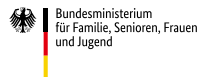


IM NOVEMBER ERSCHIENEN



Bestellung im kopaed-Verlag
www.kopaed.de

Langjährige Förderer/Kooperationspartner:



Lokale Partner und Förderer:



Zwischen Utopie und Dystopie



künkel | büro für gestaltung, Bielefeld 2019 · © Titelabbildung: shutterstock/sdecure

BERICHTE UND MATERIALIEN

Medienpädagogische Perspektiven für die digitale Gesellschaft

36. GMK-Forum Kommunikationskultur
München | 15. – 17. November 2019

GMK

Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur

Inhalt	01
Zwischen Utopie und Dystopie – Medienpädagogische Perspektiven für die digitale Gesellschaft	03
IMPULS 1: Science vs. Fiction? Medienpädagogik zwischen Utopie und Dystopie	04
GESPRÄCH: (Alb-)traum Digitalisierung – Ein Gespräch mit Science Fiction-Autor*innen	06
PECHA KUCHA: Auf den Blickwinkel kommt es an: Digitalisierungsnarrative	08
INTERAKTIV-SALON NETZWERKABEND	09
FILMSCHAU UND FILMGESPRÄCH	10
IMPULS 2: Digitalisierung als conditio humana heute	11
WORKSHOPS 1 BIS 7, OERCAMP A	
Bildung für die Mitte des 21. Jahrhunderts – Utopische und dystopische Szenarien des Lehrens und Lernens	13
Diskursraum: „Konkrete Utopien“ für die pädagogische Praxis	14
Sichtbare Sexualität: Jugendliche zwischen Empowerment und Pornografisierung	15
Scorings – Rankings – Ratings: Bonitätssysteme und ihre Konsequenzen	17
Digitale Zukunft und Qualität in der Erwachsenen- und Weiterbildung	19
Die technischen Assistenten kommen – Potentiale und Risiken	21
Coding in der Kita – zwischen "Vierter Kulturtechnik" und verzwecktem bzw. verschultem Bildungsverständnis	22
OERCamp A: OER finden, erstellen, verbreiten – für Praktiker*innen	23
MARKT DER VIELFALT	24
WORKSHOPS 8 BIS 15, OERCAMP B	
Mehr als Visionen interdisziplinären Handelns: Von der Dagstuhl Erklärung zum Frankfurt Dreieck und weiter	25
Die netzpolitische Glaskugel – Ein utopischer und dystopischer Blick in die Zukunft mit interaktiven Methoden	27
Medienforschung & digitaler Wandel – Chancen und Herausforderungen für die Medienpädagogik	29
Utopie und Dystopie im Jugendmedienschutz: Schutz, Förderung und Teilhabe im digitalen Raum	31

Break Out Edu – Methoden und Materialien für die Kinder- und Jugendarbeit	33
Gestaltung von Online-Barcamps	34
Medienpädagogik in Bibliotheken	35
OERcamp B: Qualität und freie, digitale Bildungsmedien (OER)	36
IMPULS 3: Ein Algorithmus hat kein Taktgefühl	37
IMPULS 4: Homo ludens vs. Homo oeconomicus	39
ZUKUNFTSWERKSTATT – MEDIENPÄDAGOGISCHES MANIFEST	40
WORKSPACE ZUM MANIFEST – ERGEBNISSE UND BE-RICHTE AUS DEN ARBEITSGRUPPEN	41
MEDIENPÄDAGOGISCHES MANIFEST – ADDENDUM 2019	48
DIETER BAACKE PREISVERLEIHUNG 2019	53
Informationen über den DIETER BAACKE PREIS	53
Informationen über die GMK	55
Im November 2019 erschienen: Medienbildung für alle	58
IMPRESSUM	59

GMK im Netz:

Website: www.gmk-net.de
Facebook: www.facebook.com/gmk.medienpaedagogik
Twitter: [@GMKnet](https://twitter.com/GMKnet) | [#gmk19](https://twitter.com/gmk19)
Instagram: www.instagram.com/gmk_net

Spenden:

Spenden sind für den Verein ein unverzichtbares Mittel zur Gestaltung einer starken und unabhängigen Medienpädagogik.

Bitte unterstützen Sie die GMK mit einer Spende (IBAN: DE03 4805 0161 0000 0248 69).

Spendenbescheinigungen stellen wir gerne auf Wunsch aus.

KURZ-BERICHTE UND MATERIALIEN ZUM GMK-FORUM 2019

Zwischen Utopie und Dystopie – Medienpädagogische Perspektiven für die digitale Gesellschaft

Was ist aus den Hoffnungen und Utopien geworden, die mit der Verbreitung des Internets verbunden waren? Wie düster wird die Zukunft sein in einer durchdigitalisierten Lebenswelt? Und wie kann Pädagogik agieren? Künstliche Intelligenz und die Digitalisierung schreiten weiter voran, die Medienbildung von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen hinkt deutlich hinterher, wie auch jüngste Studien zeigen. Dabei geht es nicht nur um technisches Know-how, sondern auch um kreative und soziale Kompetenzen sowie um die Ausbildung von Kritikfähigkeit. Das 36. Forum Kommunikationskultur der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur ging diesen drängenden Themen in Vorträgen und vielfältigen Workshops nach.

Mehr als 300 Medienpädagog*innen aus Forschung und Praxis kamen für drei Tage in München zusammen, um neueste Entwicklungen und Haltungen zu diskutieren, Methoden, Forschung und Positionen zu reflektieren. Die Auseinandersetzung mit Utopien und Dystopien fungiert dabei als Inspiration für pädagogische Innovation, dieses zog sich wie ein roter Faden durch die Tagung. Vor diesem Hintergrund warf die Veranstaltung auch einen Blick in die Science Fiction und hatte die Autor*innen Jens Lubbaddeh und Theresa Hannig oder im Kontext des Partners „Interaktiv“ Dok-Filmmacherin Isa Willinger zu Gast. Prof. Dr. Angelika Beranek von der Gastgebenden Hochschule München und Sebastian Ring vom Medienzentrum München des JFF lieferten einen visuell untermalten Einstieg und einen Überblick auf das Tagungsthema. Jeweils 6-minütige Pecha Kucha-Vorträge boten Einblicke und Inspirationen in die Bereiche Netzpolitik (Björn Friederich), Ethik und Religion (Kerstin Heinemann) und Bildung (Prof. Dr. Franz Josef Röhl). Vorträge von Prof. Dr. Dr. Matthias Rath und Prof. Dr. Katharina Zweig beschäftigten sich zudem intensiv mit den ethischen Fragestellungen zu Digitalisierung und KI. Insgesamt 16 Workshops/Camps fächerten das Thema für unterschiedliche Zielgruppen und Arbeitsgebiete der Medienpädagogik auf. Am Sonntag warf Prof. Dr. Martin Geisler einen Blick auf dystopische und utopische Aspekte im Kontext Gaming und verdeutlichte die vielschichtigen ökonomischen Verstrickungen. Er sprach sich engagiert für eine medien- und kulturpädagogisch unterfütterte Medienbildung aus, die das befreite und kreative Spiel fördert und voranstellt (zusammengefasst im Bild des Homo Ludens). Neue Perspektiven der Medienpädagogik für die digitale Gesellschaft wurden auf der gesamten Tagung intensiv diskutiert und entwickelt. Politische Forderungen und Handlungsempfehlungen wurden zusätzlich in den Arbeitsgruppen zum Addendum (aktualisierten Zu-

satz) des Medienpädagogischen Manifestes am Tagungssonntag bearbeitet. Das [Medienpädagogische Manifest](#), feierte mit seinem 10. Jahrestag seine Erweiterung und reflektierte diese passend zum Tagungsthema in vielfältigen Arbeitsgruppen.

In dieser Zusammenstellung finden Sie Kurzberichte, Materialien, Pads und weitere Links zu den Programmpunkten sowie die Links zu den Streamings der Hauptvorträge.

Neben dem **Dank** an alle Förderer und Partner (siehe Cover dieses Heftes), die das GMK-Forum ermöglich haben, gilt ein weiterer ausdrücklicher Dank an das Streaming-Team, das Team vom Roten Sofa und Katharina Bluhm für die in diesem Heft eingefügten und auf der Homepage abrufbaren Sketchnotes.

Die Streams zu Beiträgen des 36. Forums Kommunikationskultur sind zu erreichen über den GMK-YouTube-Kanal unter: youtube.com/channel/UCy8yrtOkmduEic3QqDumkJw

[↑ Nach oben](#)

IMPULS 1

Science vs. Fiction? Medienpädagogik zwischen Utopie und Dystopie

Schon immer prägen Narrative unseren gesellschaftlichen Diskurs. Geschichten sollen Werte und Normen vermitteln und Handlungsanweisungen geben. Neuere Geschichten, insbesondere aus dem Genre Science Fiction, vermitteln uns, wie ein Zusammenleben von Menschen mit Maschinen und KI aussehen kann. Häufig warnen sie in dystopischen Szenarien vor dem Kontroll- und Machtverlust der Menschheit. Unsere Vorstellung von „nicht greifbarer“ Technologie wie Künstlicher Intelligenz wird durch diese Erzählungen beeinflusst: Was KI eigentlich kann und was ihr in der Fiktion zugeschrieben wird, unterscheidet sich deutlich. Auch die Medienpädagogik sollte Geschichten erzählen.

Angelika Beranek von der Hochschule München reflektierte Narrative, die unsere Vorstellung von Gesellschaft und insbesondere von Medien mit prägen. Wie in der Religion durchziehen positive und negative Narrative unsere Vorstellung von Welt. Entsprechende ethische Vorstellungen und auch Erziehungskonzepte hin zum erwünschten Verhalten sind damit verbunden. Welche Erzählungen, aus Fiktion oder Forschung, gibt es zu unserer digital/medial durchwirkten Lebenswelt? In Vorbereitung auf den ersten Tagungstag implizierte Beraneks Beitrag unter Rekurs auf Dualismen wie Mensch – Maschine, Leib – Seele, Schöpfer – Geschöpf die Frage, inwieweit diese im Zeitalter voranschreitender KI und Robotik noch gelten. Auch Science Fiction-Bilder und Erzählungen prägen unsere Vorstellungen. So sieht für eine ganze Alterskohorte ein Roboter wie R2D2 aus Star Wars aus. Beranek stellte die historische



Wandelbarkeit und mediale wie gesellschaftliche Prägung der Vorstellungen über Künstliche Intelligenz heraus. Vor allem dystopische Geschichten werden als reizvoll empfunden und demnach von Warnern aufgegriffen. Letztlich sei die Intelligenz der KI aber *noch* nicht beunruhigend weit entwickelt, so entspreche die Intelligenz der weltweit am weitesten entwickelten KI nach IQ-Tests der eines 4-jährigen Kindes.

Auch die Medienpädagogik entfaltet sich vor dem Hintergrund dystopischer und utopischer Geschichten, wie die Pecha Kucha-Beiträge am Ende des Tagungstages gezeigt haben.

Sebastian Ring (JFF) wies in seinem Beitrag auf den Wandel des Selbstverständnisses als Mensch im Kontext von Digitalisierung und KI hin. Transhumanistische Perspektiven kommen hinzu, die die Autonomie des Subjekts verändern. Ring verwies dabei auf Mayer-Schönberger, der mutmaßt, dass der Mensch durch Big Data, Algorithmisierung etc. zum „Gefangenen von Wahrscheinlichkeiten“ werden könne. Teils animistische Zuschreibungen begleiteten die Nutzung von Sprachassistenten oder anderen Geräten mit KI. Geräte werden als beseelt wahrgenommen.

Eine Gefahr für die Autonomie des Subjekts seien auch die Überwachungs- und Kontrollmechanismen, die mit digitalen Medien und KI verbunden sein können. Insgesamt komme es zu einer Veränderung der Auffassung von Interaktion, die nicht nur das Subjekt selbst, sondern auch Rechte und die Rechtsprechung betreffen.

Prof. Dr. Angelika Beranek

Professorin für Grundlagen der Sozialen Arbeit mit dem Schwerpunkt Medienbildung an der Fakultät für angewandte Sozialwissenschaften an der Hochschule München; Studium der Sozialpädagogik; Promotion zum Thema „Sicher in Communities – Cybermobbingprävention und Peer to Peer Ansätze“; Vorträge und Publikationen im Bereich Medienbildung, Medienpädagogik; Schwerpunkte: Games, Medienethik, Netzpolitik und Digitalisierung in der Sozialen Arbeit; Sprecherin der GMK-Landesgruppe Bayern.

Sebastian Ring

Studium der Philosophie und Sozialpädagogik in München, medienpädagogischer Referent und Leiter des Medienzentrums München des JFF. Arbeitsschwerpunkte: interaktive und digitale Medien, insbesondere Computerspiele und Internet sowie Medienethik; Sprecher der GMK-Landesgruppe Bayern.

Streaming-Video

[↑ Nach oben](#)

GESPRÄCH

(Alb-)traum Digitalisierung – Ein Gespräch mit Science Fiction-Autor*innen

Einen Blick über die Galaxien der Medienpädagogik hinaus boten die zwei Science Fiction-Autor*innen. Welche Haltungen stecken hinter ihrem Werk? Welche Inspiration bieten ihre eher dystopischen Erzählungen für die Pädagogik des 21. Jahrhunderts?

Beide Autor*innen lasen Texte aus ihren Werken vor. Jens Lubbadeh stellte seinen aktuellen Roman *Transfusion* vor, einen Science Fiction-Thriller, der ethische Fragen rund um die Entwicklung eines Alzheimermittels aufgreift. In seinem Werk *Unsterblich* aus 2016 sorgen Virtuell Reality-Implantate für Ewiges Leben – mit fatalen Folgen. Theresa Hannig las aus ihrem Roman *Die Optimierer*. Die Geschichte spielt in einer digital durchstrukturierten, von Überwachung und Selbstkontrolle geprägten Lebenswelt. Dabei gestaltet Hannig Dialoge und Handlungen mit satirischem humorvollem Blick. Ihr aktueller Roman *Die Unvollkommenen* spielt in einer von KI regierten Welt mit lückenlosem Überwachungssystem. Beide stimmten zu, dass vor allem dystopische Züge in Science Fiction Romanen dominieren, Utopien seien schwieriger zu entwickeln. Hannig wünscht sich auch mehr positive Utopien, Geschichten die zum Wandel beitragen können und verwies dabei auf die Romane von Ursula K. Le Guin. *Wir haben die Welt schon 100 Mal untergehen sehen* – Lubbadeh merkte an, dass die Frequenz von Zombie-Apokalypse, düsteren Zukunftsszenarien und der Mischung aus Horror und Zukunftsvisionen, auch in Film und Serien, womöglich abstumpfend gegenüber den realen Bedrohungen wirke. Im Kontext Digitalisierung sieht er auch eine breite Abhängigkeit von Algorithmen und digitalen Medien als problematisch an. Dass die digitalen Services sich nur in

den Händen weniger weltweit operierender Firmen befinden, führe zu problematischen politischen und ökonomischen Auswirkungen. Dabei seien einige dieser Firmen zugleich maßgeblich an der Entwicklung gesellschaftlicher Utopien beteiligt, was die Ambivalenz und Vielschichtigkeit des Themas spiegelt.



Jens Lubbadeh

Freier Journalist; lebt in Berlin; hat bereits für *Die Zeit*, *NZZ*, *Bild der Wissenschaft*, *Technology Review*, *Spiegel Online* und viele weitere Print- und Digitalmedien geschrieben; wurde für seine Arbeit mit dem Herbert Quandt Medien-Preis ausgezeichnet. Der Science-Thriller *Unsterblich*, sein Romandebüt, hat auf Anhieb Kritiker und Leser gleichermaßen begeistert. In seinem zweiten Buch *Neanderthal* (2017) befasst sich Lubbadeh mit den Folgen von Erbguteingriffen und Klonen. Sein dritter Roman *Transfusion* erscheint im November 2019.

Theresa Hannig

Arbeitete nach dem Studium der Politikwissenschaft, Philosophie und VWL an der LMU München als Softwareentwicklerin, SAP Beraterin, Projektmanagerin von Solaranlagen und Lichtdesignerin. Die Erfahrungen, die sie im Studium und im Berufsleben sammelte, inspirierten sie zu ihrem Roman *Die Optimierer*, mit dessen Manuskript sie 2016 den 1. Stefan-Lübbe-Preis gewann, woraufhin der Roman im September 2017 bei Bastei Lübbe veröffentlicht wurde. Im März 2018 gewann sie mit *Die Optimierer* den Phantastik-Literaturpreis Seraph 2018 für das beste Debüt. Am 1. Juni 2019 wurde im Societaets-theater Dresden unter der Leitung von Nicola Bremer die Theaterinszenierung von *Die Optimierer* uraufgeführt. Theresa Hannig liest und diskutiert ihren Roman *Die Optimierer* an Schulen im Rahmen des

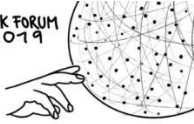
Deutsch- und Sozialkundeunterrichts der 9. bis 11. Jahrgangsstufen. Zu diesem Zweck gibt es Unterrichtsmaterialien, die Lehrkräfte kostenlos anfordern können. Am 28. Juni 2019 erschien Hannigs neuer Roman *Die Unvollkommenen*, der inhaltlich *Die Optimierer* fortsetzt, thematisch aber neue Schwerpunkte setzt.

↑ Nach oben

PECHA KUCHA

Auf den Blickwinkel kommt es an: Digitalisierungsnarrative

Welche dystopischen oder utopischen Narrative stehen eigentlich hinter medienpädagogisch relevanten Handlungsfeldern wie Netzpolitik, Ethik oder Bildung? Exakt 6 Minuten und 40 Sekunden andauernde Kurzvorträge mit jeweils 20 Folien lieferten dazu Anregungen aus verschiedenen Perspektiven. Einige zentrale Aspekte der Vorträge sind hier in der Notiz von Katharina Blum zusammengefasst, die Vorträge sind im Stream nachzuverfolgen.

PECHA KUCHA AUF DEN BLICKWINKEL KOMMT ES AN: Digitalisierungsnarrative GNK FORUM 2019 		
NETZPOLITIK Björn Friedrich	ETHIK & RELIGION Kerstin Heinemann	BILDUNG Prof. Franz Josef Röll
- RADIOHERIZ, DEMOKRAPIEVERSTÄNDNIS DES INTERNETS - VORRATS DATENSPEICHERUNG - Big Data - POTENTIALE VON KI - zwei Seiten von Allem - KOMMERZIALISIERUNG & politische Regulierung - EIGENES USER*INNEN VERHALTEN überbrücken - Die Macht der Straße - E-PARTIZIPATION stärken	- ALGORITHMEN als neue GOTTHEITEN? - AUSEINANDERSETZUNG mit dem ANDEREN - VIelfALT + DIVERSITÄT Komplexität - GOTT schuf den IMPERFekten MENSCHEN - zwang zur selbstoptimierung - HAS DATA THE 2 BETTER IDEA? - Einschren + Erlechten + Verstehen - INTELLIGENZ - Intuition & Gefühl ≠ KI - Ann stellt nur der Mensch her - Sind zwischen SCHON & NOCH NICHT	- EMPHATIE wird zur zentralen KOMPETENZ - fähiges KREATIVES GESTALTEN = Stärke des Menschen - Lösungen finden für FRA GESTELLUNGEN, die wir heute noch nicht kennen - KREATIVITÄT: Imitationsfähigkeit NEUGIER - BILDUNGSSYSTEMABSCHLÜSSE werden umkämpfter - BEREICHSGÜBERGREIFENDES kollaboratives LERNEN - KONNEKTIVISTISCHES Lernen - Die SCHULE ist kein WIRTSCHAFTSBETRIEB! - DYSTOPIE = alles bleibt, wie es ist.

VISUALISIERUNG: Katharina Blum



Narrativ Netzpolitik: Björn Friedrich

Arbeitet bei SIN – Studio im Netz in München und beschäftigt sich dort mit Social Media, Games, mobilen Anwendungen und Datensicherheit; Betätigungsfelder: die aktive Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen sowie Infoveranstaltungen für Eltern und pädagogische Fachkräfte; schrieb als Autor u.a. das *Elternbuch zu WhatsApp, YouTube, Instagram & Co.*; beäugt privat kritisch die Lieblings-Apps und -Serien seiner Kinder.

Streaming-Video**Narrativ Ethik und Religion: Kerstin Heinemann**

Dipl. Religions- und Medienpädagogin und arbeitet derzeit am JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis in München; koordiniert u.a. das Projekt *ACT ON! aktiv + selbstbestimmt online* des Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend; Schwerpunkte: die Koordinierung von Konzepten und Modellprojekten für die pädagogische Arbeit mit digitalen Medien, die Begleitung junger Menschen bei der Planung und Umsetzung von Medienproduktionen und die Frage nach Partizipationsmöglichkeiten und Jugendmedienschutz in gesellschaftlichen und politischen Zusammenhängen vor dem Hintergrund des digitalen Wandels.

Streaming-Video**Narrativ Bildung: Prof. Dr. em. Franz Josef Röhl**

Studium der Soziologie (Dip.) und Dipl.-Pädagogik (außerschulische Jugendarbeit und Erwachsenenbildung) an der Goethe-Universität in Frankfurt; Jugendbildungsreferent bei der DLRG-Jugend Hessen (drei Jahre); Bildungsreferent beim Institut für Medienpädagogik und Kommunikation in Frankfurt (16 Jahre); von 1999 bis 2014 Professur an der FH Darmstadt, FB Sozialpädagogik, Schwerpunkt: Neue Medien und Medienpädagogik; Lehr- und Forschungsschwerpunkt nach der Emeritierung: Transversales Lernen.

Präsentation als PDF | Streaming-Video

[↑ Nach oben](#)

INTERAKTIV-SALON NETZWERKABEND

Begrüßung:

- **Haimo Liebich**
Interaktiv – Münchner Netzwerk Medienkompetenz und Kulturforum München
- **Peter Becker**
Münchner Stadtbibliothek

Mit freundlicher Unterstützung durch die 

[↑ Nach oben](#)

FILMSCHAU UND FILMGESPRÄCH

In Kooperation mit Interaktiv – Münchner Netzwerk Medienkompetenz, dem Kulturforum München, der Münchner Stadtbibliothek und der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb).

“Hi AI – Liebesgeschichten aus der Zukunft” – Filmausschnitte und Filmgespräch mit Regisseurin Isa Willinger

Die mehrfach ausgezeichnete Dokumentation von Isa Willinger konzentriert sich auf Humanoide Roboter:

„Humanoide Roboter sind die neuen Lebewesen. Sie arbeiten an der Rezeption, in Shopping Malls oder als Köche – und sie führen Beziehungen mit Menschen. Wie die charmante Androidin Harmony, mit der der Amerikaner Chuck zu einem Roadtrip quer durch die USA aufbricht. Harmony ist die perfekte Partnerin für Chucks Einzelgängerleben. Sie stellt keine übergriffigen Fragen und ist auf Empathie und Komplimente programmiert. Und sie mag Bücher und kann aus dem Stegreif den Futuristen Ray Kurzweil zitieren. Am anderen Ende der Welt, in Tokio, bekommt Sakurai von ihrem Sohn den Roboter Pepper geschenkt, damit sie weniger allein ist. Pepper ist ganz anders als Harmony, wenig interessiert an den Gesprächsthemen der alten Frau, dafür ein Schlitzohr und Entertainer. Während Harmony und Chuck nach der Liebe suchen und Pepper und Oma die Zeit totschlagen, stellt sich die Frage: Wie werden wir mit künstlicher Intelligenz zusammenleben? Was werden wir gewinnen, was verlieren? Und: Wer sind eigentlich die Hauptfiguren dieser schönen, neuen Welt?“

Im Filmgespräch zwischen Daniel Sponsel und Isa Willinger, das von Filmausschnitten begleitet wurde, entfaltete sich das Themenfeld „Beziehungen zwischen Menschen und humanoiden Robotern“ auf vielfältige Weise. Wie sehr gelingt die Kommunikation zwischen Mensch und Humanoiden? An welchen Stellen können parasoziale Beziehungen aufgebaut werden, wo scheitert Kommunikation? Die Ausschnitte zeigen auf berührende Weise die Grenzen der aktuellen Entwicklungen humanoider Roboter auf. Weder utopisch noch dystopisch sind die damit verbundenen Beziehungsgeschichten eher ein wenig desillusionierend und begrenzt. Es wird deutlich, dass die clever und eloquent agierende Humanoide *Harmony* als Partnerin vielleicht doch nicht so geeignet ist, auch weil ihr eine tiefe Empathiefähigkeit fehlt. Roboter Pepper wiederum, der als kommunikatives Gegenüber einer älteren Dame zum Einsatz kommt, kann zwar sicher für Abwechslung sorgen, kommt aber keineswegs qualitativ an den Austausch und die positive Stimmung heran, die beim Besuch der Schwester der Seniorin zwischen den beiden Menschen entsteht. Angst vor künstlichen Intelligenzen, zumindest wie sie in den beiden im Film vorgestellten Humanoiden zum Einsatz kommen, müssen wir aber derzeit noch nicht haben: Isa Willinger argumentiert im Gespräch mit dem Publikum schlüssig, dass Roboter wie Harmony ihre menschlichen Partner Chuck niemals umbringen könnten. Als KI sei Harmony darauf nicht programmiert, sie kann demnach nur Handlungsschritte wählen, die ihr für das Lösen der ihr zugewiesenen Ziele dienlich sind. Von

der Entwicklung eines eigenen Willens sind die heutigen Roboter – zum Glück? – noch meilenweit entfernt. Eine echte, empathische Interaktion ist noch nicht möglich.

Isa Willinger

Ihr Debut-Kinofilm *Hi, AI* wurde mit dem Max-Ophüls-Preis ausgezeichnet und für den deutschen Filmpreis als bester Dokumentarfilm nominiert; seit 2014 Lehrbeauftragte für Stoffentwicklung an der HFF München und seit 2010 Filmpädagogin beim internationalen Dokumentarfilmfestival München; schreibt außerdem über Film. (Interviews sind im Filmmagazin *Revolver* erschienen.)

Moderation:

Daniel Sponsel,

Künstlerischer Leiter des DOK.fest München

↑ Nach oben

IMPULS 2

Digitalisierung als conditio humana heute – Ethische Perspektiven für das Leben in der mediatisierten Gesellschaft



VISUALISIERUNG: Katharina Blum

Laut Matthias Rath brauchen wir keine neuen Bildungskonzepte – aber die Bedingungen haben sich verändert, und dazu muss sich Pädagogik verhalten! Bei Reflektionen zum Megatrend Digitalisierung wurde und wird Bildung viel zu wenig mit bedacht. In der Medienbildung geht es um Teilhabe an, in und durch Medien, das Verfolgen und die Realisation einer Medienbildung für alle. Medienbildung muss Zukunftsprozesse reflektieren und verarbeiten. „Wir bilden heute Menschen aus, die Menschen ausbilden für eine Zukunft, die wir nicht kennen“ fasst Rath das Dilemma der pädagogischen Fachkräftebildung zusammen. Metaprozesse sozialen und kulturellen Wandels sind mit Mediatisierung in der digital geprägten Gesellschaft verbunden. Rath stellt normative Fragen der Erziehung in den Kontext philosophischer Fragen und historischer Prozesse. Menschen sind kulturelle Wesen, die in bestimmten Zeiten Anpassungen vollziehen, um ihr Leben in bestimmten neuen Bedingungen zu gestalten. Im Kontext der Mediatisierung und den Möglichkeiten des user generated content werden Menschen zu Producern. Hier liegen vielfältige Chancen der Teilhabe, die Bildung erschließen sollte. Vor dem Hintergrund der KI ist immer wieder die Frage zu stellen, was macht den Menschen aus? Rath akzentuiert Digitalisierung auch als Epochenphänomen, das mit vielfältigen Integrationsprozessen verbunden ist, u.a. technischen, ästhetischen und inhaltlichen. Mediatisierung werde als Gegenwartsphänomen missverstanden, sollte jedoch immer als historisch wandelbarer Prozess verstanden werden. In der menschlichen Geschichte wurde immer wieder der „Untergang des Abendlandes“ mit der Einführung bestimmter Medien in Verbindung gebracht. Im Zuge bewahrpädagogischer Medienmoralisierung (Kerlen) werden oftmals defizitäre Aspekte des Wandels herausgestellt und entzeitlicht. Laut Rath ist dies der falsche Weg. Stattdessen sollte die „conditio humana“ (die Lebensumstände unter denen wir leben) berücksichtigt werden, um die Lebensweltbezogenheit pädagogischen Handelns gegen solche Ideologisierung stark zu machen. (Medien-)Pädagogische Strategien müssen dabei das Medienhandeln in den Mittelpunkt stellen, nicht die jeweiligen Medienformen.

Prof. Dr. Dr. Matthias Rath

Hat u.a. Philosophie, Pädagogik und Germanistik studiert und war mehrere Jahre im Management eines internationalen Medienhauses tätig; seit 1996 ist er Professor für Philosophie an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg und leitet dort die Forschungsstelle Jugend – Medien – Bildung.

Präsentation als [PDF](#) | [Streaming-Video](#)

[↑ Nach oben](#)

WORKSHOPS 1 BIS 7, OERCAMP A

WS 1

Bildung für die Mitte des 21. Jahrhunderts – Utopische und dystopische Szenarien des Lehrens und Lernens im Zeitalter der Digitalisierung

(GMK-Fachgruppe Schule)

Der von der Fachgruppe Schule organisierte Workshop setzte sich mit der Frage auseinander, welche Bildung die heute Geborenen benötigen werden, um die Herausforderungen der 2050er Jahre zu bewältigen. In seiner einleitenden Moderation machte Horst Sulewski deutlich, dass Schule vor der Schwierigkeit steht, den Erwerb von Kompetenzen zu ermöglichen – solche, von denen man bestenfalls Umriss erkennen kann.

Da Prof. Thomas Damberger (Lüneburg), der vier Phänomene der Digitalisierung thematisierte, nicht anwesend sein konnte, wurden seine Überlegungen anhand von Ausschnitten aus einem Vortragsvideo vorgestellt.

In einem zweiten Schritt fokussierte Prof. Dr. Franz Josef Röll die Suche nach möglichen gesellschaftlichen Perspektiven auf die Darstellung utopischer und dystopischer Lebensraum-szenarien. Hierbei thematisierte er, wie Identität und ontologische Verortung durch veränderte Lebensräume unsere Selbstbestimmung und unsere Aneignung von Welt beeinflussen. Bei der anschließenden, mehr als die Hälfte der Zeit einnehmenden Diskussion gab es die Möglichkeit, neben den Referenten und dem Moderator einen der drei freien Plätze (zumindest temporär) einzunehmen und aktiv in die Diskussion einzugreifen. Eine große Anzahl der rund 50 Teilnehmer*innen nahm dieses Angebot auch wahr.

Der thematisch weit gespannte Austausch, der nach Antworten der Medienpädagogik und der Medienbildung auf die aktuellen und zukünftigen gesellschaftlichen Erfordernisse suchte, kreiste um die folgenden Fragestellungen:

- Wie sehen wir die Welt um die Jahrhundertmitte?
- Welche Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnissen werden erforderlich sein?
- Welche Ideen, Konzepte, Angebote haben wir?
- Was muss entwickelt, umgesetzt und was auch verhindert werden?

Die vielen offenen Fragen und die anregenden Diskussionen des Workshops verweisen auf die Bandbreite und Größe der Herausforderungen zu diesem Thema. So sind Veränderungen der Architektur, der Auflösung von Fächer- und Zeitstrukturen, der Neuausrichtung der Allgemeinbildung und der Aus- und Fortbildung weiter zu reflektieren.

Thomas Damberger, Vortrag (Ende 2017) in Linz:

www.youtube.com/watch?v=B3OKmPbudvw&t=11s (Timecode 01:40 bis 20:30)

Geplant, aber aus Zeitgründen nicht mehr gezeigt:

Richard David Precht und Anke Domscheit-Berg – Epochenumbruch als demokratische Gelegenheit? www.youtube.com/watch?v=6nabOasbpNQ (Timecode 08.30 bis 12:50)

Prof. Dr. em. Franz Josef Röhl

Studium der Soziologie (Diplom) und Diplom-Pädagogik (außerschulische Jugendarbeit und Erwachsenenbildung) an der Goethe-Universität in Frankfurt; Jugendbildungsreferent bei der DLRG-Jugend Hessen (drei Jahre); Bildungsreferent beim Institut für Medienpädagogik und Kommunikation in Frankfurt (16 Jahre); von 1999 bis 2014 Professur an der FH Darmstadt, FB Sozialpädagogik, Schwerpunkt: Neue Medien und Medienpädagogik; Lehr- und Forschungsschwerpunkt nach der Emeritierung: Transversales Lernen

Moderation:

Horst Sulewski

Sprecher der Fachgruppe Schule bei der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK); bis 2018 Lehrer für Deutsch, Politik und Geschichte in Frankfurt am Main; seit drei Jahrzehnten in den Bereichen Medienbildung Lehrkräfte(fort)bildung und speziell der Filmbildung in verschiedenen hessischen Landesinstituten tätig; berufliche Schwerpunkte: Medienbildung in der Schule, Medienbildungskonzeptentwicklung, Mediencurricula sowie Filmbildung, langjährige Abordnungen in verschiedene schulische Unterstützungssysteme in Hessen, Mitarbeit an verschiedenen bundesweiten Konzeptentwicklungen im Bereich der Medienbildung (KMK 2012, LKM, Arbeitskreis Film).

Präsentation von F. J. Röhl als PDF | [GMK-Fachgruppe Schule](#)

[↑ Nach oben](#)

WS 2

Diskursraum: „Konkrete Utopien“ für die pädagogische Praxis?

(GMK-Fachgruppe Außerschulische Medienpädagogik)

Im Fokus des Workshops standen Wert- und Haltungsfragen, die für die medienpädagogische Arbeit zentral sind. Sie begründen Arbeitsziele, Arbeitsweisen etc. Im Workshop, der als Diskursraum konzipiert war, haben wir gemeinsam zentrale Leitideen der Medienpädagogik daraufhin befragt, inwiefern sie uns Orientierung für die medienpädagogische Arbeit angesichts des digitalen Wandels bieten. Leitend waren dabei die Fragen: Wo haben diese Leitideen Strahlkraft verloren? Welche bleiben wichtig? Welche sind neu hinzugekommen?

In der Diskussion haben wir gemeinsam festgestellt, dass wir viel Diskussionsbedarf hierzu haben und viele Herausforderungen in der Praxis und theoretischen Arbeit sehen. So wurde etwa herausgestellt, dass nicht allein "die" Medienpädagogik sich für eine Medienkompetenzvermittlung verantwortlich fühlen, sondern dass diese (auch von Medienpädagog*innen) als eine kollektive Aufgabe verstanden werden müsse. Ferner sei der oft verwendete Begriff der Lebensweltorientierung in der Praxis wirklich ernst zu nehmen, was auch inkludi-

ert, dass Raum "zum Scheitern" gegeben wird. Insgesamt wurde deutlich, dass zwar alle Teilnehmer*innen die Utopie einer gesellschaftlich fest etablierten Medienbildung mit konkreten medienpädagogischen Leitideen verfolgen, dass deren Ausgestaltung aber selbst unter den anwesenden Fachkräften sehr heterogen, teilweise auch strittig ausfällt.

Die Diskussion wollen wir ausgehend von der Fachgruppe, offen auch für Nichtmitglieder, mit einem gesonderten Workshop im Jahr 2020 fortführen. Bei Interesse bitte mit der Fachgruppe Kontakt aufnehmen.

Julia Behr

Magisterstudium der Erziehungswissenschaft, Kommunikationswissenschaft und Psychologie an der Friedrich-Schiller-Universität Jena und der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster; 2009 bis 2013 Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Fachbereich Erziehungswissenschaft und Sozialwissenschaften der WWU Münster; 2013 bis 2017 Medienpädagogin und Projektleiterin *JuMP – Jugend, Medien Partizipation* in Haus Neuland e.V., Bielefeld; seit April 2017 Medienpädagogische Referentin am JFF Berlin-Brandenburg.

Dr. Niels Brügger

Studium der Kommunikations- und Medienwissenschaft (Schwerpunkt Medienpädagogik), Informatik und Erziehungswissenschaft an der Universität Leipzig und der Dublin City University; seit Januar 2007 Wissenschaftlicher Mitarbeiter am JFF, seit Dez. 2016 Leiter der Abteilung Forschung, zuvor Stellvertreter der Abteilungsleitung Forschung.

Prof. Dr. Eik-Henning Tappe

Seit WS 2018/19 Professor für Digitalisierung und Medienpädagogik in der Sozialen Arbeit im Fachbereich Sozialwesen an der FH Münster; zudem zweiter Vorsitzender der Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V.; davor vier Jahre lang Referent für Medienbildung im Medienzentrum der Stadt Hamm sowie sechsjährige Tätigkeit als freiberuflicher Medienpädagoge im Münsterland.

GMK-Fachgruppe Außerschulische Medienpädagogik

[↑ Nach oben](#)

WS 3

Sichtbare Sexualität: Jugendliche zwischen Empowerment und Pornografisierung (GMK-Fachgruppe Medien und Geschlechterverhältnisse)

Dr. Maya Götz vom IZI – Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen hielt zum Einstieg einen kurzweiligen Vortrag über Medienwelten und -vorbilder von Jugendlichen, speziell ging es um die (sehr unterschiedliche) Darstellung von Männern und Frauen in Musikvideos sowie um die Selbstwahrnehmung von Mädchen, die Fotos auf Instagram konsumieren und posten. Die Teilnehmer*innen des Workshops erhielten so nicht nur Einblicke in die (sexualisierte) Welt der Jugendlichen, sondern repräsentative Zahlen aus den Studien, die Dr. Götz durchgeführt hat. Ergänzt wurden diese durch konkrete Anregungen

und Materialien für aktivierende Projekte, um den beschriebenen Problemen in (außer-)schulischen Einrichtungen entgegenzuwirken.

Im zweiten Teil des Workshops waren die Teilnehmer*innen aufgerufen, sich zu überlegen, wie das Thema Instagram (Selbstdarstellung – Selbstwahrnehmung – Geltungsbedürfnis) konkret mit der entsprechenden Zielgruppe bearbeitet werden kann. Welche Kompetenzen brauchen die Jugendlichen, um der perfekten Bilderflut selbstbewusst entgegenstehen zu können und wie können wir Pädagog*innen diese Kompetenzen fördern? In zehn Kleingruppen wurde konzentriert an Faktoren, Ideen und praktischen Realisationsmöglichkeiten gearbeitet und beim anschließenden Ideenpool vorgestellt und diskutiert. Von „Komplimenten to go“ (Ein Kompliment auf einem Zettel zum Mitnehmen) über das Bekanntmachen von Accounts, die sich mit dem Thema Bodypositivity beschäftigen, bis hin zur intensiven Selbstanalyse (Wer bin ich? Wie wirke ich? Wie möchte ich wirken?) wurden mehr als 40 unterschiedliche Anregungen gesammelt. Nun gilt es, herauszufinden, wie man die Jugendlichen befähigen kann, zu hinterfragen, was sie fühlen, wenn sie konsumieren und ob sich dieses Gefühl ändert, wenn sie produzieren. Zusätzlich sollten die Jugendlichen dabei unterstützt werden, Coping-Strategien zu entwickeln (Wie gehe ich mit dem schlechten Gefühl um, wenn mein Bild zu wenig Likes erhält?). In den Studien zeigte sich, dass die Jugendlichen bereits über Medienkompetenz verfügen und z.B. genau darauf achten, dass sie keine persönlichen Daten weitergeben oder ungewünschte/persönliche Elemente auf den Fotos zu sehen sind.

Ideen und Stichpunkte der Teilnehmer*innen des Workshops:

- Komplimente to go (Zettel zum Abreißen)
- Es geht nicht ohne die Jungs
- Gemeinsam überlegen: Partner*in, Kumpels, Familie – Welches Foto schicke ich wem?
- Ästhetik darf ein gutes Gefühl geben, es muss aber klar sein: ICH muss nicht immer so perfekt sein
- Wall of diversity
- Clownsarbeit
- Gegensätzliche Projekte machen (Jungs Selfie-Workshop, Mädchen machen Games)
- Herausfinden: Welche Faktoren beeinflussen die Wahrnehmung von Bildern? (Nicht nur die Filter, es muss noch mehr geben)
- Bodypositivity-Accounts bekannter machen
- Coping Strategie entwickeln: „Wie gehe ich mit dem schlechten Gefühl um, welches bearbeitete Bilder in mir hervorrufen?“
- Zweigleisig fahren: Was geht in mir vor, 1.) wenn ich etwas poste? Und 2.) wenn ich etwas konsumiere?
- Methode Ich-Modell: Wer bin ich? Wie wirke ich? Wie will ich wirken?
- Ersatzbefriedigung finden – Was hat die höchste Wirksamkeit?

Links und Hinweise zum Vortrag von Dr. Maya Götz:

Zusammenfassung der Studienergebnisse:

www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/Digital/Goetz_Eckhardt-Rodriguez-Musikvideos.pdf

www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/Digital/Goetz-Perfektes_Bild.pdf

www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/Digital/Goetz_Becker-Ueberkreuztes_Bein.pdf

Und medienpädagogische Aufbereitung der Themen (Videos und Unterrichtseinheiten, die ich gezeigt/erwähnt habe)

Geschlechterbilder in Musikvideos:

www.br.de/sogehmedien/stimmt-das/musikvideos-gender-klischee-100.html

Influencer*innen

www.br.de/sogehmedien/medien-basics/influencer-stars-der-jugend-100.html

Dr. phil. Maya Götz

Maya Götz, Dr. phil., ist Leiterin des Internationalen Zentralinstituts für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) beim Bayerischen Rundfunk; leitete über 180 empirische Studien und betreut pädagogisch die Medienkompetenzplattform von ARD/ZDF und Deutschlandradio SogehMedien.

Moderation:**Selma Brand**

Leitung des Netzwerks Inklusion mit Medien (Nimm!); Medientrainerin; Mediengestalterin Bild und Ton; Erzieherin; seit 7 Jahren selbstständige Medienpädagogin; Multiplikator*innenausbildung; Pilotprojekte mit Kindern und Jugendlichen; Erstellung von Arbeitsmaterialien.

GMK-Fachgruppe Medien und Geschlechterverhältnisse

[↑ Nach oben](#)

WS 4**Scorings – Rankings – Ratings: Bonitätssysteme und ihre Konsequenzen für Gesellschaft und Medienpädagogik** (GMK-Fachgruppe Global Media Literacy)

Der Workshop begann mit einem Experiment, bei dem die Teilnehmenden eine Klassifizierungskarte ausfüllen mussten, die nach der Nutzung von Smartwatches, Fitness-Apps, GPS-

Markierungen bei Fotos, intelligenten Haushaltsgeräten oder Plattformen wie Uber, Airbnb und Amazon fragte. Entsprechend der Anzahl der Ja-Kreuze wurden die Teilnehmenden anschließend platziert. Während die datenfreigiebige 1. Klasse am Tisch mit Verpflegung und Notizunterlagen Platz nehmen durfte, hatten die Datensparsamen der 3. Klasse nur einen Stuhl mit einer kleinen Süßigkeit zur Verfügung.

Nach diesem Experiment stellt Zi Li, eine in Deutschland lebende Chinesin, die „All-in-One-App“ *WeChat* vor. Die App, die in China von einer Milliarde Menschen genutzt wird, umfasst Kommunikations-, Bezahl- und Shoppingmöglichkeiten, Spiele, eine Suchmaschine, Fitnesstracking, einen Übersetzer und die Möglichkeit, den Personalausweis zu verwalten. WeChat ist insofern eine revolutionäre App, als dass die Chinesen damit verschiedene Technologien (wie z.B. E-Mail, Kreditkarten) nahezu übersprungen haben.

Hinter WeChat steht das Unternehmen TenCent, es ist bereits heute das weltweit größte Gaming-Unternehmen und die fünftgrößte Internetfirma. Mit dem massenhaft gesammelten Daten und Wissen über die Nutzer*innen hat TenCent eine zunehmend mächtige Position.

Die zweite Referentin Antonia Hmaidi räumte mit den Vorurteilen über „das“ chinesische Scoringssystem auf. Festzuhalten ist, dass es verschiedene Systeme gibt, die sich in unterschiedlichen Testphasen befinden. Die beiden Hauptziele der Systeme sind in der Regel eine effizientere Verteilung der Ressourcen und die Erziehung der Chinesen zu guten Menschen. Das bei uns durch die Medien bekannteste System ist „Rongcheng“ (benannt nach der Region, wo es getestet wird). Hier zeigen die Menschen konkret Verstöße anderer an. Es gibt aber auch den staatlichen Vorläufer, bei dem die Menschen auf einer schwarzen Liste stehen. In gewisser Weise ähnelt das System der Schufa, ist aber weitreichender, da bei schlechtem Scoring nicht nur Zugänge verwehrt sind, sondern die Betroffenen auch gezielt stigmatisiert werden. Beispielsweise wird Menschen, die eine Person, die auf der schwarzen Liste steht, anrufen, eine entsprechende Ansage vorgespielt.

Als Probleme identifiziert Antonia Hmaidi, dass das ohnehin schwache Vertrauen in die Mitmenschen sinkt und die Technikgläubigkeit steigen könnte. Sie befürchtet ebenfalls, dass Diskriminierung durch Scoringssysteme befördert werden könnte (durch die algorithmische Reproduktion, durch Transparenz oder die Diskriminierung von Minderheiten durch biometrische Merkmale). Weitere Probleme sind die Fehleranfälligkeit der Systeme oder die Möglichkeit des „Freikaufens“.

Im Sinne von Baackes Medienkompetenzmodell haben die Workshopeteilnehmenden ihr Wissen über die Mediensysteme und deren Gebrauch in China erweitert. Konsens herrschte in der Diskussion darüber, dass die Komplexität der technologischen Phänomene zunimmt und dies die Medienpädagogik vor entsprechend komplexe Herausforderungen stellt. Am Ende mussten – auf Grund der fehlenden Glaskugel – viele Fragen offen bleiben, wie z.B. die gesellschaftsphilosophische Frage nach der Ausbalancierung von Freiheits-, Gemeinschafts- und Sicherheitsbestrebungen oder die Frage, ob man sich medienpädagogisch schon mal mit WeChat als neuem Trend beschäftigen sollte. (Bericht: Daniela Cornelia Stix)

Kurzvideo: *TenCent*

Leseempfehlung: *Datenökonomie* (Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ) 24-26/2019)

Materialtipp: *Privatsphäre und Big Data* (Klicksafe Zusatzmodul)

Veranstaltungsmaterialien: „*SuperScoring*“ an der Uni Köln am 11.10.2019

Antonia Hmaidi

Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Ostasienwirtschaft China an der Universität Duisburg-Essen; ist neben ihrer Arbeit im Chaos Computer Club aktiv.

Zi Li

In China geboren und aufgewachsen; lebt seit 2013 in Deutschland und studiert zurzeit im Bachelorstudium „Intermedia“ an der Universität zu Köln.

Moderation:

Daniela Cornelia Stix

Diplom-Sozialpädagogin/-arbeiterin (FH), Medienwissenschaftlerin (Master of Arts); Lehrkraft für besondere Aufgaben mit dem Schwerpunkt Medienpädagogik im Studiengang Intermedia an der Universität zu Köln; Promotion zum pädagogischen Einsatz von Social Media in der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit; Sprecherin GMK-Fachgruppe Global Media Literacy.

GMK-Fachgruppe Global Media Literacy

[↑ Nach oben](#)

WS 5

Digitale Zukunft und Qualität in der Erwachsenen- und Weiterbildung

(GMK-Fachgruppe Erwachsenen- und Weiterbildung)

Welche Herausforderungen bringt der durch die Digitalisierung vorangetriebene Wandel für die Erwachsenen- und Weiterbildung? Wo liegen Chancen, Angebote der Erwachsenen- und Weiterbildung digital auszurichten? Und wie kann Erwachsenen- und Weiterbildung sinnvoll dazu beitragen, den Umgang mit digitalen Medien und digitale Kompetenzen zu fördern? Diesen Fragen widmete sich der Workshop.

Im Mittelpunkt standen Chancen und Herausforderungen, die der Wandel, der durch die Digitalisierung vorangetrieben wird, für die Erwachsenen- und Weiterbildung mit sich bringt. Es fanden zwei Impulsvorträge („Weiterbildung im Wandel“ von D. Meister/L. Dehmel und „Digitale Aus- und Weiterbildung von Morgen“ von F. Schröder) sowie eine anschließende, mit einem Live-Abstimmungstool unterstützte Diskussion statt. Diskutiert wurden u.a. die angemessene Ausrichtung von Digitalkompetenz auf die Zielgruppe der Erwachsenen, Moti-

vation und Ansprache sowie Ressourcenfragen. Ausgehend von den Ergebnissen des Workshops sammelte die Fachgruppe wichtige Erkenntnisse für die Verortung der Erwachsenen- und Weiterbildung innerhalb der GMK: Spezifisch für die Zielgruppe muss die Freiwilligkeit des Lernens sowie der Prozess lebenslangen Lernens verstärkt berücksichtigt werden. Zielgruppenansprachen müssen bedarfsorientiert, konkret und einfach erfolgen sowie die Heterogenität der Zielgruppe mitbedacht werden. Zeitliche und finanzielle Ressourcen für die Qualifizierung des vorhandenen Personals sind notwendig.

Prof. Dr. Dorothee M. Meister

Promovierte und habilitierte in Erziehungswissenschaften; arbeitete zunächst an der Universität Bielefeld, der Universität Halle-Wittenberg und dem Institut für Wissensmedien in Tübingen; seit 2004 Professorin für Medienpädagogik und empirische Medienforschung an der Universität Paderborn; 2007 bis 2013 Mitglied im Bundesvorstand der GMK; seit 2015 gemeinsam mit Sabine Eder GMK-Vorsitzende.

Lukas Dehmel

Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Arbeitsbereich für Medienpädagogik und empirische Medienforschung an der Universität Paderborn; seine Schwerpunkte liegen in der medienpädagogischen Professionalisierungsforschung zu Lehrkräften in der Weiterbildung und in der (praxistheoretischen) Forschung zu mobilen Medientechnologien in unterschiedlichen Lehr-/Lernkontexten.

Frank Schröder

Geschäftsführer der k.o.s GmbH und stellvertretender Sprecher der BALB Bundesvereinigung Arbeit-Lernen-Bildung; langjährige Erfahrungen in der Organisations- und Kompetenzentwicklung in der Aus- und Weiterbildung sowie der Bildungsberatung, u.a. Entwicklung und Anwendung von Qualitätskonzepten und die Begleitung zur Qualitätsentwicklung in Weiterbildungs- und Beratungsorganisationen.

Moderation:**Dr. Anne Schulze**

Vertretungsprofessorin für Bildung in der digitalen Welt am Fachbereich Sozialwissenschaften der Hochschule Koblenz; lehrt und forscht zu Bildung in der digitalen Welt, digitalem Wandel, Digitalisierung & Teilhabe, Digitalisierung & Ungleichheit sowie digitaler Mündigkeit & informationeller Selbstbestimmung.

Dagmar Wenzel

Pädagogische Mitarbeiterin in der Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung, Hannover; ihr Schwerpunkt liegt auf dem Einsatz digitaler Medien in Lern-/Lehrsituationen, darunter der Bereitstellung eines Fortbildungsprogramms für die öffentlich geförderte Erwachsenenbildung in Niedersachsen.

GMK-Fachgruppe Erwachsenen- und Weiterbildung

[↑ Nach oben](#)

WS 6**Die technischen Assistenten kommen – Potentiale und Risiken technischer Assistenzsysteme – Was darf ein schlaues Zuhause?**

(GMK-Fachgruppe Inklusive Medienbildung)

Joanna Albrecht stellte in einem Kurzvortrag das Projekt **Kogni Home** vor, die Entwicklung einer mitdenkenden, vernetzten Wohnung unter Berücksichtigung ethischer, rechtlicher, sozialer und sicherheitstechnischer Implikationen.

Dabei stehen drei Themen im Fokus:

1. Intelligente Küche,
2. Intelligenter Eingangsbereich,
3. Intelligenter Wohnbereich.

Sowie drei Querschnittsthemen:

1. Soziale Vernetzung
2. Technische Vernetzung
3. EL(S)LI-(ethische, juristische, datenschutzrechtliche und sicherheitstechnische) Implikation

Die einführende Mentimeter-Abfrage machte deutlich, dass assistive Technologien in der GMK bekannt sind und schon intensiv genutzt werden.

In der sich anschließenden Gruppenphase, die als World Café organisiert war, diskutieren die beiden Gruppen die „Anforderungen einer smarten Wohnung“ und die „Bedürfnisse der Bewohnerinnen und Bewohner einer smarten Wohnung“.

Themen, die aufkamen, waren Privatheit, Sicherheit, Kontrolle, alltagsintegrierte Technik, Verlässlichkeit, Bezahlbarkeit, abschaltbare Systeme, Support vor Ort, Individualisierung, u.v.am.

Die Ergebnisse wurden anschließend gemeinsam intensiv diskutiert. Teilnehmerinnen aus der Schweiz brachten dabei eine internationale Perspektive ein.

Der Workshop wurde vom JFF als Video dokumentiert. Im Projekt *Loom – Lernen online und offline zur Medienkompetenzförderung* starten Anfang 2020 zwei Blended Learning-Kurse für pädagogische Fachkräfte. Einer davon heißt *Medien_Weiter_Bildung #teilhabe* und beschäftigt sich mit Fragen von Inklusion, Partizipation und Medienpädagogik. Die Lernmaterialien zum Kurs werden in einem **Blog** mit offener Lizenz gesammelt und präsentiert.

Joanna Albrecht

Ist als studierte Gesundheitskommunikatorin und Koordinatorin im KogniHome – Technikunterstütztes Wohnen für Menschen e.V. in Bielefeld tätig; Arbeitsschwerpunkt: interdisziplinäre Entwicklung einer mitdenkenden Wohnung für Menschen mit unterschiedlichen Unterstützungsbedarfen, welche nach ethischen, datenschutzkonformen und sicherheitstechnischen Anforderungen konzipiert wird.

Moderation:**Dr. Ingo Bosse**

Leiter des Fortbildungszentrums der Bezirksregierung Münster für Inklusion; Arbeitsschwerpunkte: Digitalisierung und Inklusion mit dem Schwerpunkt Behinderung und Medien/(assistive)Technologien; hat dazu zahlreiche nationale und internationale Publikationen verfasst und ist Program Board Member internationaler Tagungen und e-inclusion expert der Europäischen Union; Mitgründer und Sprecher der GMK-Fachgruppe Inklusive Medienbildung.

GMK-Fachgruppe Inklusive Medienbildung[↑ Nach oben](#)**WS 7****Coding in der Kita – zwischen "Vierter Kulturtechnik" und verzwecktem bzw. verschultem Bildungsverständnis** (GMK-Fachgruppe Kita)

Hinhören, Diskutieren und Ausprobieren standen im Mittelpunkt unseres Workshops, der sich mit dem Sinn der Aneignung von Coding-Kenntnissen im Kita-Alter auseinandersetzt. Was ist medienpädagogisch sinnvoll, was eine kommerzielle Unterstützung einer marktwirtschaftlichen Lobby?

Jörg Kratzsch gab einen themenbezogenen Impuls, der das Thema ausgehend von einem weit gefassten und ganzheitlichen Medienkompetenzansatz reflektierte.

Die Referent*innen des Wiener Bildungsservers stellten Computational Thinking im Kindergarten praxisorientiert vor. Anhand des Projektes *Digibox: Bee-bot – Mit dem Roboter spielerisch lernen* berichteten sie über die Erfahrungen aus der Praxis der informatischen Frühförderung in der Elementarstufe.

Im Rahmen des Workshops wurde einerseits die Frage aufgeworfen, welchen Stellenwert „Coding“ für die Elementarbildung hat und inwiefern diesbezügliche Angebote unter dem Oberbegriff Medienpädagogik zu subsumieren sind. Hierbei wurde eine klare Abgrenzung zu rein technischen „Knöpfchenkompetenzen“ gesucht und herausgestellt, dass es sicher spannende Angebote gibt, eine konkrete Fachspezifik und informatische Bildung jedoch nicht zwingend im Kita-Alter sind. Der Markt ist derzeit relativ groß und suggeriert eine große Palette an bildungsförderlichen Aspekten, die mit derlei Ansätzen einhergeht. Dies wurde durchaus kritisch – jedoch keineswegs kulturpessimistisch oder technikfeindlich – diskutiert. Aktuelle Bestrebungen und bildungspolitisches Agendasetting setzen vermehrt auf ein Wording, das sich entlang von Begriffen wie „digital skills“, „digital literacy“, „digitaler Bildung“ oder gar „digitaler Medienbildung“ handelt. Aus unserer Sicht (und z.T. auch der der Workshopteilnehmer*innen) braucht es Begriffsschärfe für Medienpädagogik und – unter Berücksichtigung etwaiger Schnittstellen – auch eine klarere Abgrenzung zur informatischen Bildung. Es wurde zum Beispiel die Frage aufgeworfen: Müssen Kinder bereits in diesem Alter coden können? Nein. Sehr wohl sollen sie aber entlang der Bildungskette verstehen lernen,

welchen Einfluss Algorithmen haben, inwiefern sie unsere Entscheidungen, zwischenmenschliches Miteinander und Konsumzwänge beeinflussen und prägen. Angebote, wie *Bee Bot*, *Osmo* u.ä. leisten dies hingegen nur marginal. Weder dienen sie zum Verständnis, was in dem jeweiligen Gerät passiert, noch können die vorprogrammierten Lösungswege und Handlungsoptionen beeinflusst oder gar geändert werden.

Nach einer inhaltlichen Verortung und Diskussionsrunde gab es im Workshop noch Raum zum Ausprobieren verschiedener Angebote aus dem Themenbereich Coding für Kinder im Kita-Alter.

Jörg Kratzsch

Referent der Servicestelle Kinder- und Jugendschutz von fjp>media in Sachsen-Anhalt; Arbeitsschwerpunkte sind Medienbildung und Kinder- und Jugendmedienschutz; Sprecher der GMK-Fachgruppe Kita und Sprecher der GMK-Landesgruppe Sachsen-Anhalt.

Yuki Sakurai

Geschäftsführer Wiener Bildungsserver, MeKi – Medien Kindergarten, Wien

Lisa Pollak

Medienpädagogik & Redaktion Wiener Bildungsserver, MeKi – Medien Kindergarten, Wien

Moderation:

Michaela Weiß

Freie Medienpädagogin www.kinderimnetz.info; Teamerin beim Blickwechsel e.V.; GMK-Fachgruppensprecherin Kita; Honorarreferentin für die Verbraucherzentrale RLP und den Landesbeauftragten für den Datenschutz und die Informationsfreiheit RLP; praktische Medienprojekte/Making/Coding mit Kindern und Jugendlichen

GMK-Fachgruppe Kita

[↑ Nach oben](#)

OERcamp A

OER finden, erstellen, verbreiten – für Praktiker*innen

Der Workshop richtete sich an Einsteiger*innen, die mit OER freiverfügbare Bildungsmedien in der Unterrichtspraxis einsetzen möchten. Die Teilnehmer*innen erhielten konkrete Tipps, wo und wie man OER findet, wie man sie im Unterricht einsetzt und selbst herstellt. Anhand des Portals OERinfo wurde zunächst ein Überblick über die aktuelle Situation geboten, wo und wie man OER findet. In einem praktischen Teil konnten die Teilnehmer*innen selbst OER recherchieren, sammeln, vorhandene Materialien anpassen und selbst OER entwickeln.

Selbstverständlich stehen die Unterlagen als OER unter einer offenen Lizenz (CC BY 4.0) zur Verfügung und dürfen nach Herzenslust verwendet, verbreitet und abgeändert werden!

Link: open-educational-resources.de/wp-content/uploads/Workshop-GMK-Tagung-16112019.pdf

Von und mit:

Christina König

War mehrere Jahre im Programmbereich des FWU Medieninstitut der Länder bei der Konzipierung und Umsetzung von didaktischen Filmen und Medien für den Einsatz im Schulunterricht tätig; betreut seit 2007 betreut beim Deutschen Bildungsserver den Redaktionsbereich Schule; ist als Transferpartnerin für den Bereich Schule seit November 2016 am Aufbau des Portals OERinfo beteiligt.

[↑ Nach oben](#)

MARKT DER VIELFALT

Auf dem Markt der Vielfalt gab es Stände und Mitmachangebote von folgenden Institutionen: **GMK, GMK-M-Team, Kryptokids/FJMK, OERcamp, Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung (Universität Kiel), kopaed, Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V., ZMF, JFF**

GMK-M-Team

Nicht nur „daddeln“, sondern mit eigenen Spielideen experimentieren, fantasievolle Settings entwickeln, ausprobieren, was funktioniert und was nicht: Das GMK-M-Team bot die Chance, mit der App *Draw Your Game* selbst Spieleentwickler*in zu werden.

Kryptokids/FJMK

KryptoKids ist ein medienpädagogisches Projekt mit analogen und digitalen Spielelementen. Die Bedeutung und Mechanismen von Datenschutz und Datensicherheit werden mithilfe einer App spielerisch vermittelt. Das Projekt kann ab Januar 2020 kostenfrei und selbstständig mit 8- bis 12-Jährigen durchgeführt werden. Aktuelle Informationen finden Sie unter www.krypto-kids.de.

OERCamp

Was sind OER (Open Educational Resources) und was machen sie mit Bildungsprozessen? Raum, diese und ähnliche Fragen zu diskutieren, bieten seit 2012 die OERCamps. Wie das genau funktioniert, konnten die Teilnehmer*innen am Stand erfahren. Außerdem stellten wir das Buch *Barcamps & Co* vor, in dem Jöran Muuß-Merholz die Erfahrungen mit dem Format Barcamp als Anleitung zum Nachmachen aufbereitet hat.

Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung (Universität Kiel)

Soziale Medien sind zu alltäglichen Aushandlungsorten digitaler Kultur geworden. Wie aber verändern sie die Art und Weise, wie wir miteinander umgehen und uns darstellen? Auf welche Weise greifen sie in unseren Alltag ein und welche Rolle spielen Algorithmen dabei? Diesen und vielen anderen Fragen geht das Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung gemeinsam mit Jugendlichen, Erwachsenen und Senior*innen nach. Am Stand des Onlinelabors erhielten Besucher*innen einen praktischen Einblick in die Arbeit des Forschungsprojekts. Im Rahmen einer interaktiven Ausstellung konnten sich die Besucher*innen kreativ mit verschiedenen Aspekten der Nutzung sozialer Medien auseinandersetzen. Darüber wurde über die Möglichkeiten zur Teilnahme an der digitalen Forschungswerkstatt informiert.

JFF

Das Projekt *Moderne Medizintechnik im Altenheim?* initiiert mediengestützte Diskurse über ethische Fragen und soziale Problemstellungen, die durch den Einsatz von Medizintechnologie bei hochaltrigen und dementen Menschen aufgeworfen werden. Die Laufzeit dieses Projekts, das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert wird, erstreckte sich vom 1. August 2017 bis zum 31. Juli 2019. Das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis sowie Dr. Julia Inthorn vom Zentrum für Gesundheitsethik in Hannover setzten das Projektvorhaben als Verbundpartner um. Unterstützt wurden diese vom Praxispartner Deutscher Caritasverband, Landesverband Bayern e.V.

[↑ Nach oben](#)

WORKSHOPS 8 BIS 15, OERCAMP B

WS 8

+++ENTFALLEN+++

WS 9

Mehr als Visionen interdisziplinären Handelns:

Von der Dagstuhl Erklärung zum Frankfurt Dreieck und weiter...

(KBoM! – Keine Bildung ohne Medien!)

Es wurden Genese des Frankfurt Dreiecks, Begriffe, Inhalt und interne sowie externe Kommunikation während und nach der Veröffentlichung des Beratungsergebnisses dargelegt und diskutiert. Ein Vertreter der Gesellschaft für Informatik (GI), Frithjof Nagel, beschrieb den Prozess aus informatischer Sicht. Insgesamt wurde der Diskurs zwischen Medienpädagogik, Medienwissenschaft und Informatikdidaktik als sinnvoll erachtet und eine weitere Verständigung befürwortet. Die ursprünglich vorgesehene Anwendung des Dreiecks auf verschiedene pädagogische Handlungsfelder, wie sie für den Workshop vorgesehen war, wurde

im Zusammenhang mit der Frankfurt Erklärung, welche eine eher orientierende Funktion auf Metaebene darstelle, nicht möglich, da verschiedene Kontexte je spezifische Bedürfnisse aufwiesen und daher ein „Herunterbrechen“ nicht sinnvoll sei. Es wurde angeregt, die entstandenen begrifflichen Reibungen und notwendigen klareren Formulierungen (gesellschaftliche Fragen, Kontexte und Probleme) zukünftig zum Anlass für weitere Klärungen zu nutzen. Die Kommunizierbarkeit des Dreiecks müsse dabei im Vordergrund stehen. Zentral sei es allerdings, dass auf allen Seiten die Bereitschaft besteht, sich im Gespräch aus der eigenen Perspektive heraus zu bewegen. Von Seiten der Sprecher*innen von KBoM wurde zur Mitarbeit an diesen Arbeitsaufträgen und zum aktiven Engagement aufgerufen.

Darüber hinaus wäre es wichtig, vor dem Hintergrund des Frankfurt Dreiecks z.B. einen Methodenkoffer für die Jugendarbeit zu entwickeln. Auch die Kompatibilität mit anderen Modellen (KMK, EU) sei notwendig.

Ein Diskussionsstrang des Workshops ging vor allen Dingen Fragen der schulischen Bildung und der Veränderung der Institution Schule nach. Hier wurde konkret angeregt, eine Gruppe zum Transfer in die Grundschulbildung zu formieren, welche sich Beispielen und Handreichungen widme. Man könne von dieser Gruppe aus ein Fachtreffen organisieren und einen Rahmentext für den deutschsprachigen Raum mit projektbezogenen und fächerübergreifenden Ideen verfassen. Schließlich müsse auch für die Lehrerbildung das Dreieck anhand beispielhafter Gegenstände durchdekliniert werden (wie z.B. Beispiel im Artikel von Sebastian Kauer): www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/298882/kompetenzen-fuer-die-digitale-welt-und-politische-bildung).

Moderation und Bericht:

Prof. Dr. Sven Kommer

Professor für allgemeine Didaktik mit dem Schwerpunkt Technik- und Medienbildung an der RWTH Aachen; Sprecher der Initiative KBoM!

Dr. Petra Missomelius

Medienwissenschaftlerin; Institut für Medien, Gesellschaft und Kommunikation an der Leopold-Franzens Universität Innsbruck. Lehre im Lehramt-Studiengang “Spezialisierung Medienpädagogik”; Habilitation zu “Bildung im Kontext transformativer Medienkulturen”; Sprecherin der Initiative KBoM!

KBoM! – Keine Bildung ohne Medien!

[↑ Nach oben](#)

WS 10**Die netzpolitische Glaskugel – Ein utopischer und dystopischer Blick in die Zukunft mit interaktiven Methoden** (GMK-Fachgruppe Netzpolitik)

Was würden wir in der Glaskugel sehen, wenn sie uns die Netzpolitik der Zukunft zeigen könnte: Sind eher die utopischen oder die dystopischen Vorhersagen unserer Gegenwart eingetroffen? Diese Frage bildete die Grundlage des Workshops, den die Fachgruppe Netzpolitik beim Forum 2019 gestaltet hat. Um Antworten zu liefern, wurde das Thema



aus unterschiedlichen Blickwinkeln und mit verschiedenen Methoden bearbeitet.

Eingangs wurde mithilfe des Brainstorming-Tools [mentimeter.com](#) das Publikum nach seinen Visionen befragt. Die so entstandenen Tag-Clouds zur [utopischen](#) und [dystopischen](#) Einschätzung sind online zu finden.

Für einen Impulsvortrag war Eva Deinert eingeladen, die als Digitaljournalistin und Innovationsmanagerin beim Bayerischen Rundfunk in München arbeitet. Sie beschäftigte sich mit neuen Social-Media-Angeboten, Streaming-Diensten, Smart-Speakern sowie Augmented und Virtual Reality-Anwendungen.

Im Anschluss wurde mithilfe der [Szenario-Methode](#) ein utopisches, ein dystopisches und ein Trend-Szenario entworfen. Die drei Fachgruppensprecher Markus Gerstmann (Servicebüro Jugendinformation, Bremen), Christopher Bechtold ([medien+bildung.com](#), Mainz) und Björn Friedrich (SIN – Studio im Netz, München) stellten mögliche Szenarien vor, eine vierte Vision wurde spontan von den Teilnehmer*innen entworfen.

Abschließend präsentierte Gerda Sieben vom jfc Medienzentrum in Köln erste Ergebnisse aus ihrem Projekt [Zukunftswerkstatt Digitopia](#) und stellte Methoden und Materialien vor, die das jfc für die Jugendmedienarbeit zum Thema [Big Data](#) erarbeitet hat.

Eine Sammlung von Filmen, Büchern, Spielen und Projekten mit Zukunftsvisionen ist in einem [Padlet](#) festgehalten.

DYSTOPIE: Was sind deine Schlagworte für eine dystopische Gesellschaft?



35

Was sind deine Schlagworte für eine utopische Gesellschaft?



36

Eva Deinert

Creative Producerin und Digitaljournalistin beim Bayerischen Rundfunk; verantwortet digitale Pilotprojekte und entwickelt als Innovationsmanagerin Social Media-Formate und Digitalstrategien für verschiedene Fachredaktionen des BR; war zuvor Online- und Social Media-Redakteurin in der ARD Programmdirektion; studierte Germanistik und Kommunikations- & Medienwissenschaft an der Universität Leipzig.

Gerda Sieben

Leitung und Geschäftsführung des jfc Medienzentrums; Studium Erziehungswissenschaften, Sozialwissenschaften und Philosophie; Ausbildung als Kunsttherapeutin; bis 2007 Leiterin des Instituts für Bildung und Kultur an der Akademie Remscheid.

Moderation und interaktive Methoden:**Markus Gerstmann**

Medienpädagoge beim ServiceBureau Jugendinformation; interessiert sich in seiner Arbeitszeit für jugendliches Medienhandeln; analysiert und entwickelt Workshopkonzepte für Schüler*innen, Fachkräfte und Eltern zur Medienkompetenz und schreibt Artikel darüber.

Christopher Bechtold

Medienpädagoge und seit 2017 bei medien+bildung.com tätig; Arbeitsschwerpunkte: Durchführung von medienpädagogischen Arbeitsgemeinschaften an einer Mainzer Schule, aber auch Workshops und Seminare für Kinder, Jugendliche und Erwachsene im Bereich Making und Coding, aktive Videoarbeit, Gaming und verschiedene Anwendungsbereiche des Web 2.0.

Björn Friedrich

Arbeitet bei SIN – Studio im Netz in München und beschäftigt sich dort mit Social Media, Games, mobilen Anwendungen und Datensicherheit; Betätigungsfelder: die aktive Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen sowie Infoveranstaltungen für Eltern und pädagogische Fachkräfte; schrieb als Autor u.a. das *Elternbuch zu WhatsApp, YouTube, Instagram & Co.*; beäugt privat beäugt kritisch die Lieblings-Apps und -Serien seiner Kinder.

GMK-Fachgruppe Netzpolitik

[↑ Nach oben](#)

WS 11**Medienforschung & digitaler Wandel – Chancen und Herausforderungen für die Medienpädagogik** (GMK-Fachgruppe Qualitative Forschung)

Wie nur wenige technische Errungenschaften hat die Digitalisierung soziale, politische, wirtschaftliche und kulturelle Kommunikations- und Handlungsformen verändert. Diese Veränderungen stellen sowohl auf der Ebene der Materialität (Datenformen, Datenmengen, Datenethik) als auch auf der Ebene der Analyse (Aufbereitung, Systematisierung, Spannungsfeld zwischen qualitativen und quantitativen Zugängen) große Herausforderungen für die

Medien- und Kommunikationswissenschaft dar. Zumeist werden klassische sozialwissenschaftliche Methoden auf die digitalen Umwelten appliziert, häufig aber können diese den digitalen Phänomenen entweder nicht gerecht werden oder werden von den technisch-medialen Entwicklungen eingeholt. Im ersten Teil der Präsentation stellten wir zunächst unseren systematischen Zugang vor, um dann anschließend anhand ausgewählter Studien einige empirische Zugänge zum Einsatz digitaler Methoden vorzustellen.

Auswertung

a) Was stand im Mittelpunkt?

Gegenstand des Workshops war die Vorstellung und Diskussion aktueller und künftiger „Trends“ in der *Medienforschung* und *medienpädagogischen Methodenentwicklung*. In seinem Impulsvortrag gab Patrick Nehls anhand ausgewählter Projekte des Fachbereichs *Medienwissenschaft* der Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn (Prof. Dr. Caja Thimm) einen Einblick in aktuelle Forschungsfelder und -methoden sowie ethische Aspekte.

b) Was wurde diskutiert?

Die Diskussionen orientierten sich an den drei zentralen Fragestellungen des Workshops, zu denen jeweils Arbeitsgruppen gebildet wurden:

- Welche neuen Forschungsfragen ergeben sich? (Thomas Knaus)
- Welche Ansätze/Methoden eignen sich zur Erhebung/Auswertung? (Christian Helbig)
- Welche forschungsethischen Fragen stellen sich? (Patrick Nehls)

In der anschließenden Ergebniszusammenführung wurde ein breites Spektrum medienpädagogischer Fragestellungen sichtbar, das sich von Nutzungsfragen digitaler Technologien, Techniken und Medien bis hin zu gesellschaftlichen Diskursbewegungen erstreckte. Im Zusammenhang möglicher Erhebungs- und Analysemethoden wurde über Erweiterungen tradierter (rekonstruktiver) Ansätze und gestaltungsorientierte Ansprüche medienpädagogischer Forschung diskutiert. Der Austausch über ethische Aspekte berührte sowohl philosophische als auch rechtliche Fragen. Gleichwohl wurde kritisch diskutiert, auf welche Orientierungen bei ethisch-rechtlichen Unsicherheiten bereits in der Planung von Forschungsprojekten zurückgegriffen werden kann und inwiefern sich einzelne Herausforderungen auch erst im Forschungsprozess bearbeiten lassen.

c) Was ist für die Zukunft wichtig?

Es wurde deutlich, dass die Bedeutung von inter- und transdisziplinären Forschungsprojekten zu medienpädagogischen Themen ebenso weiter an Bedeutung gewinnen wie Ansätze zum Forschungsdatenmanagement sowie die ethisch-rechtliche Expertise.

Moderation und Gruppenleitung

Patrick Nehls

Wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Abteilung Medienwissenschaften an der Universität Bonn

Christian Helbig

Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Mediendidaktik/Medienpädagogik der Universität zu Köln; forscht zu Prozessen der Medienbildung und Digitalisierung in Organisationen in- und non-formaler Bildung.

Prof. Dr. Thomas Knaus

Professor für Erziehungswissenschaft und Leiter der Abteilung Medienpädagogik an der PH Ludwigsburg; Wiss. Direktor des FTzM und Honorarprofessor am Fb Informatik & Ingenieurwiss. der Frankfurt UAS; engagiert sich im Lenkungskreis von KBöM! und im Bundesvorstand der GMK sowie als Sprecher der GMK-Fachgruppe Qualitative Forschung.

Präsentation als PDF | GMK-Fachgruppe Qualitative Forschung

[↑ Nach oben](#)

WS 12

Utopie und Dystopie im Jugendmedienschutz: Schutz, Förderung und Teilhabe im digitalen Raum (FSF – Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen und

FSM – Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia Diensteanbieter)

Im Workshop von FSF und FSM, moderiert von Claudia Mikat und Björn Schreiber, ging es um den Jugendmedienschutz. Gemeinsam diskutierten Birgit Braml (BLM), Daniela Tews (DKHW) und Achim Lauber (JFF) zu aktuellen Fragen des Jugendmedienschutzes und dessen Weiterentwicklung. Dabei stand die Frage im Mittelpunkt, inwieweit der Jugendmedienschutz eine sich veränderte Vision braucht, um gerade im digitalen Raum seinem Auftrag gerecht zu werden. Mittels eines onlinebasierten Fragetools wurden die Teilnehmer des Workshops aktiv in die Debatte einbezogen und legten die Grundlagen für die Expertendiskussion.

Trotz der fälligen Strukturreformen betonten die Expert*innen die grundsätzliche Funktionalität des Systems Jugendmedienschutz mit seinen unterschiedlichen Aufgabenverteilungen. Jedoch werden Interaktions- und Kommunikationsrisiken noch zu wenig erfasst. Hier gelte es, Meldefunktionen und andere technische Verfahren auszubauen, aber auch Sanktionierung und im Zweifelsfalle auch Strafverfolgung zu stärken und gleichzeitig Kinder und Jugendliche durch Medienkompetenzförderung zu einem aktiven, selbstbewussten Umgang mit digitalen Medien zu ermutigen. Dabei stand neben Fragen der Resilienz auch der Teilhabenaspekt im Zentrum der Diskussion. Die Gewichtung von Schutz, Förderung und Teilhabe solle neu austariert werden, damit die Gefahr und der Jugendschutz nicht an verschiedenen Stellen lauern. Diese Gewichtung dürfe jedoch nicht zu einer Verringerung des Schutzgrades

führen, ließe sich aber z.B. mit White-List-Maßnahmen und der Förderung spezielle Kinderangeboten gut vereinbaren. Eine Utopie wäre es, das „Marktortprinzip“ durchzusetzen und die großen Plattformbetreiber für die Finanzierung von Jugendschutz und Medienbildung in die Pflicht zu nehmen. An guten medienpädagogischen Konzepten fehlt es nicht.

Birgit Braml

Leiterin des Referats Grundsatzfragen, Jugend- und Nutzerschutz sowie stellvertretende Leiterin des Bereichs Medienkompetenz und Jugendschutz der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM); ist in dieser Funktion für grundsätzliche Fragestellungen des Jugendmedienschutzes sowie der Jugendmedienpolitik zuständig; Vertreterin der Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden sowie Sachverständige für den Jugendschutz bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) und Mitglied des Bayerischen Mediengutachterausschuss; baute 2013 den Bereich Jugendmedienschutz in der Gemeinsamen Geschäftsstelle der Landesmedienanstalten in Berlin auf und leitete diesen bis 2015; publiziert als zugelassene Rechtsanwältin regelmäßig zum Thema Jugendmedienschutz.

Achim Lauber

War nach dem Studium der Kommunikations- und Medienwissenschaften, der Soziologie und der Erziehungswissenschaften an der Professur für Medienpädagogik und Weiterbildung der Universität Leipzig, am JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis sowie bei der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM) und beim Erfurter Netcode e.V. tätig; seit 2017 Wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Abteilung Forschung des JFF und arbeitet im Büro Berlin des JFF.

Daniela Tews

M.A.; Referentin Medien in der Koordinierungsstelle Kinderrechte des Deutschen Kinderhilfswerkes; studierte Angewandte Kindheitswissenschaften an der Hochschule Magdeburg-Stendal sowie Childhood Studies and Children's Rights (MACR) an der Freien Universität Berlin; Themenschwerpunkte: Kinderrechte in der digitalen Welt, zum Beispiel im Hinblick auf Jugendmedienschutz oder Persönlichkeitsrechte von Kindern

Moderation:**Claudia Mikat**

Leitete von 1994 bis 2001 die FSF-Geschäftsstelle und war Redaktionsmitglied der von der FSF herausgegebenen Fachzeitschrift tv diskurs; veröffentlicht regelmäßig Beiträge zum Jugendmedienschutz und zur Prüfpraxis der FSF; seit 2001 hauptamtliche Vorsitzende der Prüfausschüsse und Leiterin der Programmprüfung bei der FSF; seit 2019 Geschäftsführerin der FSF.

Björn Schreiber

Diplom-Pädagoge; Referent für Medienbildung bei der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V. (FSM); koordinierte zuvor die Schulversuche *Schulische Medien Medienbildung in M-V* und *Auf dem Weg zur Medienschule* der Landesarbeitsgemeinschaft Medien M-V e.V. und des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur M-V.

WS 13**Break Out Edu – Methoden und Materialien für die Kinder- und Jugendarbeit** (GMK-Fachgruppe Multimedia)

In unserem Workshop wurde die Methode des „Break Out Edu“ anhand konkreter Beispiel-Aufgaben für die verschiedenen Zielgruppen vorgestellt. Bei dieser Gruppenspiel-Methode können gemeinsam Rätsel und Aufgaben gelöst werden. Gerade Kommunikation, Kooperation und Kreativität sind dabei gefordert. Die Inhalte der Aufgaben-Bausteine können dabei an das Alter, die aktuellen Themen und die vorhandenen Materialien individuell angepasst werden. Die Methode eignet sich gut als Einstieg in ein neues Thema, um Inhalte zu Wiederholen oder als Teambuildingmaßnahme. Die Aufgaben können sowohl analog (Puzzle, Caesar-Code, UV-Stift) wie auch digital (QR-Code, Online-Rätsel etc.) erstellt und bearbeitet werden.

Die Teilnehmenden konnten in einer Einheit selbst in fünf Gruppen eine Break Out Edu spielen und gemeinsam versuchen, die Schatzkiste zu knacken. Die einzelnen Aufgaben und die Methode wurden im Anschluss reflektiert und auf die verschiedenen Arbeitsfelder und Zielgruppen der Teilnehmenden übertragen.

Break Out Edu – Materialien:

- **Grundausrüstung:** Schatzkiste, Hasp, zurückstellbare Schlösser (1 pro Gruppe)
- **Je nach Aufgabe:** UV-Stifte und UV-Lampe, QR-Codes (mit Fragen, Codes, digitalen Rätseln etc.), Tablets/Laptops/USB-Sticks (können mit einem Passwort verschlüsselt sein), kleine Behälter, um z.B. Schlüssel, Hinweise, QR-Codes etc. zu verstecken.

Sabine Grünwald

Studierte Grundschullehramt und Medienpädagogik an der Ludwig-Maximilians-Universität München; seit 2016 in dem Verein SIN – Studio im Netz als Medienpädagogin tätig und arbeitet seit 2017 als Sozialpädagogin an zwei Grundschulen im Münchner Landkreis.

Verena Knoblauch

Grundschullehrerin und Medienpädagogin; plante gemeinsam mit einer Kollegin zum Schuljahr 2015/16 die Einführung von zwei „Tabletklassen“ und etablierte diese an der Schule; erprobt als Klassenleitung in den Klassen 3 und 4 seitdem Ideen, wie digitale Medien im Unterricht eingesetzt werden können, entwickelt diese Ideen weiter und versucht, den Unterricht im Sinne einer zeitgemäßen Bildung neu zu denken und zu verändern; ist außerdem in der Lehrerfortbildung tätig, hält Vorträge und Workshops zum Thema Lehren und Lernen mit digitalen Medien und kooperiert mit der Friedrich-Alexander Universität Erlangen-Nürnberg im Rahmen des Digitalen Campus.

Moderation:**Sonja Di Vetta**

Sozialpädagogin B.A.; tätig im SIN – Studio im Netz e.V. (München); dort als Medienpädagogin u.a. zuständig für das Projekte *Multimedia-Landschaften für Kinder* (MuLa), in dessen Rahmen zahlreiche praktische Angebote mit dem Schwerpunkt Sprachförderung entstanden.

Handout als [PDF](#) | [Link zur Präsentation](#) | [GMK-Fachgruppe Multimedia](#)

[↑ Nach oben](#)

WS 14**Gestaltung von Online-Barcamps** (GMK-Fachgruppe Bürgermedien)

Barcamps haben sich mittlerweile als partizipative Veranstaltungsformate etabliert. Die Teilnahme macht Spaß, da das Programm von den Beteiligten selbst gestaltet werden kann und man in der Regel auf sehr motivierte Menschen trifft. Barcamps finden mittlerweile zu jedem Thema der Erwachsenenbildung statt. Einen Überblick bietet die Website barcamptools.eu. Im Workshop wurde nun die Idee eines Online-Barcamps diskutiert. Wie kann persönliche Begegnung und Austausch in einem ausschließlichen Online-Setting funktionieren? Welche Tools können zusätzlich zu Videokonferenzsoftware zum Einsatz kommen? Welche Hürden gilt es zu senken? Wie lassen sich informelle Aspekte, wie z.B. Kaffeepausen, online umsetzen? Können die Barcamp-Regeln auch online umgesetzt werden (www.barcamp-lubebeck.de/barcamp-regeln)?

Die Gelingensfaktoren von Online-Barcamps standen im Mittelpunkt der Diskussion. Dabei waren neben 10 Akteur*innen im Workshop vor Ort auch durchgehend drei weitere Teilnehmende über Videokonferenz live zugeschaltet, zwei weitere temporär.

Sinnvolle Voraussetzungen sind generell Vorerfahrungen aus Barcamps sowie technisches Verständnis für die Bedienung der Tools. Dann ist diese Form des Austausches gerade für bundesweit verteilte Akteur*innen eine interessante Alternative: zeitsparend (An- und Abreise), kostensparend (Reisekosten) und barrierefrei (wenn die technischen Hilfsmittel vorhanden sind).

Eingebunden in ein Vorabpräsenztreffen, in dem die organisatorischen und technischen Abläufe erklärt werden, könnten z.B. in den Bürgermedien via Online-Barcamps Ideenaustausche und Entwicklungsarbeit geleistet werden. Techniker*innen könnten sich in bestimmten Themengebieten (Freie Software, Live- Sendetechnik, Fehlerbehebung etc.) austauschen, gemeinsame EU-Projekte könnten geplant werden, Freiwillige aus den unterschiedlichen Einrichtungen könnten gemeinsam etwas entwickeln und vieles mehr.

David Röthler

Erwachsenenbildner, Universitäts-Dozent, Berater und Projektentwickler; leitet die medienpädagogische Online-Initiative *digi4family.at* im Auftrag des österreichischen Familienministeriums; Weblog: david.roethler.at.

Moderation:**Diana Elsner**

Geschäftsführerin im Offenen Kanal Merseburg-Querfurt e.V.; Lehrbeauftragte im Fachbereich Soziale Arbeit/Medien.Kultur der Hochschule Merseburg; Vorstandsmitglied im Bundesverband Bürgermedien (BVBM); Mitglied der GMK-Landesgruppe Sachsen-Anhalt und Sprecherin der GMK-Fachgruppe Bürgermedien.

[↑ Nach oben](#)

WS 15**Medienpädagogik in Bibliotheken**

(Interaktiv – Münchner Netzwerk Medienkompetenz und Münchner Stadtbibliothek)

Das kommerzfreie Raumangebot öffentlicher Bibliotheken wird angesichts eines stetig dichteren Stadtraums für die urbane Gesellschaft immer wichtiger. Dabei stellt sich der Bibliotheksraum als vielgestaltig dar: Der physische Raum wird überlagert von (digitalen) Datenräumen, sozialen Begegnungsräumen und sinnlichen Erfahrungsräumen. Mit dem Ziel, auf diesen ineinander verschränkten Ebenen Möglichkeit für Inspiration, Austausch und Ausdruck zu schaffen, erfährt nicht nur die Bibliotheksarchitektur gerade einen Boost. Mit erneuertem Selbstverständnis laden öffentliche Bibliotheken ihre Nutzer*innen/Besucher*innen dazu ein, schöpferisch tätig zu werden und sich aktiv in/an der Bibliothek zu beteiligen. Für den Zugang zu diesem kreativen Raum spielen medienpädagogische Ansätze eine Schlüsselrolle.

Die Münchner Stadtbibliothek arbeitet an einem Raumkonzept, das medienpädagogische Angebote thematisch in Laboren verortet. Das Ziel dieser Verortung ist die größere Sichtbarkeit von Inhalten, die sich mit aktuellen medienkulturellen Ausdrucksformen beschäftigen sowie eine engere Verzahnung zwischen kuratiertem Medienbestand und programmatischen Angeboten.

Die Diskussion in Arbeitsgruppen konzentrierte sich auf drei Punkte:

- 1.) Labore bedürfen einer kompetenten Betreuung, um die Nutzung überhaupt zu ermöglichen, aber auch, um so viel Gestaltungsspielraum einzuräumen, dass die Zielgruppen sich diese Orte zu eigen machen können. Eine inhaltliche Annäherung ist die Voraussetzung für Aufnahme und Ausdruck verschiedener Lebenswirklichkeiten.
- 2.) Die Verzahnung zwischen Medienbestand und medienpädagogischen Angeboten ist nicht selbstverständlich. Es bedarf einer neuen Definition, was ein Medienbestand in der Bibliothek ist und wie dieser durch lokale medienkulturelle Ausdrucksformen angereichert werden kann.

3.) Durch gut abgestimmte Kooperationen profitieren die Partner von sich ergänzenden Kompetenzen und Zielgruppen. Dies führt zu einer Bereicherung der Arbeit, wenn die Kooperation auf Augenhöhe abläuft.

Dabei hat eine Frage alle Diskussionen begleitet: Welche medienpädagogischen Angebote sind in öffentlichen Bibliotheken sinnvoll und durch welche personellen Ressourcen sowie Kooperationspartner können die Angebote nachhaltig verankert werden?

Dr. Roland Poellinger

Arbeitete als Wissenschaftstheoretiker am Munich Center for Mathematical Philosophy der LMU München, bevor er 2018 die Leitung der Abteilung eServices (Bibliothekstechnologien und -systeme) bei der Münchner Stadtbibliothek übernahm.

Moderation:

Karina Fink

Einkaufende Referentin bei der Münchner Stadtbibliothek; der Fokus ihrer Arbeit liegt auf der Bestands- und Programmarbeit für die Zielgruppe der jungen Erwachsenen; arbeitet im Rahmen der Kommissionsarbeit an den strategischen Fragen zum Thema Medienpädagogik.

Mareike Post

Seit 2018 in der Stabsstelle Programm- und Öffentlichkeitsarbeit der Münchner Stadtbibliothek für Veranstaltungen im Kinder- und Jugendbereich sowie in Bezug auf digitale Kultur zuständig; ihr besonderer Fokus liegt im Rahmen der Kommission Medienpädagogik der Münchner Stadtbibliothek auf Kooperationen.

Interaktiv – Münchner Netzwerk Medienkompetenz | Münchner Stadtbibliothek

[↑ Nach oben](#)

OERcamp B

Qualität und freie, digitale Bildungsmedien (OER) – Wie passt das zusammen?

Der widmete sich der Frage, wie sich Qualität bei OER überprüfen lässt und welche Kriterien es dafür gibt. Der Workshop gab dazu Antworten und stellte einige Kriterienkataloge und Praxisbeispiele vor. Im Anschluss an die Präsentation konnten die Teilnehmer*innen in einer Diskussion ihre bisherigen Erfahrungen mit Qualitätskriterien im Umgang mit freien Bildungsmaterialien austauschen.

Von und mit:

Dr. Susanne Friz

Studierte Germanistik und Anglistik an den Universitäten in Mainz und München und promovierte an der Ludwig-Maximilians-Universität in München am Institut für Englische Didaktik; begann 1991 beim Langenscheidt-Longman Verlag als Redakteurin von Schulbüchern für den Englischunterricht; arbeitet

seit 1993 für das FWU Institut für Film und Bild als Referentin für Neue Medien und Medienentwicklung; betreut außerdem als Projektleiterin verschiedene Projekte – sowohl nationale vom BMBF als auch internationale von der EU.

Präsentation als PDF

↑ Nach oben

IMPULS 3

Ein Algorithmus hat kein Taktgefühl

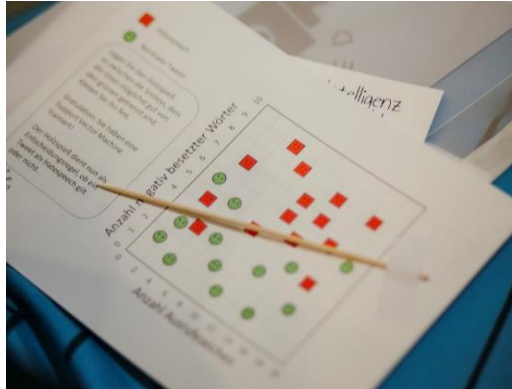


Computer können mithilfe von Algorithmen lernen, wie sich (die meisten) Menschen (meistens) verhalten. Das machen sie gut, wenn es um die Vorhersage von Produktkäufen geht – aber reicht es auch, um vorherzusagen, ob ein Mensch rückfällig wird oder ob ein Mensch ein*e gute*r Arbeitnehmer*in wird? Und welche Entscheidungen gibt es dabei von uns Menschen zu treffen? In ihrem Vortrag klärt Prof. Dr. Zweig diese Fragen und weist anhand einer interaktiven Aktion zur Sensibilisierung der Teilnehmer*innen darauf hin, dass wir alle dafür verantwortlich sind, dass Algorithmen gute Entscheidungen treffen.

Algorithmen folgen detaillierten Handlungsanweisungen mit garantierter Lösung für eine vorher klar definierte Fragestellung in endlicher Zeit. Der Algorithmus selbst ist dabei, so

Zweig, nicht das Problem, doch die Entscheidungsmuster seien mitunter befremdlich. Problematisches sieht Zweig im Kontext der Rechtsprechung und der Entscheidungsfindungen, denn KI wird „dichten, richten und strafen“. Wie misst man Relevanz, fragt Katharina Zweig?

Nicht die Daten seien im Kontext von KI und Big Data das eigentlich neue „Öl“, sondern die Aufmerksamkeit, also die Zeit und Zuwendung, die wir



den medialen Angeboten schenken. Verschieden Strategien (z.B. A/B Testing bei Netflix und Co) verfolgen das Ziel, Nutzer*innen so lange und so oft wie möglich auf Plattformen oder in der App zu halten. Solche Untersuchungen und Recherchen laufen zumeist im Hintergrund und intransparent ab. Nutzer*innen werden zudem sozial unter Druck gesetzt (z.B. durch Bestenlisten, Zielvorgaben, Austausch von Gütern oder durch indirekte Belohnungen). Die Aktivitäten der Nutzer*innen werden im Kontext der Aufmerksamkeitsökonomie indirekt monetarisiert. Letztlich werde potentiell jede*r von uns an einem Schwachpunkt erwischt. Eine medienpädagogische Reflektion dieser Vorgänge und Effekte ist vor allem relevant, da Kinder in diesem Kontext besonders gefährdet seien. Durch zu viel Aufmerksamkeit und digital verbrachte Zeit gehe „wichtige Entwicklungszeit flöten“. VR könne zu einer Art totaler Immersion führen, ein weiteres Feld für präventiv tätige Pädagogik. KI sei „Statistik auf Droge“, so Zweig. Zu fordern sei vor allem Transparenz statt Verbote. Zweig spricht sich auch für eine bewusste Nutzung kostenpflichtiger Angebote aus.

Der Vortrag basiert auf der in diesem Herbst erschienenen Publikation: Katharina Zweig: Ein Algorithmus hat kein Taktgefühl: Wo künstliche Intelligenz sich irrt, warum uns das betrifft und was wir dagegen tun können. München: Heyne 2019.

Prof. Dr. Katharina Zweig

Professorin an der TU Kaiserslautern, wo sie den deutschlandweit einzigartigen Studiengang Sozioinformatik entwickelte; Mitglied der Enquete-Kommission "Künstliche Intelligenz" zur Beratung des Bundestages und Autorin des Buches *Ein Algorithmus hat kein Taktgefühl*.

Streaming-Video

[↑ Nach oben](#)

IMPULS 4

Homo ludens vs. Homo oeconomicus – Digitales Spiel zwischen Kontrolle, Ökonomie und befreitem Agieren



VISUALISIERUNG: Katharina Blum

Wer auf einer großen Spielemesse ist, erlebt es ganz direkt. Digitales Spielen ist Konsumgut, Spielende sind Konsumenten in einem massiv ökonomisch durchstrukturierten und durchgetakteten Umfeld. Zugleich ist dort auch die andere Seite, der kulturelle Aspekt des Spielens, sind die Spielerkulturen, deutlich spürbar. Wie kann das Spiel folglich befreit werden, wie können digital Spielende befreit agieren als „Homo ludens“? Zumal die Ökonomisierung des Spielens, von Geisler im Bild des Homo oeconomicus zusammengefasst, sich nicht nur auf der offensichtlichen, sondern auch auf der tiefliegenden Ebene des Spiels abbildet, in der Wertorientierungen und Handlungsweisen wirksam werden.

Obwohl uns heute viele Spiele umgeben, fänden wir, so Geisler, in unserer Alltagswelt selten den „Homo ludens“. Vielmehr sei beinahe jeder Anteil unseres Lebens und Denkens (Schule, Arbeit, Freizeit etc.) durchzogen vom Wesen des „Homo oeconomicus“, der Zweckmäßigkeit, Gewinn und Rationalität in den Fokus seines Handelns rückt. Dabei gehe es stets darum, die Kontrolle zu behalten und Fehler möglichst auszuschließen. Auf den Alltag übertragen sei dieses Vorhaben ein ziemlich sicherer Weg in Krisen, Versagensängste, Selbstzweifel und gar Selbsthass. Geisler weist darauf hin, dass der Spielplatz längst Marktplatz geworden ist. Viele

Medien, Games und auch Lets Plays seien längst selbst Teil ökonomischer Dynamiken. Nutzenmaximierung aufseiten des Spielenden steht die Gewinnmaximierung aufseiten der Produzenten gegenüber. Digitales Spielen wird auch auf die Nutzbarkeit im Kontext unseres ökonomisch geprägten Lebens gesehen: Jobskills können durch das Gaming trainiert werden (Gewinnmaximierung, Kontrolle, Rationalität), Erholung ist durch Games möglich. Die politische Legitimation für das Gaming verläuft ebenfalls eher an der ökonomischen Seite (als „Innovationsmotor und Wirtschaftsfaktor“). Trotzdem drückt sich im Wesen des Spiels der Homo ludens aus, der in der Geschichte bereits seine teils anarchischen Kräfte demonstriert habe. Geisler stellt die subversive Kraft des Spielens heraus, hierbei gehe es auch darum, Scheitern zuzulassen. „Wir irren uns empor“ (Gerhard Vollmer). Zwecklosigkeit, Spaß und Flow, Paradoxie und Irrationalität stehen im Kern von Spiel-Handlungen, die im besten Sinne Wagnisse im Schutzraum bieten können. Diese Form und diese Ziele des Spielens, die sich auch durch Gestaltbarkeit (Creative Gaming) und Gaming-Subszenen weiterentwickeln, gelte es in der Medienpädagogik mehr zu fördern und zu fokussieren, während die ökonomische Seite des Spielens mit z.B. Loot Boxen als offensichtlicher Ebene und ökonomisch geprägten Spielstrategien sowie unterschwelliger ethisch und politisch zwiespältiger Haltungen kritisch zu bearbeiten seien. Insgesamt gehe es auch darum, die Entwicklung kultureller Fähigkeiten durch das Gaming zu unterstützen und – so Geisler unter Rekurs auf Olaf Zimmermann – die Kulturförderung voranzustellen.

Prof. Dr. Martin Geisler

Absolvent der Walter-Gropius-Schule für Kunst und Gestaltung; studierte an der Fachhochschule Erfurt Sozialpädagogik; war als freiberuflicher Medienpädagoge und Bildberichterstatte tätig und ist zudem als Kunstfotograf, im Schauspiel, in der Lyrik sowie als (Clan-)Spieler aktiv; war von 2005 bis 2014 stellvertretender Vorsitzender des Theaters ImproVision e.V.; seit 2014 Sprecher der GMK-Landesgruppe Thüringen; ist seit Oktober 2011 an der EAH Jena am Fachbereich Sozialwesen Professor für Kultur und Medien; konzipierte und leitet den berufsbegleitenden Studiengang „Spiel- und Medienpädagogik“.

Präsentation als PDF | Streaming-Video

[↑ Nach oben](#)

ZUKUNFTSWERKSTATT – MEDIENPÄDAGOGISCHES MANIFEST

Moderation:**Prof. Dr. Thomas Knaus**

Professor für Erziehungswissenschaft und Leiter der Abteilung Medienpädagogik an der PH Ludwigsburg; Wiss. Direktor des FTzM und Honorarprofessor am Fb Informatik & Ingenieurwiss. der Frankfurt UAS; engagiert sich im Lenkungskreis von KBoM! und im Bundesvorstand der GMK sowie als Sprecher der GMK-Fachgruppe Qualitative Forschung.

[↑ Nach oben](#)

WORKSPACE ZUM MANIFEST – ERGEBNISSE UND BE- RICHTE AUS DEN ARBEITSGRUPPEN

Bericht zur Zukunftswerkstatt zum Addendum 2019 des Medienpädagogischen Manifests

Das zuvor veröffentlichte und im Rahmen des Netzwerkabends vorgestellte *Addendum* zum zehnten Jahrestag des *Medienpädagogischen Manifests* wurde zum Abschluss des Forums in sechs Arbeitsgruppen diskutiert. Zur Einstimmung leiteten Horst Niesyto und Thomas Knaus mit einer knappen Darstellung der Genese des Manifests aus 2009 und den daraufhin folgenden gesellschaftlichen (bis hin zum veränderten Medienbegriff) und bildungspolitischen Entwicklungen in die „Zukunftswerkstatt“ genannte Arbeitsgruppenphase ein, in der nicht zuletzt auch das „K“ im Namen der GMK im Zentrum stehen soll: Die Kommunikation über die Empfehlungen des Lenkungskreises „Keine Bildung ohne Medien – KBoM“ zur aktuellen Fortschreibung 2019 („Addendum“) des Medienpädagogischen Manifests aus dem Jahr 2009.



Einen ersten Überblick über Diskussionspunkte und Empfehlungen der Arbeitsgruppen bietet diese Sketchnote von Katharina Blum, danach folgen die Notizen aus den Gruppen, die die diverse Felder der Medienpädagogik und Medienbildung auffächern.

Aspekte aus den Teilgruppen:

*Schule und Lehrer*innenbildung (Thomas Knaus und Horst Sulewski)*

- Wie kann Medienbildung als Teil von Schulentwicklung etabliert werden?
- Kompetenzmodell aus LKM 2015; Verpflichtung aus KMK 2016
- Wie gelingt der Fokus auf Inhalte? / die „Fachdiskussion“: Fach vs. fächerübergreifend/fächerintegrativ
- Curriculare Rahmen für Ausbildung von Lehrerinnen und Lehrern (DGfE 2018)
- Konzepte für nachhaltige Fortbildungen für Lehrerinnen und Lehrern
- Mögliche Partner*innen: Kulturelle Bildung, außerschulische Medienpädagogik --
> Wie gelingt die Öffnung von Schule (z. B. für freie Medienpädagog*innen)?
- Und: Wie kann der DigitalPakt gelingen?

Prof. Dr. Thomas Knaus

Professor für Erziehungswissenschaft und Leiter der Abteilung Medienpädagogik an der PH Ludwigsburg; Wiss. Direktor des FTzM und Honorarprofessor am Fb Informatik & Ingenieurwiss. der Frankfurt UAS; engagiert sich im Lenkungskreis von KBoM! und im Bundesvorstand der GMK sowie als Sprecher der GMK-Fachgruppe Qualitative Forschung.

Horst Sulewski

Sprecher der Fachgruppe Schule bei der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK); bis 2018 Lehrer für Deutsch, Politik und Geschichte in Frankfurt am Main; seit drei Jahrzehnten in den Bereichen Medienbildung Lehrkräfte(fort)bildung und speziell der Filmbildung in verschiedenen hessischen Landesinstituten tätig; berufliche Schwerpunkte: Medienbildung in der Schule, Medienbildungskonzeptentwicklung, Mediencurricula sowie Filmbildung, langjährige Abordnungen in verschiedene schulische Unterstützungssysteme in Hessen, Mitarbeit an verschiedenen bundesweiten Konzeptentwicklungen im Bereich der Medienbildung (KMK 2012, LKM, Arbeitskreis Film).

Außerschulische Kinder- und Jugendmedienbildung (Niels Brügger)

Aus Sicht der Kolleg*innen der außerschulischen Kinder- und Jugendmedienbildung sind viele wichtige Punkte bereits im Addendum genannt, aber es wurden auch verschiedene Themenbereiche und Fragen diskutiert, die nicht stärkere Beachtung finden sollten. U. a.:

- Wir sollten stärker betonen, welche positiven Potenziale durch unsere Arbeit entstehen und Medienbildung nicht (vorrangig) als Antwort auf Problemstellungen des JMS darstellen.
- Es gibt in der Praxis Probleme, Fachpersonal auf ausgeschriebene Stellen zu setzen – hier sind strukturelle Probleme in der Ausschreibungspraxis zu adressieren.
- Neue Arbeitsfelder sollten eingezogen werden wie Online-Sozialarbeit etc.
- Das Arbeitsfeld Kita sollte gesondert bearbeitet werden (nicht als Teil der außerschulischen...).

- Jugendmedienkultur in den Fokus stellen wäre eine Möglichkeit, um über Potenziale aber auch Probleme, Gefährdungen und Risiken zu sprechen.
- Die spezifischen Bedarfe von benachteiligten Menschen sollten stärker berücksichtigt werden.

(Haupt-)Ideen:

- gemeinsame Image-Kampagne
 - Gemeinsame Visuals: kein Vortrag ohne Visuals
 - Aktionswoche (media literacy week); Bundesweiter KBoM-Tag mit Aktionen
 - Ggf. anknüpfend an aktuelle Ereignisse
 - Plakate großflächig, S-Bahn-Werbung
 - Begleitung von einer Agentur; eigene Inhalte machen
 - Fernsehformat: Die Medienpädagog*innen
- Verbindung zu anderen Verbänden suchen
 - Schulterschluss mit soz.-päd. Verbänden, Spitzenverbänden, Gewerkschaften, Elternverbänden / auf allen Ebenen (Bund, Land, Kommune)
 - Unsere Positionen einbringen und ggf. gemeinsame Positionen entwickeln
 - DJHT 2021 nutzen

Dr. Niels Brügger

Studium der Kommunikations- und Medienwissenschaft (Schwerpunkt Medienpädagogik), Informatik und Erziehungswissenschaft an der Universität Leipzig und der Dublin City University; seit Januar 2007 Wissenschaftlicher Mitarbeiter am JFF, seit Dez. 2016 Leiter der Abteilung Forschung, zuvor Stellvertreter der Abteilungsleitung Forschung.

Erwachsenenbildung (Anne Schulze)

- Grundsätzlich: Zielgruppenbedarfe
- Dagstuhl-Erklärung in EB noch nicht bekannt/rezipiert --> überhaupt passend?
- Coding/Making greifen eher im schulischen/außerschulischen Bereich

Verbesserungen:

- Lebenslanges Lernen
- Statt ständiger Aktualisierungen eher grundlegende Themen aufgreifen
- Finanzierungs- und Förderbedingungen aufnehmen
- Cave (?): Heterogenität der EB
- Transfer- und Vernetzungsmöglichkeiten

Grundsätzlich erreicht die Erwachsenenbildung Zielgruppen mit sehr heterogenen Bedarfen, mitunter haben die Adressat*innen der Erwachsenenbildung große Vorbehalte digitalen Medien und Digitaltechnologie gegenüber und weisen hier Kompetenzdefizite auf.

Für eine angemessene Berücksichtigung der Erwachsenenbildung im Addendum bedarf es angepasster, die Zielgruppen einschließende Begrifflichkeiten (statt „Erziehung“ ein Bildungsbegriff, etwa „Bildungsprozesse“; Verzicht auf die Dichotomie „schulisch vs. außerschulisch“; „lebenslanges Lernen“ etc.)

Das Addendum hätte bessere Gültigkeit, wenn aktuelle Trendthemen (KI, Big Data, Algorithmen etc.) der Beschreibung mittel- bis langfristiger Problemlagen untergeordnet würden. Ergänzt werden sollte das Addendum zudem um einen Punkt zu Finanzierungs- und Förderbedingungen (bezogen auf EB: Verstetigung von Förderprogrammen, bessere Möglichkeiten für Transfer und Vernetzung, Nicht-Präsenz-Lehre sollte vergütet werden).

Dr. Anne Schulze

Vertretungsprofessorin für Bildung in der digitalen Welt am Fachbereich Sozialwissenschaften der Hochschule Koblenz; lehrt und forscht zu folgenden Schwerpunkten: Bildung in der digitalen Welt, digitalem Wandel, Digitalisierung & Teilhabe, Digitalisierung & Ungleichheit, digitaler Mündigkeit & informationeller Selbstbestimmung.

Bildungspolitische Aktivitäten (Petra Missomelius)

An KBoM gerichtet:

- Deutlich an die GMK-Mitglieder und frühere und aktuelle Unterstützungsorganisationen kommunizieren, dass und wofür die Unterschriften der Partner wichtig sind
- Aktivitäten im Prozess regelmäßig den Mitgliedern (über Homepage) vermitteln und Möglichkeit der Mitarbeit signalisieren
- Langfristig soll KBoM bildungspolitische Position deutlich öffentlich machen, besonders was den Bildungsbegriff, die Distanzierung von Begriffen wie „Digitaler Bildung“ und die Position gegenüber dem Digitalpakt angeht

An die GMK-Mitglieder gerichtet:

- Die im Manifest/Addendum vertretenen Positionen müssen auch von den einzelnen Mitgliedern vor Ort immer wieder in Diskussionen eingebracht werden.
- Die GMK-Mitglieder sollten die Länderkarte regelmäßig auf Aktualität checken und rückmelden, wenn es Ergänzungen zu regionalen Initiativen gibt

An die GMK gerichtet:

- KBoM sollte über die GMK-Geschäftsstelle die Kontakte der GMK-Mitglieder in die Bildungspolitik & zu Bündnispartnern zentral erfassen, um diese in ihrer Arbeit fruchtbar nutzen zu können
- Das Thema Kommerzialisierung von Schule durch Kooperationen mit Anbietern aus der Wirtschaft muss deutlicher gemacht werden --> Bitte an FG Schule, Informationsmaterial und Kontaktangebote für Schulträger und Kultusministerien zur Verfügung stellen, evtl. Zusammenarbeit mit GEW

Dr. Petra Missomelius

Medienwissenschaftlerin; Institut für Medien, Gesellschaft und Kommunikation an der Leopold-Franzens Universität Innsbruck. Lehre im Lehramt-Studiengang "Spezialisierung Medienpädagogik"; Habilitation zu "Bildung im Kontext transformativer Medienkulturen"; Sprecherin der Initiative KBoM!

Interdisziplinäre Vernetzung (Sven Kommer)**Kritik/ Probleme:**

- Wir dürfen uns nicht auf Mediendidaktik beschränken lassen
- Z. B. durch die Fachdidaktiken
- Wir machen nicht nur „besseres“ Lernen: Müssten nicht noch mehr Fächer einbezogen werden?
- Auch Medienethik: Konkurrieren um Fördertöpfe/blinde Flecken (z. B. Bibliotheken / Musikpädagogik)

Zukunft/Vision

- Nachhaltigkeit als erweitertes Themenfeld
- Übergreifendes Themenfeld wie „Persönlichkeitsentwicklung“
- Um nicht nur in den eigenen pädagogischen Feldern zu schmoren: Offenheit in die weiteren Felder zu signalisieren – ohne aber beliebig zu werden und mit klaren Zielstellungen und Selbstverständnis
- Anschlussfähigkeit
- Anbieten und Einfordern: Berührungängste abbauen/übergehen/bearbeiten, auch wenn da die Förderstrukturen ein Problem sein können
- „Keine Angst haben“: die „Bereicherung genießen“
- Praktische Wendung: „Sexiness“ von Manifesten als Ausgangspunkt und Gesprächsangebot / Netzwerktheoretisch: Einen Knoten anbieten... nicht zuletzt, weil es „etablierte Orte“ gibt (wie bspw. Bibliotheken)

Prof. Dr. Sven Kommer

Professor für allgemeine Didaktik mit dem Schwerpunkt Technik- und Medienbildung an der RWTH Aachen; Sprecher der Initiative KBoM!

Kulturelle Medienbildung (Rüdiger Fries)

- Wikipedia-Eintrag: Kulturelle Medienbildung (ggf. mit vorangehender Diskussion um Begrifflichkeit)
- Bewerben für Workshop / Vortrag re:publika 2020
- Fachtagung seitens einiger KBoM Träger oder weiterer Partner (auch der kulturellen Bildung, z. B. Akademie Remscheid, Bundesakademie Kulturelle Bildung)
- Vernetzung fördern:
 - Wo sind Medienpädagogen in der Kultur, der kulturellen Bildung unterwegs?
 - Landesgruppen und LKJ's einbinden
 - Interdisziplinarität: Kulturleute, die Technik wollen, Theatermenschen, die Musik wollen, Musikmenschen die Performance wollen, Technikleute, die Kultur wollen...
- Plattform
 - Kubi-Online-Kooperation / Inspiration für Medienpädagogik?!
 - Für Kinder und Jugendliche:
Die von Kindern und Jugendlichen produzierten Medienprodukte machen deutlich, dass eine aktive Auseinandersetzung mit ihrer Umwelt und aktuellen gesellschaftlichen Fragestellungen stattfindet. Die dadurch geschaffenen Kulturgüter brauchen perspektivisch eine nicht-kommerzielle Plattform – u.a. damit sie als Meinungsäußerung und künstlerische Gestaltung stärker öffentlich wahrgenommen werden können.
 - für Archiv der Medienpädagogik: eigene Geschichte und eigenen Zugang
- Vor Workshop erstellt und für weitere Dokumentation: padlet.com/fries/3lsi-xiw159j4

Rüdiger Fries

Arbeitet seit sechs Jahren im Ministerium für Bildung und Kultur des Saarlandes und ist dort u.a. zuständig für Medienbildung und Digitalisierung in der Schule, die Entwicklung von bildungspolitischen Leitlinien für die Medienbildung und seit Sommer 2019 insbesondere auch für kulturelle Medienbildung; wohnt mit seiner Familie in Saarbrücken.

Thomas Knaus schloss die Arbeitsgruppenphase mit dem Wunsch das Addendum und die nun gesammelten Ideen aus der „medienpädagogischen Filterblase“ im Rahmen eines weiteren öffentlichkeitswirksamen Kongresses hinauszutragen – wie es auch im letzten Jahrzehnt gelungen ist – und einer kurzen Begriffsspielerei: Wenn die aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen nicht mit dem unscharfen Begriff der „Digitalisierung“ bezeichnet würden, der technisch gesehen lediglich den Übertrag analoger in diskrete Werte beschreibt, sondern als *digitaler Wandel*, dann würde das Prozesshafte deutlicher. Denn während das

Digitalisieren ein Standardprozess ist und nur wenig kreative Freiräume bietet – wenn ein analoger Wert in 1 und 0 übertragen wird, verdeutlicht der Begriff des digitalen Wandels, dass wir es mit einem *Prozess* zu tun haben, dessen größte Herausforderung eine Bildungsaufgabe ist – eine Aufgabe, die grundsätzlich *gestaltbar* ist. Im Rückgriff auf den Vortrag von Matthias Rath, der in seiner Analyse mehr Mut zur Normativität forderte, soll das Medienpädagogische Manifest als ein solches gemeinschaftliches, handlungsfelder- und fachübergreifendes Gestaltungsangebot verstanden werden. Das Addendum soll daran anknüpfen, die Forderungen aufgreifen und aktualisieren, erneut breite Aufmerksamkeit erzeugen und (bildungs-)politische Wirkung entfalten.

In Anbetracht des Umfangs und der Komplexität der diskutierten Gestaltungsaufgaben in den jeweiligen Praxis- und Handlungsfeldern gerät die Dichotomie von Utopie und Dystopie nun an ihre Grenzen – zum Abschluss des Forums mit dem Schwerpunkt „Zwischen Utopie und Dystopie – Medienpädagogische Perspektiven für die digitale Gesellschaft“ aber möglicherweise eine nötige/sinnvolle Entwicklung?

[↑ Nach oben](#)

Tagungsmoderation:

Kristin Narr (Freitag)

Freiberufliche Medienpädagogin; interessiert sich sehr für verschiedene Themen der Bildungswelt, ganz besonders in Verbindung mit digitalen Medien und gesamtgesellschaftlichen Entwicklungen: offener, kreativer und partizipativer Einsatz digitaler Medien, Kinder- und Jugendbeteiligung, Lernen in digitalen Umgebungen, (medien-)pädagogisches Making, Open Educational Resources; Vorstandsmitglied der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) und Redaktionsmitglied des Medienpädagogik Praxisblogs; Web: kristin-narr.de.

Dr. Martina Schuegraf (Samstag)

Medienwissenschaftlerin und Pädagogin; Vorstandsmitglied in der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur; Jurymitglied beim Deutschen Multimediapreis mb21; Sprecherratsmitglied im Deutschen Kulturrat; von 2015 bis 2018 Professorin für Theorie und Empirie der Medienkonvergenz und Studiendekanin für den Studiengang Digitale Medienkultur an der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF; Forschungsschwerpunkte: Digitale Medien, Soziale Netzwerke und gesellschaftlicher Wandel, Populärkulturanalyse und Mediennutzungsforschung.

Dirk Poerschke (Sonntag)

MedienSpielPädagoge (M.A.); Medienpädagoger im LVR – Zentrum für Medien und Bildung in Düsseldorf; Schwerpunkte: Frühkindliche Mediennutzung, ComputerSpielPädagogik, Jugendmedienschutz; Sprecher der GMK-Fachgruppe Games; Vorstandsmitglied Fachstelle für Jugendkultur-NRW/Spieleratgeber-NRW; Gremiumsmitglied beim Gütesiegel Games "pädagogisch wertvoll" des Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels e.V. (BVS); Medienreferent für die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM); Kuratoriumsmitglied des Fonds Soziokultur des Bundes.

[↑ Nach oben](#)

MEDIENPÄDAGOGISCHES MANIFEST – ADDENDUM 2019



Seit die Initiative Keine Bildung ohne Medien (KBoM) vor zehn Jahren (März 2009) unter Beteiligung vieler Akteur*innen das “Medienpädagogische Manifest” veröffentlicht hat, hat sich die Medienwelt derart verändert, dass eine Fortschreibung des Manifests notwendig ist: Alltägliches Leben und gesellschaftliche Prozesse finden permanent auch im Netz statt; die Grenzen zwischen on- und offline sind endgültig fluide geworden. In der Folge sind Fragen im Kontext der Digitalisierung, u.a. zu Datenschutz, Algorithmen, Big Data und Learning Analytics, Kommunikations- und Medienethik sowie Künstlicher Intelligenzlängst Teil gesamtgesellschaftlicher Diskussionen. Diese sind nicht zuletzt durch einen Perspektivwechsel geprägt: Nachdem lange Zeit eher Chancen und Möglichkeiten der Digitalisierung betont wur-

den, rücken zunehmend negative Folgen in den Fokus. Daher ist eine differenzierte und kritische Auseinandersetzung mit der gesellschaftlichen Medienentwicklung und Mediennutzung notwendig.

Die Medienpädagogik sieht sich dabei in der Verantwortung, auf der Basis einer langjährigen wissenschaftlichen und praktischen Expertise daten- und wissensbasiert Stellung zu beziehen. Dabei gilt es, Chancen (z.B. im Feld der Identitätsbildung, beim Aufbau und der Pflege von Beziehungen, in informellen Bildungsprozessen) ebenso im Blick zu behalten wie Problemlagen (z.B. Datafizierung, aber auch Echokammern, Überwachung, Kommerzialisierung sozialer Medien etc.). Phänomene wie Fake News und Hasspostings sowie die Daten einschlägiger Untersuchungen zeigen eindrücklich, dass Heranwachsende ebenso wie Erwachsene und Senior*innen keinesfalls automatisch über die notwendigen Kompetenzen verfügen, um sich selbstbestimmt und verantwortlich in einer mediatisierten Gesellschaft zu bewegen. Denn ein vielfältiger Medienumgang allein reicht für die Aneignung reflexiver Kompetenzen nicht aus. Dabei geht es nicht nur um eine individuelle Bewältigung aktueller Herausforderungen, sondern vor allem um die Frage, wie unter den Bedingungen der Digitalisierung Partizipation in offenen demokratischen Gesellschaften organisiert und wie Gesellschaft künftig gestaltet werden kann.

Die Bildungsinstitutionen müssen daher schnellstmöglich wieder anschlussfähig für die gesellschaftlichen Herausforderungen des 21. Jahrhunderts werden. Zentrale Aufgabe des Bildungssystems mit all seinen pädagogischen, sozialen und kulturellen Handlungsfeldern ist es, alle Altersgruppen zu befähigen, an einer immer schon von Medien durchdrungenen Welt adäquat teilzuhaben. Zur Umsetzung von Medienbildung in der Erziehungs- und Bildungspraxis und zur wissenschaftlichen Begleitung und Erforschung sind personelle und infrastrukturelle Investitionen auf Länder- und Bundesebene notwendig. Denn wenngleich Medienbildung in den letzten Jahren stärker Einzug in bildungspolitische Programme erhalten hat, fehlt es noch immer an einer konsequenten Umsetzung vonseiten der politischen Entscheidungsträger*innen. Die Forderungen des Medienpädagogischen Manifests aus 2009 haben deshalb keinesfalls an Relevanz verloren – eher wird ihre Dringlichkeit nochmals deutlicher. Darüber hinaus ergeben sich im Zuge der fortschreitenden Digitalisierung weitere bildungsbezogene Notwendigkeiten, die wir mit dieser Fortschreibung verdeutlichen.

Bildungspolitische Forderungen der Unterzeichner*innen dieses Manifests

Medienbildung als curricular verankerter Bestandteil schulischer Bildung mit verbindlicher Aufgabenzuschreibung

Die seit 2009 vorangetriebenen Schulreformen haben bisher nur wenig dazu beigetragen, Medienbildung als Praxis in der Fläche zu verankern. Die KMK-Strategie "Bildung in der digitalen Welt" (2016) stellt insofern einen wichtigen Schritt in die richtige Richtung dar, als dass sie Medienkompetenz als zentrale Aufgabe des Bildungssystems benennt. Die bisherige cur-

riculare Verankerung medienpädagogischer Inhalte und Qualifikationsziele in Kernlehrplänen und Bildungsplänen etc. als Querschnittsaufgabe hat jedoch bisher im Unterrichtsalldag nicht die notwendige Durchsetzungskraft entfaltet. Mit Blick auf die einzelne Lehrperson fehlt noch immer eine klare Aufgabenzuschreibung mit dem Ziel, Schüler*innen zu einem sinnvollen, reflektierten und verantwortungsbewussten Medienumgang zu befähigen. Daher fordern wir über einen eigenständigen Lernbereich nachzudenken. Dieser kann – orientiert an der Dagstuhl-Erklärung “Bildung in der digitalen vernetzten Welt” – auch Elemente der Informatik enthalten. Ein eigener Lernbereich darf allerdings nicht bedeuten, dass sich die Fächer aus ihrer Verantwortung für den Aufbau und die Umsetzung einer “digitalen Bildung” verabschieden. Grundlegende Voraussetzung ist die verpflichtende Integration medienpädagogischer Elemente in die Aus- und Weiterbildung von Lehrpersonen.

Außerdem notwendig ist eine stärkere Anrechnung von Arbeitszeit für die notwendige Fortbildung sowie Kollaboration mit Kolleg*innen und die Entwicklung von innovativen Unterrichtsformen

Stärkung der Medienbildung in außerschulischen Handlungsfeldern

Aktuell ist bildungspolitisch eine Verengung des Blicks auf Schulentwicklung zu beobachten. Dagegen fordern wir eine breite Verankerung von Medienbildung in allen pädagogischen Handlungsfeldern, beginnend bei der frühkindlichen Bildung über die Erwachsenenbildung bis hin zur Senior*innen-Arbeit. Nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern auch Eltern und Erziehende brauchen Unterstützung im Hinblick auf eine adäquate Medienerziehung. Die Förderung einer reflektierten Medienpraxis ist für alle Altersgruppen von besonderer Bedeutung. Dazu bedarf es hinreichender finanzieller Mittel, die eine langfristige und an den Bedarfen der jeweiligen Zielgruppe orientierte medienpädagogische Arbeit, die entsprechende Qualifizierung der Fachkräfte und Ehrenamtlichen sowie die Entwicklung von notwendigen Einrichtungskonzepten auch im Zusammenwirken unterschiedlicher sozialer, pädagogischer und kultureller Bildungsangebote ermöglichen. Nicht zuletzt stellenpädagogische Angebote für Heranwachsende aus Migrationskontexten und bildungsbenachteiligten Milieus sowie Angebote zur geschlechtersensiblen Medienarbeit eine zentrale Aufgabe der Medienpädagogik dar. Denn nach wie vor bestehen bei der Medienaneignung deutliche Unterschiede, die teils soziale und ökonomische Lebensbedingungen widerspiegeln und so Ungleichheiten zementieren. Die Einrichtungen der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit können hier bei entsprechender Ausstattung und medienpädagogischer Kompetenz innovative Angebote erbringen. Eine kontinuierliche öffentliche Förderung anstatt kurzfristiger Projekte sichert dabei Nachhaltigkeit. Auch im Kontext kultureller Bildung kann Medienpädagogik weitreichende Angebote in beruflicher Aus-, Fort- und Weiterbildung sowie Erwachsenen-, Familien- und Altenbildung erbringen, bedarf dafür aber ebenfalls einer adäquaten und nachhaltigen Ausstattung.

Medienbildung als strukturell verankerter Bestandteil von Demokratieerziehung

Propaganda, strategische Kommunikation, gar Desinformation sind keine erst unter dem Vorzeichen der Digitalisierung auftretenden Phänomene. Die Struktur der vernetzten, digitalen Medien führt jedoch zu einer bisher nicht gekannten Beschleunigung und Reichweite. Der Medienbildung kommt in diesem Feld mit Blick auf Wertebildung, politische Bildung und damit auch Demokratieerziehung eine Schlüsselfunktion zu. Entsprechend müssen in sozialen, pädagogischen und kulturellen Handlungsfeldern Angebote im Sinne einer ethisch informierten Medienbildung strukturell verankert werden, welche Mediennutzer*innen zu einer reflektierten Auswahl von Medienangeboten, zum Verstehen medialer Praktiken und zum Interpretieren medialer Codes sowie zur Unterscheidung zwischen Informationsquellen unterschiedlicher Qualität (z.B. bezüglich Fake News, Hoaxes, Inszenierung, Filterblasen und Echokammern etc.) befähigen.

Die Auseinandersetzung mit Big Data, Algorithmen und KI in schulischen und an-deren Bildungsprozessen verankern

Gerade der Umgang mit persönlichen Daten in der Internetkommunikation offenbart in den letzten Jahren gravierende Probleme: Das Schlagwort Big Data verweist auf datenbasierte Geschäftsmodelle von nationalen und internationalen Konzernen sowie staatliche Überwachung. Algorithmen und künstliche Intelligenz werden zu Teilnehmer*innen der Kommunikation, ohne dass sie immer als solche erkennbar sind. Mit dem Aufkommen neuer Technologien stellen sich hochbrisante ethische Fragestellungen. Der*die Einzelne steht vor der Herausforderung, eigene Schutzbedürfnisse zu wahren bei einer gleichzeitigen gesellschaftlichen Teilhabe, die ohne digitale Medien zunehmend nicht mehr denkbar ist. Auch hier gilt es, eine reflektierte und medienkritische Auseinandersetzung mit Big Data durch fest zu etablierende Inhalte und Programme in schulischer und außerschulischer Bildung zu verankern. Diese darf keinesfalls dabei stehen bleiben, Heranwachsende zum Coden zu befähigen. Vielmehr bedarf es darüber hinaus der Kompetenz, individuelle, soziale und gesellschaftliche Folgen der aktuellen technischen und kulturellen Entwicklungen und Medienphänomene/-dienste einschätzen zu können. Auch dazu sind ausreichende Ressourcen für die Entwicklung pädagogischer Programme und die Umsetzung durch pädagogische Fachkräfte notwendig. Dies darf jedoch nicht dazu führen, dass einzelne Technologieanbieter exklusive Zugänge zu pädagogischen Handlungsfeldern bekommen.

Grundbildung Medien in pädagogischen Ausbildungen und Studiengängen

In der Ausbildung von Erzieher*innen, Lehrer*innen, Erwachsenenbildnern*innen und Sozialpädagog*innen ist generell eine Grundbildung Medien als verbindlicher Bestandteil der pädagogischen Ausbildung zu verankern. Daneben müssen spezifische medienpädagogische Ausbildungen auf allen Ebenen von der Jugendleitercard (JuLeiCa) bis zu Masterstudiengängen etabliert bzw. ausgebaut werden.

Grundlegend hierfür ist neben entsprechenden Multiplikator*innen-Schulungen der erhebliche Ausbau medienpädagogischer Professuren und Mitarbeiter*innen-Stellen an den Hochschulen.

Das gesamte Medienpädagogische Manifest zum Unterzeichnen finden Sie hier:

www.keine-bildung-ohne-medien.de/medienpaedagogisches-manifest-2019/



[↑ Nach oben](#)

DIETER BAACKE PREISVERLEIHUNG 2019 –

Die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte

16. November 2019 in der Hochschule für Philosophie, München



Pressemeldung als PDF | www.dieter-baacke-preis.de

↑ Nach oben

DIETER BAACKE PREIS

Die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte

Mit dem Dieter Baacke Preis zeichnen die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) und das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend beispielhafte Medienprojekte der Bildungs-, Sozial- und Kulturarbeit aus.

Im Mittelpunkt der Auszeichnung steht herausragende Medienpädagogik: Bewertet wird nicht allein das Produkt, sondern auch der medienpädagogische Prozess.



Der Dieter Baacke Preis wird in sechs verschiedenen Kategorien verliehen. In jeder Kategorie ist der Preis mit 2.000,- € dotiert.

- a. Projekte von und mit Kindern
- b. Projekte von und mit Jugendlichen
- c. Interkulturelle und internationale Projekte
- d. Intergenerative und integrative Projekte
- e. Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter
- f. Sonderpreis: Thema wird im Frühjahr 2020 ausgeschrieben

Bewerbungsschluss ist der **31. Juli** des laufenden Jahres.

Bewerbungen können online, postalisch oder per Mail eingereicht werden.

Weitere Informationen und Anmeldung:

www.dieter-baacke-preis.de oder www.gmk-net.de

Dieter Baacke (1934-1999)

Professor für Pädagogik an der Universität Bielefeld.

Von 1984-1999 Vorsitzender der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK). Sein pädagogisch begründeter Begriff der Medienkompetenz inspiriert dauerhaft Wissenschaft, Praxis und Politik.

[↑ Nach oben](#)



Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) setzt sich als bundesweiter Fachverband der Bildung, Kultur und Medien für die Förderung von Medienpädagogik und Medienkompetenz ein. Auch in der Schweiz und in Österreich ist die GMK aktiv. Sie bringt medienpädagogisch Interessierte und Engagierte aus Wissenschaft und Praxis zusammen und sorgt für Information, Austausch und Transfer.

Ziele der GMK:

- **Medienkompetenz und Medienpädagogik von der vorschulischen Erziehung bis ins Alter fördern.** Medienbildung betrifft alle Generationen und Bildungsbereiche. Die GMK setzt sich für Vernetzung, Qualifizierung und Professionalisierung der Medienpädagogik ein.
- **Mediale Beteiligung, Kreativität und Kritikfähigkeit fördern.** Die GMK setzt sich dafür ein, dass alle gesellschaftlichen Gruppen darin unterstützt werden, kreativ und kritisch mit Medien umzugehen.
- **Forschung und Praxis zusammenbringen.** Die GMK fördert den Transfer und Dialog zwischen Medienforschung und vielfältigen Praxisfeldern.
- **Medienbildung als Querschnittsaufgabe.** Die GMK engagiert sich dafür, dass Menschen aller sozialen Milieus Medien für ihre Entwicklung sozial verantwortlich produktiv nutzen können. Die GMK setzt sich auch für eine gendersensible Medienpädagogik ein.
- **Medien und Kultur.** Mediale Kommunikation und die Nutzung von Medien sind Bestandteil von Kultur. Der Verband setzt sich für eine Verbindung von Medien und Kulturarbeit ein.
- **Herausragende Projekte bekannt machen.** Mit dem Dieter Baacke Preis werden bundesweit Projekte der Medienarbeit ausgezeichnet. Der Preis wird gemeinsam mit dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend vergeben.
- **Pädagogische Fachkräfte unterstützen und anregen.** In Qualifizierungsseminaren und Fachtagungen greift die GMK aktuelle Themen und Methoden der Medienpädagogik auf und entwickelt neue Praxismodelle.
- **Junge Wissenschaft fördern.** Mit dem medius-Preis zeichnet die GMK Abschlussarbeiten aus, die sich mit Medienpädagogik, Medienforschung oder Jugendschutz befassen. Der Preis wird gemeinsam mit der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen, der Medienanstalt Berlin-Brandenburg und dem Deutschen Kinderhilfswerk vergeben.
- **Politik beraten.** Die GMK wirkt in politischen Gremien mit, sie entwickelt Konzepte und berät im Kontext von Jugendschutz, Kultur-, Bildungs-, und Jugendpolitik. Die GMK bezieht Stellung zu aktuellen medienpädagogischen Debatten.

- **Mediale Globalisierung.** Die globalisierte Medienwelt eröffnet Chancen eines interkulturellen und internationalen Austauschs. Die GMK setzt sich dafür ein, die internationalen und globalen Medienentwicklungen kritisch zu begleiten und sinnvoll zu nutzen.

Gute Gründe für eine GMK-Mitgliedschaft:

1. Newsletter

GMK-News informiert über aktuelle Literatur, Studien, Stipendien, Praktikumsmöglichkeiten, Stellenausschreibungen, Veranstaltungen, Praxis- und Forschungsausschreibungen, neue Projekte und Materialien.

2. Das Forum Kommunikationskultur – Impulse, Diskussionen, Treffpunkt

GMK-Mitglieder erhalten ermäßigten Eintritt zum bundesweiten medienpädagogischen Kongress, dem jährlichen Forum Kommunikationskultur.

3. Kostenlose Fachbücher

Den Mitgliedern werden GMK-Publikationen kostenlos als Printversion oder in digitaler Form zur Verfügung gestellt.

4. Networking – Kontakte knüpfen

Das jährliche Forum Kommunikationskultur, die Landes- und Fachgruppen und regionale GMK-Veranstaltungen bieten Gelegenheit, Fachleute und Institutionen kennenzulernen und an aktuellen Diskursen teilzunehmen.

5. Beratung und Qualifizierung

Die GMK bietet mit Fachtagungen, Modellprojekten und Seminaren Inspiration und Qualifizierungsmöglichkeiten.

6. GMK-Referentendatei

Zusammengestellt sind Referentinnen und Referenten aus den Bereichen Medienpädagogik und Medienbildung (GMK-Mitglieder können sich eintragen lassen).

7. Für eine starke Medienpädagogik und Medienbildung ...

Ihre Mitgliedschaft trägt zur Vernetzung, Qualifizierung und Stärkung der Medienpädagogik und der Berufsgruppe der Medienpädagoginnen und Medienpädagogen bei. Sie unterstützen die Arbeit und das Engagement der GMK für eine breite, pädagogisch und kulturell verankerte Förderung der Medienkompetenz.



Jetzt Mitglied werden im Netzwerk der GMK

Mitglieder erhalten den GMK-Newsletter mit aktuellen Informationen kostenfrei und ihnen werden GMK-Publikationen kostenlos als Printversion oder in digitaler Form zur Verfügung gestellt. Sie können in Fach- und Landesgruppen aktiv mitwirken und sich vernetzen. Die Gebühren für GMK-Tagungen werden reduziert.

Nicht zuletzt: Mit einer Mitgliedschaft unterstützen Sie die Arbeit des bundesweiten Fachverbandes, der sich seit 1984 für Medienpädagogik und Medienkompetenz einsetzt.

Der jährliche Mitgliedsbeitrag pro Kalenderjahr beträgt für:

- **Einzelmitglied:** 90,00 €
- **Studierende, Arbeitslose, Auszubildende und Geringverdienende (auf Antrag mit Beleg):** 40,00 €
- **Institutionen und juristische Personen:** ab 250,00 €
- **Fördermitglieder:** ab 600,00 €

Wer sich jetzt für eine Mitgliedschaft entscheidet, zahlt erst ab 2020 den Beitrag.

Informationen und Anmeldung unter www.gmk-net.de

Im November 2019 erschienen:

Medienbildung für alle

Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt.

Schriften zur Medienpädagogik 55

Marion Brüggemann/Sabine Eder/Angela Tillmann
(Hrsg.)

München: kopaed, 227 Seiten

Gesellschaftliche Teilhabe und Bildungschancen sind heute eng mit digitaler Kommunikation und vielfältigen Medienerfahrungen verknüpft. Neben zahlreichen auch neuen Möglichkeiten zur gesellschaftlichen Partizipation geht mit dieser Entwicklung gleichzeitig die Gefahr einer Exklusion einher. So haben längst nicht alle Menschen Zugang zu den digitalen Medienwelten und sind die Optionen zur Medienbildung nach wie vor ungleich verteilt. Menschen bringen zudem sehr unterschiedliche Medienerfahrungen mit. Das Medienhandeln erfährt – je nach sozialem und kulturellem Kontext, Alter, Behinderung, Geschlecht usw. – sowohl eine individuelle als auch gesellschaftliche Bedeutung und kann damit soziale Ungleichheiten verstärken.

Aus medienpädagogischer Perspektive stellt sich die Frage, wie der gesellschaftliche Prozess der Inklusion begleitet werden kann, um eine „Medienbildung für alle“ zu gewährleisten und zu fördern. Welche theoretischen Perspektiven liefern eine Orientierung? Wie können verschiedene gesellschaftliche Bereiche und fachliche Disziplinen voneinander lernen? Welche empirischen Erkenntnisse liegen bereits vor? Wie inklusiv stellt sich die Gesellschaft bezogen auf die mediale Teilhabe dar? Und welche Ansätze und Methoden unterstützen die Forderung nach einer Medienbildung für alle?

Der vorliegende 55. Band der GMK-Schriftenreihe zur Medienpädagogik liefert zu diesen Fragen Anregungen aus unterschiedlichen Blickwinkeln. Bei den Beiträgen handelt es sich um theoretische, empirische und konzeptionelle Zugänge. Ziel ist es, die Reflexionsbasis und den Diskurs um neue Perspektiven zu bereichern. Weiterhin werden Ideen für die medienpädagogische Praxis vorgestellt. Der Band schließt mit dem Positionspapier der GMK zur „Medienbildung für alle: Medienbildung inklusiv gestalten!“ und aktuellen daraus resultierenden Forderungen.

Bestellung im kopaed-Verlag

Online: www.kopaed.de/kopaedshop/?pid=1214

Telefon: 089/688 900 98 | E-Mail: info@kopaed.de

18,00 EUR | ISBN 978-3-86736-555-0



IMPRESSUM

Herausgegeben von der

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK)

Obernstraße 24a

33602 Bielefeld

Tel.: 0521/67788

E-Mail: gmk@medienpaed.de

Web: www.gmk-net.de

Kreativ und kritisch mit Medien leben

GMK – Fachverband für Medienpädagogik und Medienbildung

Redaktion:

Renate Röllecke

Tanja Kalwar

Berichte:

Renate Röllecke

Dr. Friederike von Gross und

Die Workshopleiter*innen

[↑ Nach oben](#)