

Schriften zur Medienpädagogik 59

Mit Medienbildung die Welt retten?!

Medienpädagogik in einer Kultur der Digitalität

Guido Bröckling
Rüdiger Fries
Kristin Narr (Hrsg.)

Schriften zur Medienpädagogik 59

Dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

Herausgeber

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

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Oberstr. 24a
33602 Bielefeld
Fon: 0521/677 88
Fax: 0521/677 29
E-Mail: gmk@medienpaed.de
Homepage: www.gmk-net.de

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autor*innen verantwortlich.
Redaktion: Guido Bröckling/Rüdiger Fries/Kristin Narr/Tanja Kalwar
Lektorat: Tanja Kalwar
Einbandgestaltung und Titelillustration: Katharina Künkel

© kopaed 2023

Arnulfstr. 205
80634 München
Fon: 089/688 900 98
Fax: 089/689 19 12
E-Mail: info@kopaed.de
Homepage: www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-709-3

Längst ist es nicht mehr ungewöhnlich, wenn Kinder und Jugendliche in medienpädagogischen Kontexten programmieren, Spiele selbst designen oder mit digitalen Werkzeugen und Technologien tüfteln und gestalten. Oft greifen Making, Coding und Gaming ineinander, die Grenzen verschwimmen: Designe ich ein eigenes Spiel am Computer, beschäftige ich mich gelegentlich auch mit Code, setze mich mit der Bedienung eines Computers auseinander oder reflektiere die Funktionsweisen von Spielelementen und deren Wirkung. Spätestens im Escape-Game, wenn das Spiel mit Gegenständen im Raum verknüpft wird und mit selbstgedrehten Videoanweisungen funktioniert, werden interdisziplinär verschiedenste Kompetenzen gefördert. Und ganz nebenbei entsteht ein kreatives und zukunftsweisendes medienpädagogisches Projekt.

Und wir brauchen mehr davon, denn unsere Gesellschaft erlebt einen kulturellen Wandel, der eng mit Technologien und deren Handhabung verknüpft ist. Digitale Technologien werden von uns heute auf verschiedenste Weise genutzt und prägen damit unseren Alltag. Wir kommunizieren, produzieren Haptisches und Digitales, bauen Maschinen und sagen Technik, was sie (für uns) machen soll. Wir gestalten digitale und virtuelle Räume oder Schnittstellen, Steuergeräte und Interfaces, mit denen wir interagieren. Mit der zunehmenden Nutzung digitaler Technologien steigt auch der Bedarf an entsprechenden Unterstützungsangeboten, Informationen und Partizipationsmöglichkeiten, die insbesondere die Medienbildung und Medienpädagogik bieten können. Um eine kreative und kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit digitalen Technologien, Strukturen und Codes zu fördern, werden Kinder und Jugendliche in medienpädagogischen Projekten adäquat schützend und zugleich empowernd begleitet, indem Themen aus ihrem Alltag mit technologischen Elementen spielerisch zusammengebracht werden, um nicht zuletzt eine Kultur der Digitalität mit zu gestalten. Durch Reflexion und kritische Auseinandersetzung mit der gesellschaftlichen Bedeutung bestimmter Technologien und dem eigenen Handeln und Medienverhalten können technische Entwicklungen eingeordnet, gesellschaftliche Verhältnisse reflektiert und zukunftsweisende Lernprozesse angestoßen werden.

Dabei spielen Lebensweltorientierung, Soziales Lernen, Reflexion und Handelndes Lernen als Leitprinzipien einer technologie- und zukunftsorientierten Medienpädagogik eine zentrale Rolle. Lebensweltnähe macht komplexe Themen zugänglich, kollaboratives und gemeinsames Arbeiten am Produkt ermöglicht niedrigschwelliges Peer-to-Peer-Lernen, stärkt soziale und kommunikative Kompetenzen und fördert Teamgedanke und Zusammenhalt. Die Aneignung unterschiedlicher digitaler Technologien und Kulturtechniken bietet zudem eine gute Grundlage für die Reflexion zukunftsorientierter Fragestellungen wie dem Verhältnis Mensch-Maschine oder der Bedeutung algorithmischen Denkens in unserer Gesellschaft. In der aktiven Auseinandersetzung mit und Mitgestaltung von Medien und Technologien und durch unterschiedliche Erzähltechniken (fotografisch, auditiv, grafisch, audiovisuell) mit Raum für Eigenständigkeit, zwanglosem Ausprobieren und Scheitern, wird auch die Auseinandersetzung mit wertebasierten Fragestellungen gefördert, können Selbstwirksamkeit erfahren und persönlichkeitsbildende Momente erlebt werden.

Neben eher kognitiven, vermittelnden Ansätzen sind hier niedrigschwellige ästhetische Zugangsweisen und Ansätze gefragt, die dennoch die Tragweite und Relevanz von Codes und Technologien mit transportieren. Nur so ist eine zeitgemäße und adäquat gesellschaftskritische medienpädagogische Praxis möglich. Making, Coding, Gaming und Game-Design können dies alles mitbringen – sie fördern relevante, zukunftsgerichtete Kompetenzen im Umgang mit digitalen Technologien für gesellschaftliche und wirtschaftliche Teilhabe, indem ausgehend von den Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen spannende neue Erfahrungs- und Experimentierräume sowie ein kreativer, explorativer Zugang zu Technologie geschaffen werden.

In drei kreativen Artikeln zu Making, Coding und Gaming skizzieren Hannah Bunke-Emden, Michelle (Shelly) Pröhl und Matthias Löwe (MAT) Ansätze für eine der Kultur der Digitalität angemessene technologie- und zukunftsorientierte Aktive Medienarbeit und diskutieren damit die Bedeutung von Making, Coding, Gaming und Game-Design für eine politische, weltverbessernde, gesellschaftskritische Medienbildung und Medienpädagogik.

Viel Spaß beim Lesen, Spielen und Rätseln!

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheber*innen sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>.

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.