out?

Informelle und formelle Medienbildung

Die – zugegebenermaßen etwas provokante – Frage danach, ob Schule überholt ist oder obsolet geworden ist, macht uns als Zuspitzung auf fundamentale Veränderungen aufmerksam, die Lehr- und Lernzusammenhänge durch digitale Medien in den letzten Jahren erfahren haben und weiterhin erfahren. Von dieser Dynamik betroffen sind die Art und Weise der Information, der Kommunikation, der Kooperation, Kollaboration und Partizipation. Betrachtet man die gegenwärtigen Entwicklungen, dann werden nicht nur die Transmission von Wissen, sondern auch die Vermittlung von Selbststeuerungsfähigkeiten, die Förderung kultureller Bildung sowie eine angemessene Vorbereitung auf den Umgang mit Risiken zu bedeutsamen gesellschaftlichen Anforderungen. Vom Wandel betroffen sind dabei durchaus nicht nur Schulen, sondern weitere formale Kontexte, z.B. Kitas oder Institutionen der Erwachsenenbildung, aber auch non-formale Kontexte, wie z.B. Jugendzentren, oder informelle Kontexte, beispielsweise Peer-Zusammenhänge. Damit verbunden sind sicherlich neue Chancen des gemeinsamen Lernens und Austauschs, spielerisch-kreative Wissensaneignung und internationale wie interkulturelle Zusammenarbeit. Darüber hinaus sind neue Formen interaktiver Beteiligung sowie inklusiver Pädagogik realisierbar. Mobile Medien eröffnen jederzeit und überall (Bildungs-) Potenziale. Zentral ist allerdings die Frage, an welchen Orten, in welchen Kontexten oder Umgebungen genau Lernen heute stattfindet und welche Rolle digitale Medien *konkret* dabei spielen oder spielen können. Um Chancengleichheit im Bildungskontext mit und über Medien wirklich zu realisieren und darüber hinaus Kinder und Jugendliche vor potenziellen Risiken zu schützen, ist eine Förderung in vielfältigen Kompetenzbereichen erforderlich. Es schließt sich die Frage an, wie digitale Medien zum Einsatz kommen können, um Lernprozesse zu initiieren, zu dokumentieren oder zu begleiten.

Es wird deutlich, dass Schule, aber auch Institutionen der Kinder- und Jugendarbeit sowie der Kinder- und Jugendhilfe vor besonderen Herausforderungen stehen, um einen bewussten und kritischen Umgang mit Medien in einer sich stetig wandelnden digitalen Welt zu vermitteln. Zielvorstel-

lung sollte dabei stets sein, Heranwachsenden attraktive und bereichernde Orte für Orientierung, Gemeinschaft und kulturelle Entfaltung zu bieten. Eine wichtige Frage ist in diesem Zusammenhang, wie angesichts der dynamischen Entwicklungen die je eigene Identität eines Bildungsbereichs gewahrt und gleichzeitig eine Annäherung zwischen informellen sowie formellen Bildungsprozessen realisiert werden kann und Innovationen ermöglicht werden.

Mit diesem Themenkomplex beschäftigte sich das GMK-Forum Kommunikationskultur 2012, das im Heinz Nixdorf MuseumsForum in Paderborn stattfand. An diesem informellen Lernort wurde in Vorträgen und Panels die Frage „School's out?“ aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchtet. Beiträge aus der Medienforschung und der Medienpraxis initiierten fruchtbare Diskussionen. An diesen Diskurs knüpfen wir mit dem vorliegenden Band an. Neben theoretischen Zugängen greifen wir Erfahrungen und Konzepte aus der Handlungspraxis auf und ergänzen die deutsche Diskussion durch ein Special Internationales.

Theoretische Zugänge

Benjamin Jörissen diskutiert das Phänomen „Artikulation“ als wesentliches Moment von Bildungs- und Lernprozessen und skizziert auf dieser Basis Medienbildung und die (Mit-)Gestaltung Digitaler Kultur als ein gesellschaftsweites Entwicklungsfeld. Aus pädagogischer Perspektive formuliert er die zentrale Aufgabe, Artikulationsarchitekturen und -kontexte (z.B. im Social Web) zu analysieren und aktiv mitzugestalten.

Dem „Spannungsfeld zwischen organisierter Bildung und neuen Lernformen“ widmet sich **Franz Josef Röhl**. Er geht u.a. den Fragen nach, wie innere Bilder uns beeinflussen, wie sich eine digitale Lernkultur beschreiben und im Feld der Lernphilosophien verorten lässt und wie (Medien-)Bildung als Ziel des Lernens ausgestaltet werden kann. Er stellt dabei den Konnektivismus als potenzielles „Lernmodell der Zukunft“ vor.

Bardo Herzig und **Sandra Aßmann** fragen angesichts gesellschaftlicher Transformationsprozesse, inwiefern Schule als Institution Bestand in einer mediatisierten Welt haben kann. Dazu zeichnen sie die Entwicklung von Schule als Grenzziehung nach und beschreiben theoretisch und exemplarisch, wie formale und informelle Kontexte mit und über Medien aneinander anschlussfähig werden können.

Handlungspraxis

In den folgenden Beiträgen beschreiben die Autorinnen und Autoren anhand konkreter praktischer Beispiele aus den Bereichen der formellen und informellen Bildung, wie Medien und medienpädagogische Konzepte zum Einsatz kommen können.

Stephan Münte-Goussar stellt das (e)Portfolio als ambivalente Selbsttechnik vor. Neben einem Überblick hinsichtlich des komplexen und vielschichtigen Phänomens Portfolio und dessen vielfältigen Einsatzszenarien greift der Autor den Diskurs um das Thema auf. Dabei erörtert er drei typische Gegenüberstellungen (Portfolio – ePortfolio, Schule – Bildungsraum Europa, Reformpädagogik – neoliberale Steuerung), „'zwischen' deren Polen das Portfolio seinen Ort findet“ (S. 61) und weist diese als Ambivalenzen aus, um eine vierte Gegenüberstellung (Gouvernementalität – Ästhetik der Existenz) vorzuschlagen, die die anderen unterläuft.

Ines Müller-Hansen fordert, sich in der Schule und in allen drei Phasen der Lehrer(aus)bildung mit dem Thema Filmbildung auseinanderzusetzen. Sie formuliert an Kompetenzen orientierte Standards für eine solche Filmbildung und verdeutlicht, das Bildverstehen ebenso bedeutsam ist wie der Erwerb der Schriftsprache (Lesen und Schreiben).

Wie formelle und informelle Lernumgebungen digital erweitert werden können, stellt **Martina Ide** mit ihrem Konzept der „InteractiveWall“ als körper- und raumbezogene Umgebung für informelles Lernen vor. Sie erläutert, welche medienpädagogischen Konzepte und Ideen dadurch umsetzbar sind.

Visionen und Möglichkeiten zum Einsatz von Freier und Open-Source-Software in Schule skizziert **Sebastian Seitz**. Anhand verschiedener Beispiele erläutert er, was FOSS ist und über welche Spezifika sie verfügt. Hierbei bezieht er sowohl die historische als auch die rechtliche Perspektive mit ein und entwirft unterschiedliche Einsatzszenarien für Freie und Open-Source-Software im schulischen Kontext.

Jens Wiemken und **Kristina** und **Marten Jonas** zeigen, wie unterschiedlich die Verankerung des Themas Computerspiele in der außerschulischen Jugendbildung und in der Schule stattfinden kann. Anhand der Praxisprojekte *Hauptsache Action* aus dem informellen Medienbildungskontext und *My VideoGame*, das der formellen Medienbildung zugerechnet werden

kann, kontrastieren sie, wie es gelingt eine Akzeptanz des Themas bei Kindern und Jugendlichen und Lehrpersonen zu erhalten.

Irmgard Rothkirch präsentiert den Ort, an dem das GMK-Forum Kommunikationskultur 2012 in Paderborn stattfand: das Heinz Nixdorf Museums-Forum (HNF). Sie nimmt die Leser nicht nur auf eine Reise durch diesen informellen Lernkontext mit, sondern stellt darüber hinaus verschiedene museums- und medienpädagogische Projekte vor, die sich an Besucherinnen und Besucher des HNF richten und ihnen die Welt der Informations- und Kommunikationstechnologien „informell und originell“ nahebringen.

Internationale Perspektiven

Im dritten Teil des Bandes wagen wir einen Blick über den Tellerrand. In Form von Interviews wurden Expertinnen und Experten aus Italien, Spanien, Österreich, Großbritannien und Norwegen zu dem Spannungsfeld informeller und formeller Medienbildung in ihrem jeweiligen Land befragt: **Gianna Cappello**, University of Palermo (Italy); **Juana M. Sancho-Gil**, University of Barcelona (Spain); **Christian Swertz**, University of Vienna (Austria); **Helen Manchester**, University of Bristol (UK); **Ola Erstad**, University of Oslo (Norway).

Bleibt uns, allen Leserinnen und Lesern des vorliegenden Bandes eine gewinnbringende Lektüre und wertvolle Impulse für die weitere theoretische und praktische Auseinandersetzung im Bereich der formellen, aber auch der informellen Medienbildung zu wünschen.

Für die redaktionelle Unterstützung, das Lektorat und Layout gilt Tanja Kalwar unser herzlicher Dank! Für das Redigieren der englischen Interviews danken wir Eva Schubert, Nina Pimentel Lechthoff, Richard Bongartz und Nils Möckel.

Köln, Paderborn und Bielefeld im Januar 2014