



Medien im FSU - Einführung und Grundlagen

Seminar MA.DAF Tuzla Mediendidaktik





Themen des Seminares - Theorie

Medien und Lernen – Grundlagen

Fernlernen

Web-Generationen

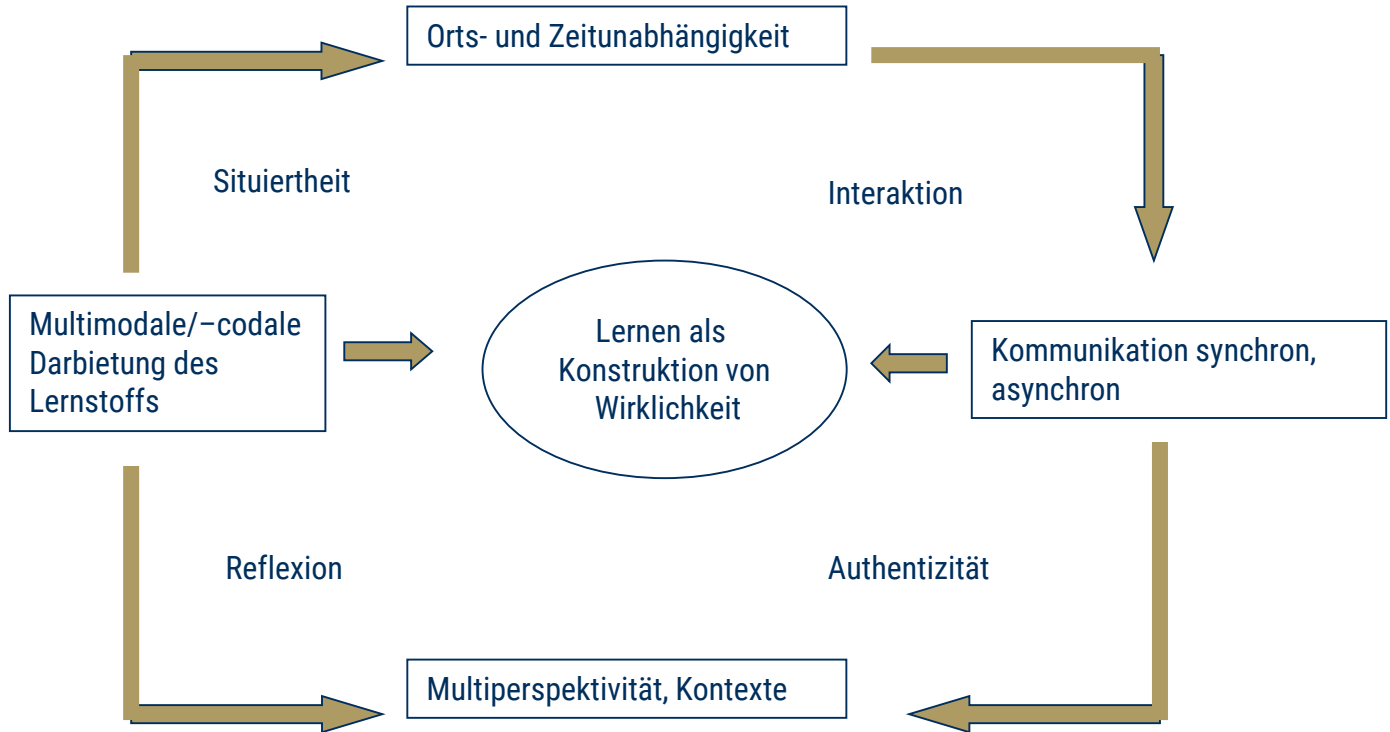
Mediennutzung

Mediensozialisation

Medienkompetenz

Medienrecht

Lernen mit (digitalen) Medien



Lernen - Fernlernen

Fernunterricht (engl. distance learning):

Vermittlung von Kenntnissen und Fähigkeiten, bei der der Lehrende und der Lernende ausschließlich oder überwiegend räumlich getrennt sind, und bei dem der Lehrende den Lernerfolg überwacht (FernUSG § 1 Abs. 1).

Fernlehrgänge können also durchaus Präsenzseminare umfassen, doch der überwiegende Teil des Lernstoffs wird im Gegensatz zum Direktunterricht räumlich getrennt vom Lehrer, also individuell und unter freier Zeiteinteilung, bearbeitet.

ist ein in Deutschland verbraucherschutzrechtlich definierter Begriff: (Fernunterrichtsschutzgesetz von 1977)

Lernen - E-Learning

E-Learning bezeichnet alle Formen des Lernens, bei denen digitale Medien für die Verbreitung und Präsentation von Lernmaterialien genutzt werden. Als Synonyme werden die Begriffe Online Lernen (Onlinelernen), Fernlernen, Telelernen, multimediales Lernen, computergestütztes Lernen oder Computer-based Training verwendet.

keine feste/einheitliche Definition, dafür Rückgriff auf die vier Merkmale digitaler Medien (Multimedialität, -codalität, -modalität, Interaktivität)

E-Learning ist mit jährlich durchschnittlichen 12,9 % Umsatzwachstum eine der innovativsten Branchen der deutschen Wirtschaft.

Lernen – Blended Learning

1. *Begriff:* Unter Blended Learning ("blended": "gemixt, zusammengemischt") versteht man die Kombination von unterschiedlichen Methoden und Medien, etwa aus Präsenzunterricht und E-Learning. Im wissenschaftlichen Kontext spricht man auch vom Lernen im Medienverbund oder von hybriden Lernarrangements.
2. *Vorgehen:* Mittels einer geeigneten Zusammenstellung soll das Lehrziel einer Bildungsmaßnahme möglichst effizient und effektiv erreicht werden. Z.B. bauen einzelne Module bzw. verschiedene Methoden und Medien aus Präsenz- und E-Learning-Maßnahmen aufeinander auf und ergänzen sich.
3. *Verbreitung:* ist die übliche Lehr- und Lernform an modernen Hochschulen und in großen Unternehmen. Über Lernplattformen und Lern- und Wissensportale werden nicht nur Informationen und Materialien bereitgestellt und verwaltet, sondern auch die im Regelfall komplexen Blended-Learning-Kurse organisiert.

Lernen – M-Learning

1. *Begriff:* Mobile Learning ist Lehren und Lernen, das "unterwegs" (etwa auf Reisen und beim Pendeln) stattfindet und mit mobilen Infrastrukturen, Anwendungen und Geräten unterstützt wird.
2. *Mobilität:* Die Mobilität der Lernenden ist sozusagen die Ursache von Mobile Learning. Auch im Informationszeitalter ist man häufig physisch unterwegs. Beim Mobile Learning macht man sich unabhängig stationären Geräten, von Arbeitsplatz mittels Notebooks, Netbooks, Handys, Smartphones und Tablets Der Content ist über SMS und MMS, Applikationen (Apps) und den Browser abrufbar. (z.B. Wörterbücher und Lexika als Apps, Artikel von Fachzeitschriften als PDF-Files und Lehrbücher im EPUB-Format). Content auf Lernplattformen kann zu Mobile Content werden.
3. *Anforderungen :* Content und Lehr-Lern-Methoden müssen den Anforderungen des M-Learning gerecht werden. Geeignet sind Podcasts Formen der E-Collaboration. Content aus LPF wird aufbereitet auf mobile Geräte übertragen. Open Educational Resources spielen im Mobile Learning eine Rolle

Lernen – Flipped Classroom

1. Mit den synonymen Begriffen "Flipped Classroom" bzw. "Inverted Classroom" wird eine Unterrichtsmethode bezeichnet, in der die üblichen Aktivitäten innerhalb und außerhalb des Hörsaals oder Klassenzimmers „umgedreht“ werden (selten verwendete deutsche Bezeichnung „umgedrehter Unterricht“).
2. Die Lernenden eignen sich die von den Lehrenden digital zur Verfügung gestellten Inhalte eigenständig an, meist zuhause. Die Präsenzveranstaltung wird zur gemeinsamen Vertiefung des Gelernten genutzt.

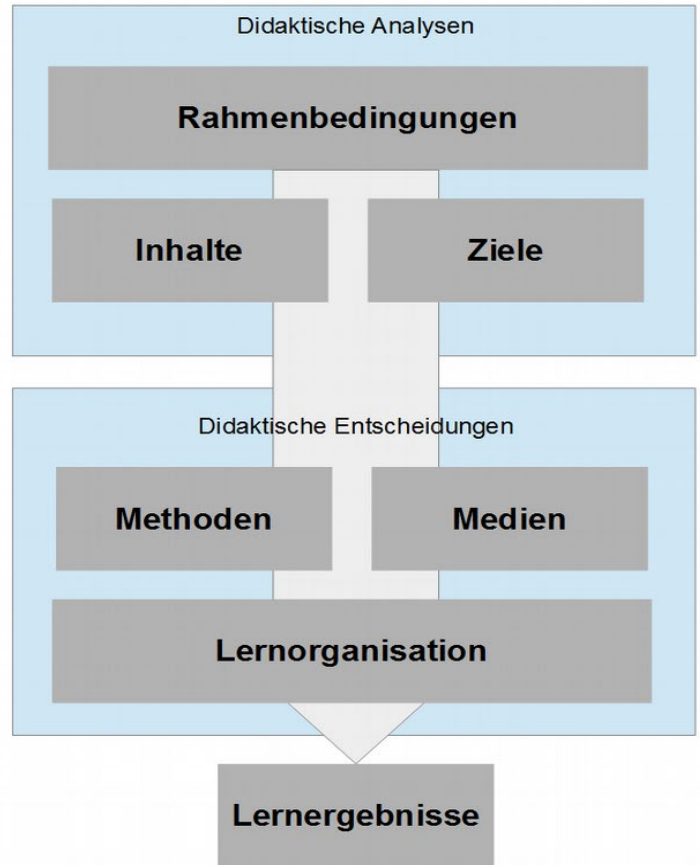
https://wiki.zum.de/wiki/Flipped_Classroom

Lernen mit (digitalen) Medien

„Die im Fremdsprachenunterricht eingesetzten Medien haben von vorne herein keine eigene didaktische Qualität, diese wird ihnen erst durch methodisch-didaktisch überlegtes Handeln der Lehrkraft und den daraus resultierenden Unterrichtseinsatz verliehen.“

(Kerres 2001:45).

Felder von Lernangeboten



Didaktisches Rahmenmodell nach Heimann, P./Schulz, W. Otto, G. (1965), ergänzt durch Peterßen, W.H. (2000). Darstellung nach Kerres, M. 2013, S. 217

Lernen mit (digitalen) Medien

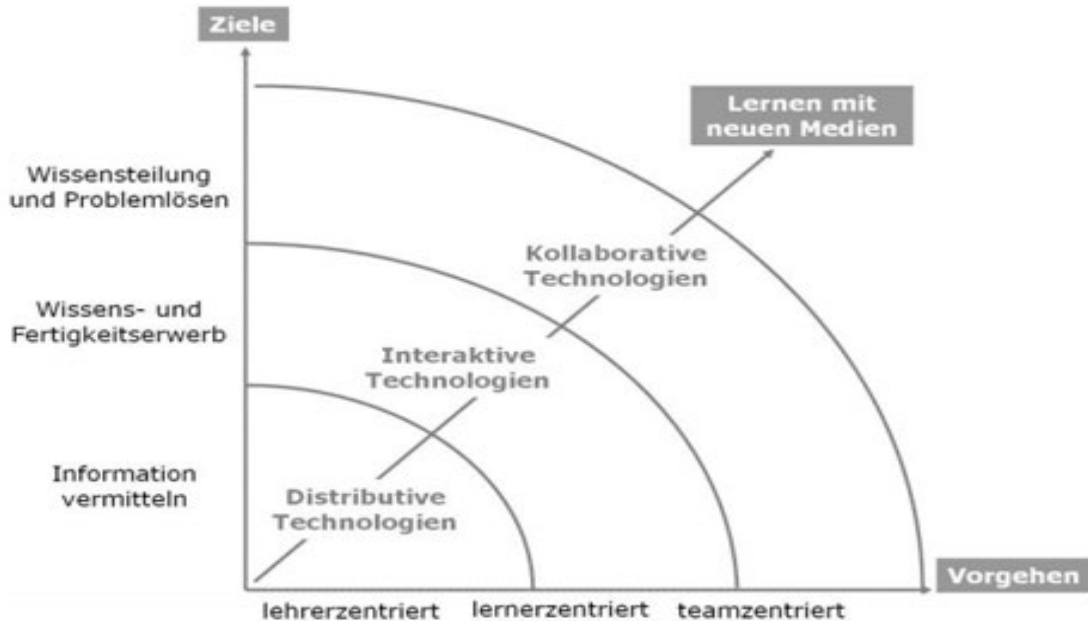
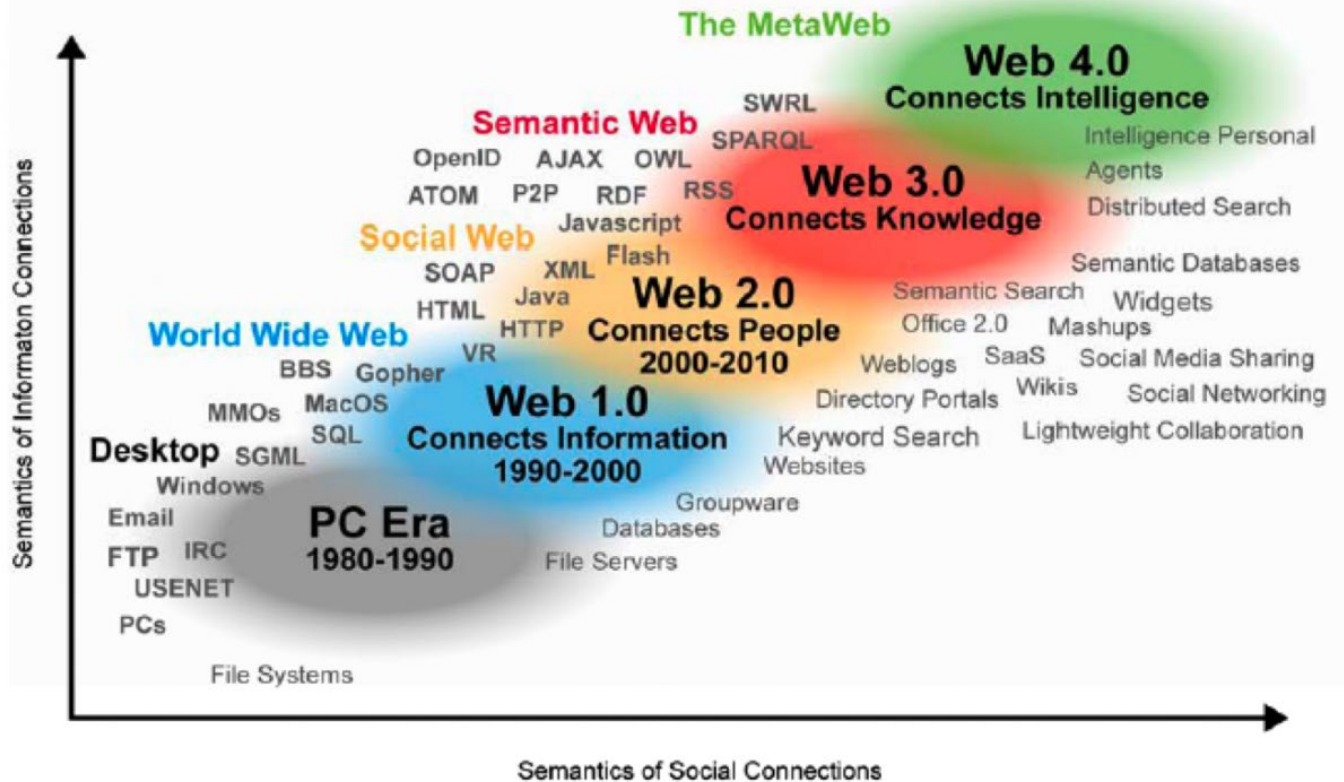


Abb. 19: Taxonomie nach Back et al. (1998)

Web_Generationens



Radar Networks & Nova Spivack, 2007. <http://www.radarnetworks.com>

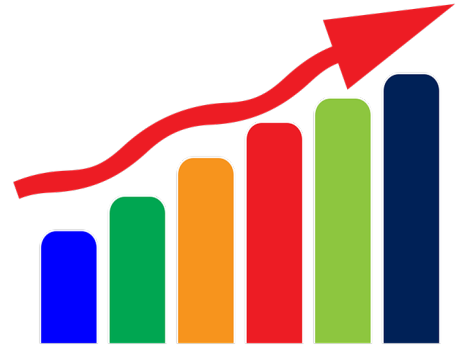
Web_Generationens

E-Learning 1.0	E-Learning 2.0
Lernumgebung = Insel im Internet mit Inhalten und Werkzeugen	Lernumgebung = Portal ins Internet mit Inhalten und Werkzeugen
Trainer/Dozent überführt alle Ressourcen auf die Insel	Trainer/Dozent stellt Wegweiser auf, aggregiert Ressourcen
Lerner nutzt die vorgegebenen Inhalte und Werkzeuge	Lerner konfiguriert seine persönliche Lern- und Arbeitsumgebung

Radar Networks & Nova Spivack, 2007. <http://www.radarnetworks.com>

Mediennutzung und -sozialisation

- Sozialisation – was meint das?
- JIM-/ KIM-/ miniKIM-/ FIM-Studien
- mmb-Studie 2016

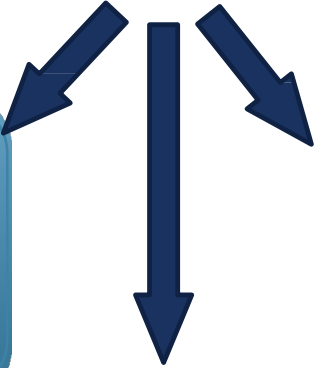


Was zeigen uns die Studien?
Was können wir aus den Studien
mitnehmen?

BEGRIFFSERKLÄRUNG: MEDIENSOZIALISATION

- im wissenschaftlichen Diskurs wird das Wort nicht so häufig gebraucht, eher **„Einflüsse bzw. Auswirkungen der Medien“**
- bedeutsamer Einfluss auf Persönlichkeitsbereiche vor allem bei Kindern und Jugendlichen
- als **„entwicklungsbeeinträchtigend“** oder **„jugendgefährdend“** bezeichnet
 - ⇒ Argument des Jugendmedienschutzes
- Vielzahl empirischer Forschungsergebnisse: **Auswirkungen von Medien**

damit ist Folgendes gemeint:



Sozialisation wird als Prozess nicht als ein Produkt verstanden, der die menschliche Persönlichkeit in seiner Entstehung unter spezifischen Entwicklungsbedingungen beschreibt.

Diese Bedingungen müssen selbst als Produkt von bestimmten gesellschaftlichen, kulturellen und sozialen Prozessen gesehen werden, die je nach historischem Zeitpunkt recht unterschiedlich ausfallen.

Der Prozess wird durch soziale und sachliche Bedingungen beeinflusst, ist nicht festgelegt, sondern als sehr dynamisch angesehen.

Konzeptionen des Verhältnisses von Mensch und Medien:



Medien wirken auf Menschen ein

Menschen sind medienkompetent
und selektieren das Medienangebot

Menschen und Medien interagieren
miteinander, und Einflüsse müssen in
diesem Wirkgefüge gesehen werden.

Quelle: <https://de.depositphotos.com/191973992/stock-illustration-people-social-media.html>

MEDIENSOZIALISATION IN BEZUG AUF COMPUTER UND INTERNET

- für die heutigen neuen Medien sind kaum ausgearbeitete theoretische Modelle vorhanden, in denen mögliche Sozialisationseffekte beschrieben werden
- vielmehr zeigen die Untersuchungsergebnisse die Einflüsse bzw. Auswirkungen der Medien auf Kinder und Jugendliche



Quelle: <https://www.mount-mel.com/portfolio/ist-analyse/>

Einfluss der Computernutzung auf
kognitive, soziale, kommunikative,
emotionale und motivationale Aspekte der
kindlichen Persönlichkeit

lernfördernde Aspekte
von multimedialen
Lernumgebungen

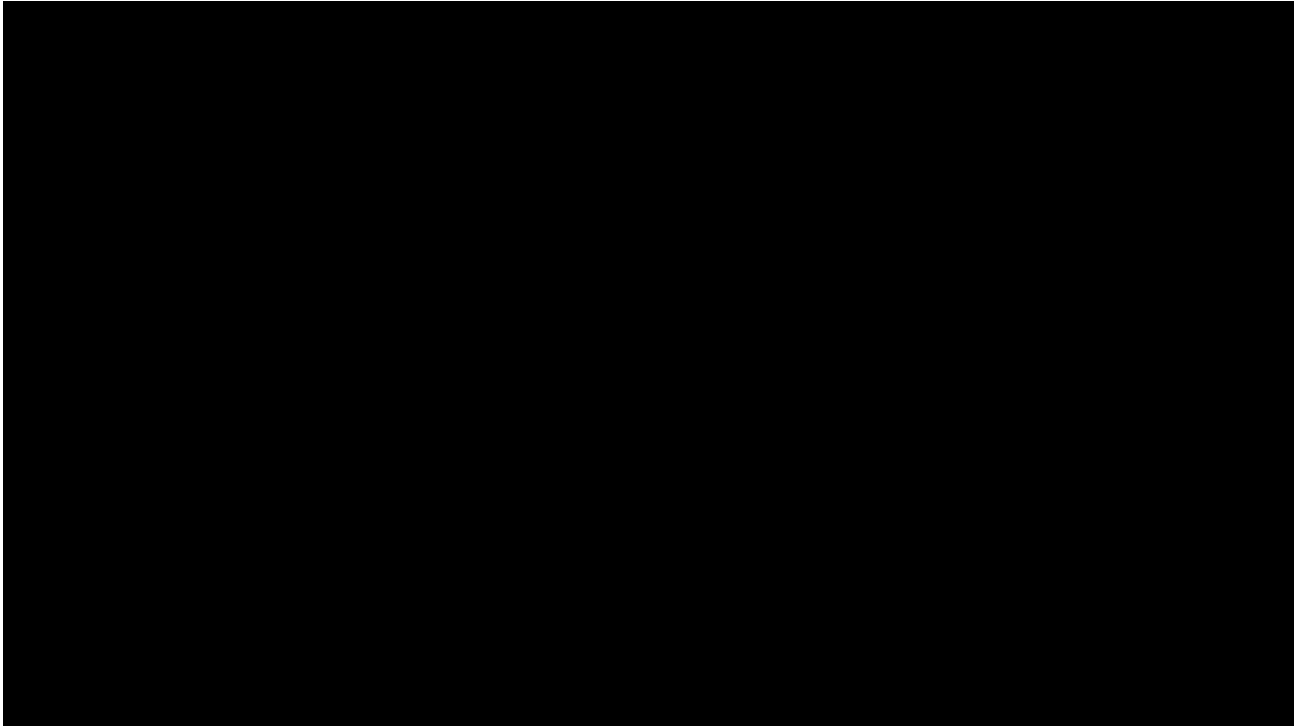
Aspekte des Medieneinsatzes

Veränderungen von
Weltbildern durch mediale
Kommunikation

Veränderung sozialer Beziehungen
durch computervermittelte
Kommunikation

Förderung von Medienkompetenz
durch Computer- und
Internetnutzung

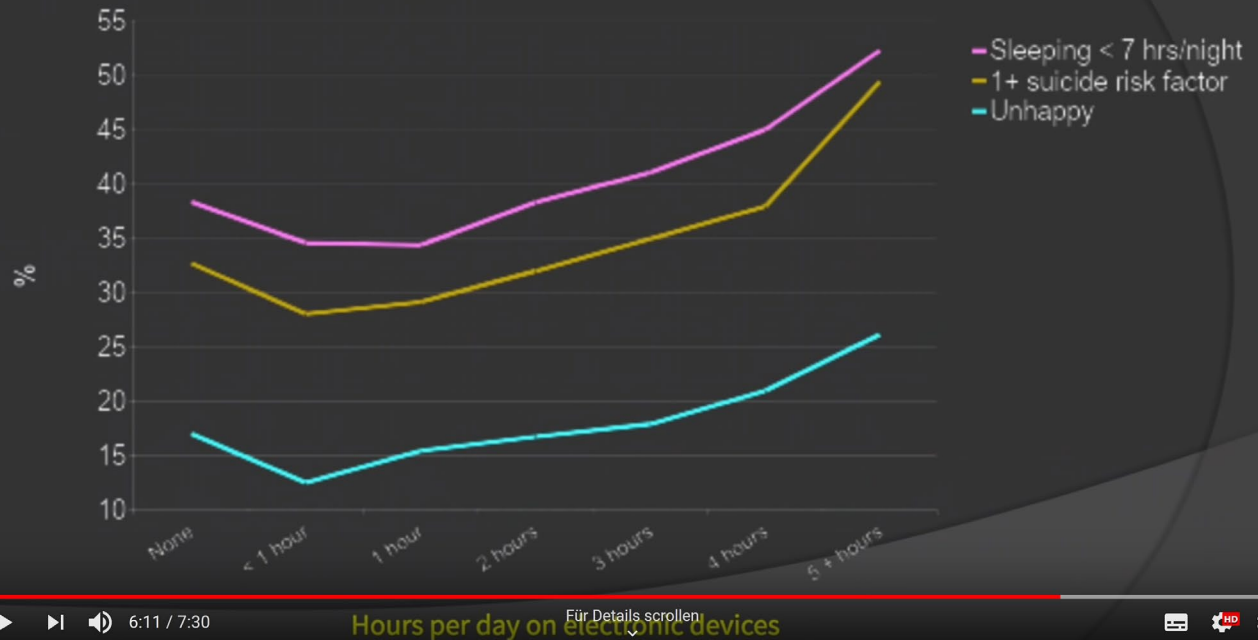
Herausforderungen für die nahe Zukunft



https://youtu.be/UA8kZZS_bzc

iGen: The Smartphone Generation | Jean Twenge | TEDxLagunaBlancaSchool

How much is too much?

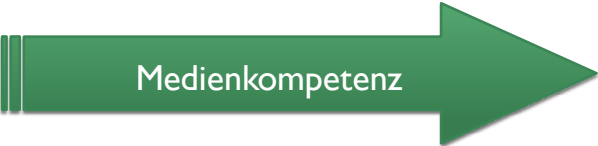


Für Details scrollen

Hours per day on electronic devices

„INFORMATIONSFLOT“ – SELEKTION UND INFORMATIONEN

Häufig wird befürchtet, dass die zunehmende Informationsflut den Menschen überfordern würde und dadurch Wahrnehmungsstörungen entstehen könnten



Medienkompetenz

DADURCH:

- nehmen wir nur die relevanten Informationen wahr, die für unsere Lebensführung und unser Handeln notwendig sind.
- selektieren wir andauernd Informationen
- ist der Erfahrungsraum von Kindern und Jugendlichen erweitert □ sie geben vermehrt einen Einblick in Wissensbereiche

KOMMUNIKATION

Es wird befürchtet, dass die Kinder und Jugendlichen nur noch per Medien miteinander kommunizieren würden

⇒ Handy wird sehr oft als Beispiel genannt



- Die kommunikative Mobilität ermöglicht den Jugendlichen die Unabhängigkeit von Erwachsenen
- Handy, Laptops und Internetanschluss machen Kinder und Jugendliche unabhängiger



DADURCH:

- Kontakt mit den anderen Personen aus anderen (weit entfernten) Ländern
- Möglichkeit, die anderen Kulturen sowie Sprachen kennenzulernen

KOGNITIVE ASPEKTE

- Kinder und Jugendliche können sich in komplexeren, vernetzten Strukturen zurecht finden ⇒ wichtige Fähigkeit in der Medienwelt
- sie können mehrere Programme parallel verfolgen und dabei immer nur die für sie interessanten Stellen anschauen
- Fähigkeit zum gleichzeitigen Ausführen mehrerer Prozesse wird erworben
- Erfahrungen mit nicht-linearen Texten wie Hypertext



wichtig: das ist nicht immer gut, weil die Informationen nur oberflächlich bearbeitet werden

SCHULISCHES LERNEN

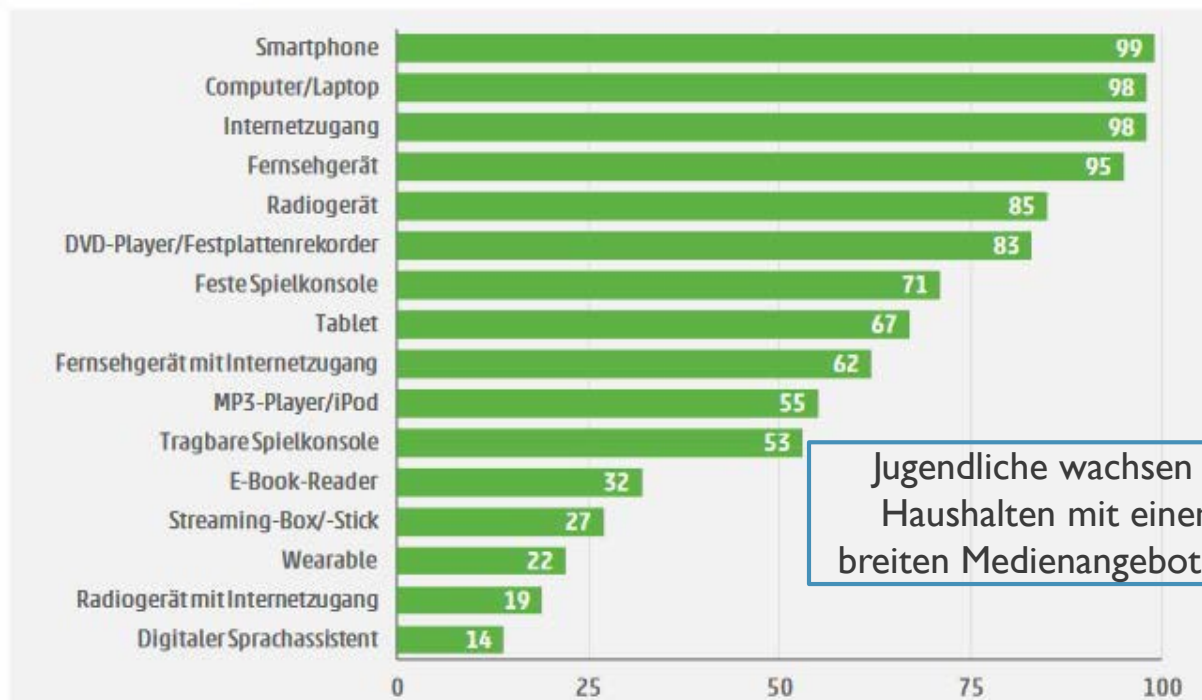
- Kinder und Jugendliche gewöhnen sich schon früh an den Umgang mit neuen Medien ⇒ damit verändern sich bei ihnen die grundlegenden Arbeitsweisen
- sie gewinnen Selbstständigkeit und verändern einen großen Teil des pädagogischen Kontextes
- sie verlangen herausfordernde Problemstellungen und eigenständiges Arbeiten
- durch digitale Medien wird außerdem das eigenständige und zeit- wie ortsunabhängiges Lernen ermöglichen

Mediennutzung und –sozialisation – JIM-Studie

BASISUNTERSUCHUNG ZUM MEDIENUMGANG: 12- BIS 19-JÄHRIGE

- existiert **seit 1998**
- wird von dem Medienpädagogischen Forschungsverbund Süd-west (mpfs) durchgeführt
- **der mediale Alltag von Jugendlichen** in Deutschland wird dabei untersucht
- die JIM-Studie ist über viele Jahre zu einem **verlässlichen Gradmesser der Mediennutzung** geworden
- mit der JIM-Studie kann **der enorme Wandel** hin zu einer digitalen Gesellschaft beobachtet werden
- für das Jahr 2018 wurden **1.200 Jugendliche zwischen zwölf und 19 Jahren** in ganz Deutschland von Mai bis August 2018 befragt

Geräte-Ausstattung im Haushalt 2018

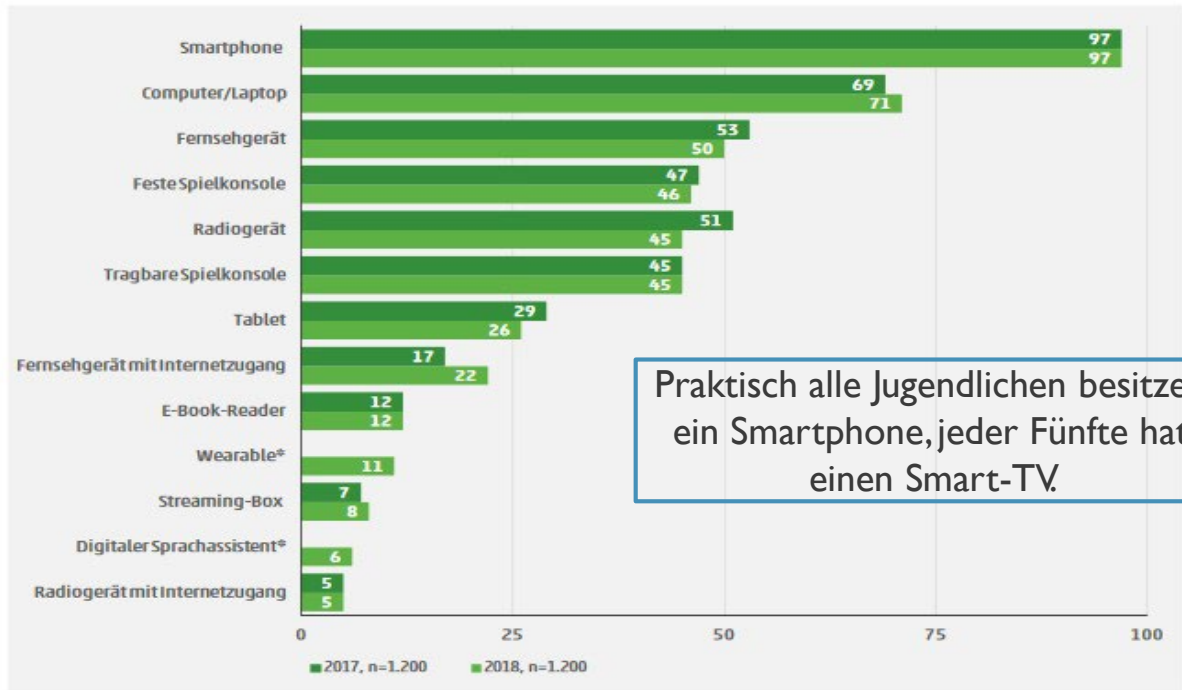


Jugendliche wachsen in Haushalten mit einem breiten Medienangebot auf.

Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Gerätebesitz Jugendlicher 2018

– Auswahl –

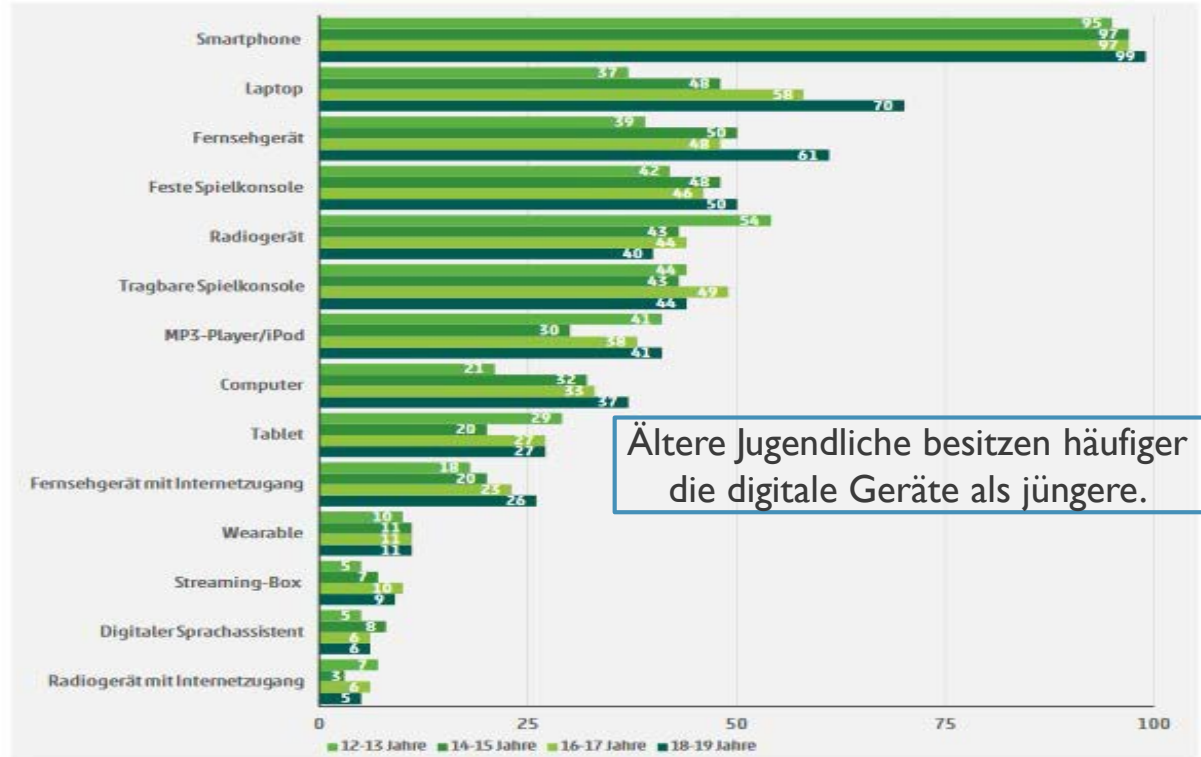


Praktisch alle Jugendlichen besitzen ein Smartphone, jeder Fünfte hat einen Smart-TV.

Quelle: JIM 2017, JIM 2018, Angaben in Prozent, *2017 nicht abgefragt, Basis: alle Befragten

Gerätebesitz Jugendlicher 2018

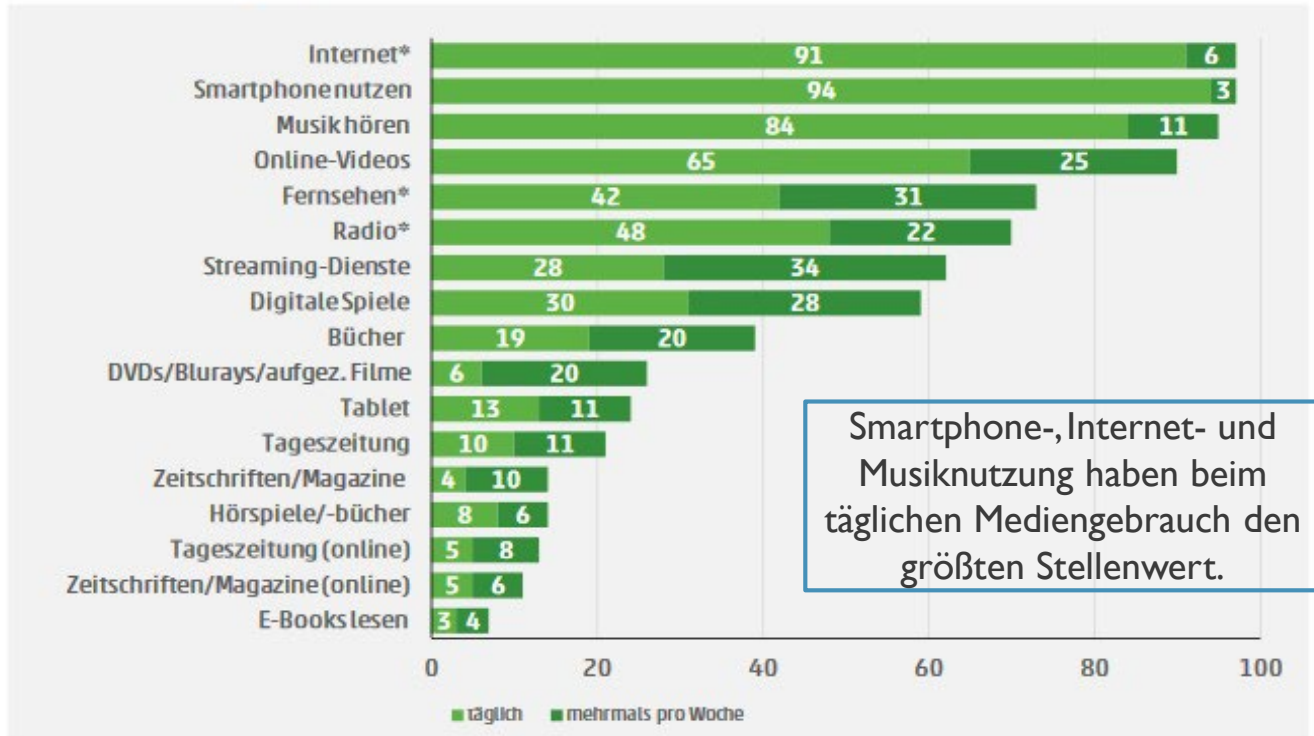
– Auswahl –



Ältere Jugendliche besitzen häufiger die digitale Geräte als jüngere.

Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

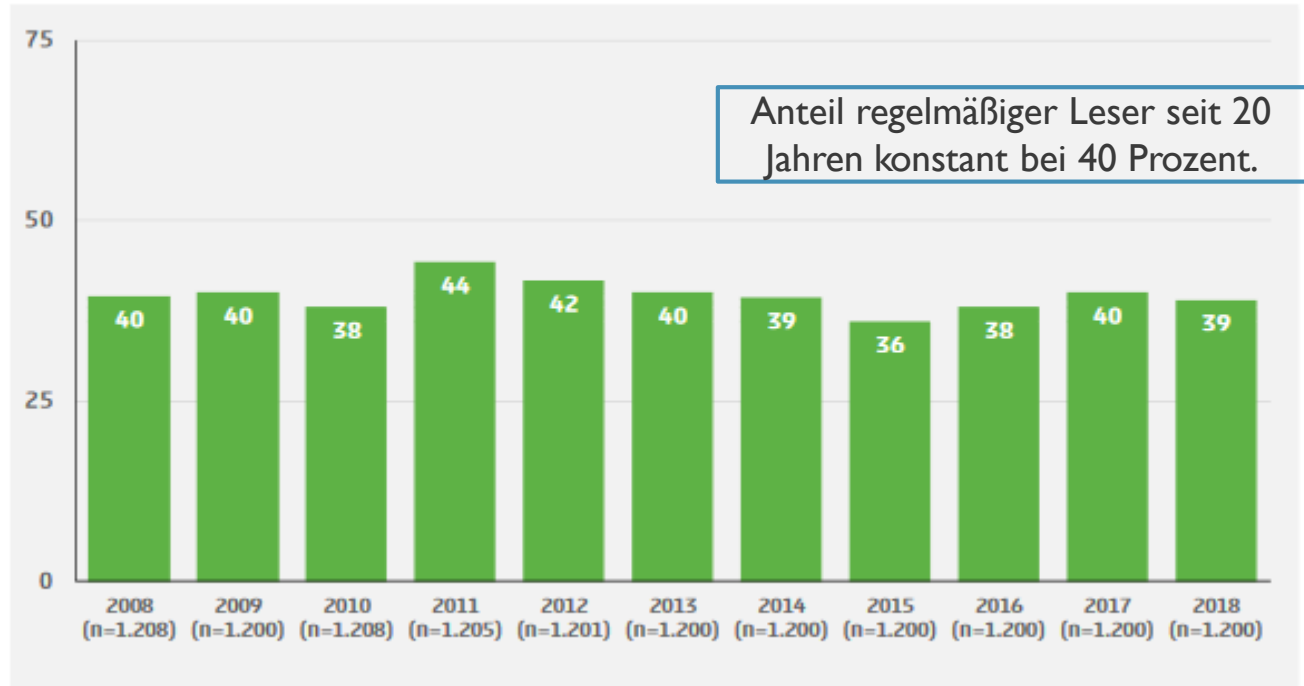
Medienbeschäftigung in der Freizeit 2018



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Befragten, n=1.200

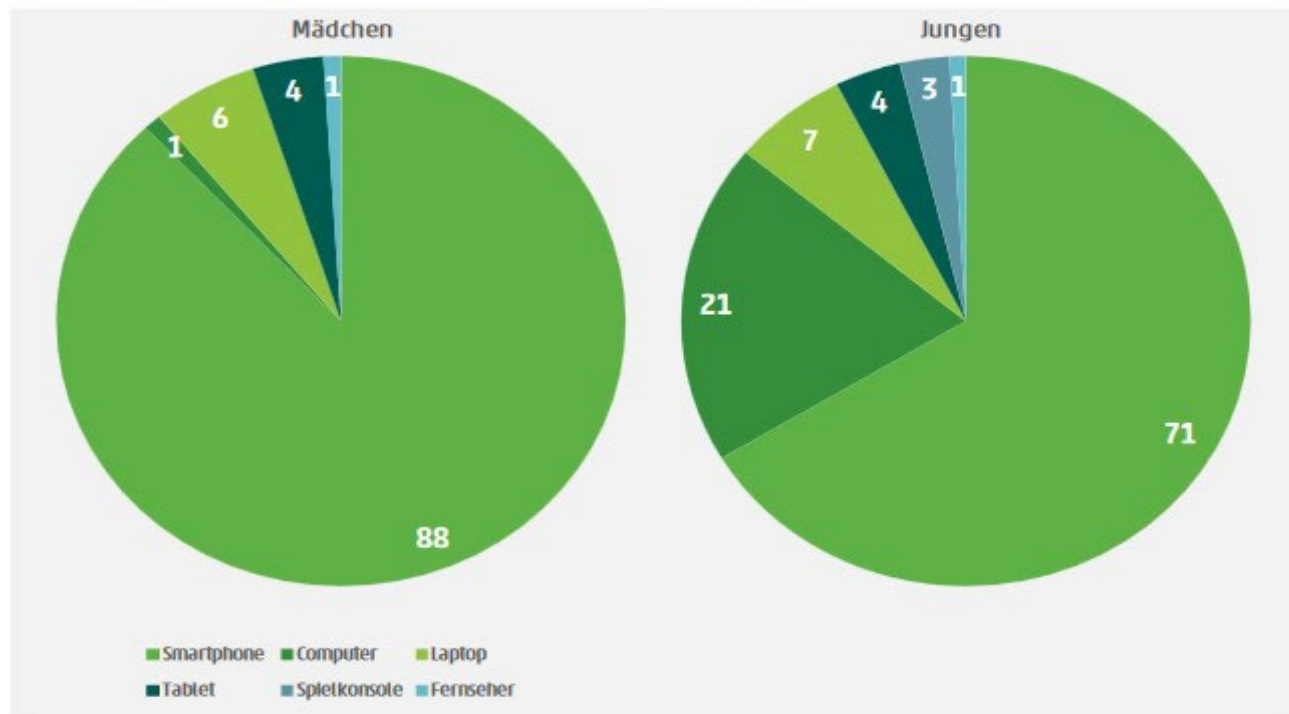
Bücher lesen* 2008-2018

– täglich/mehrmals pro Woche –



Quelle: JIM 2008-2018, *nur gedruckte Bücher, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten

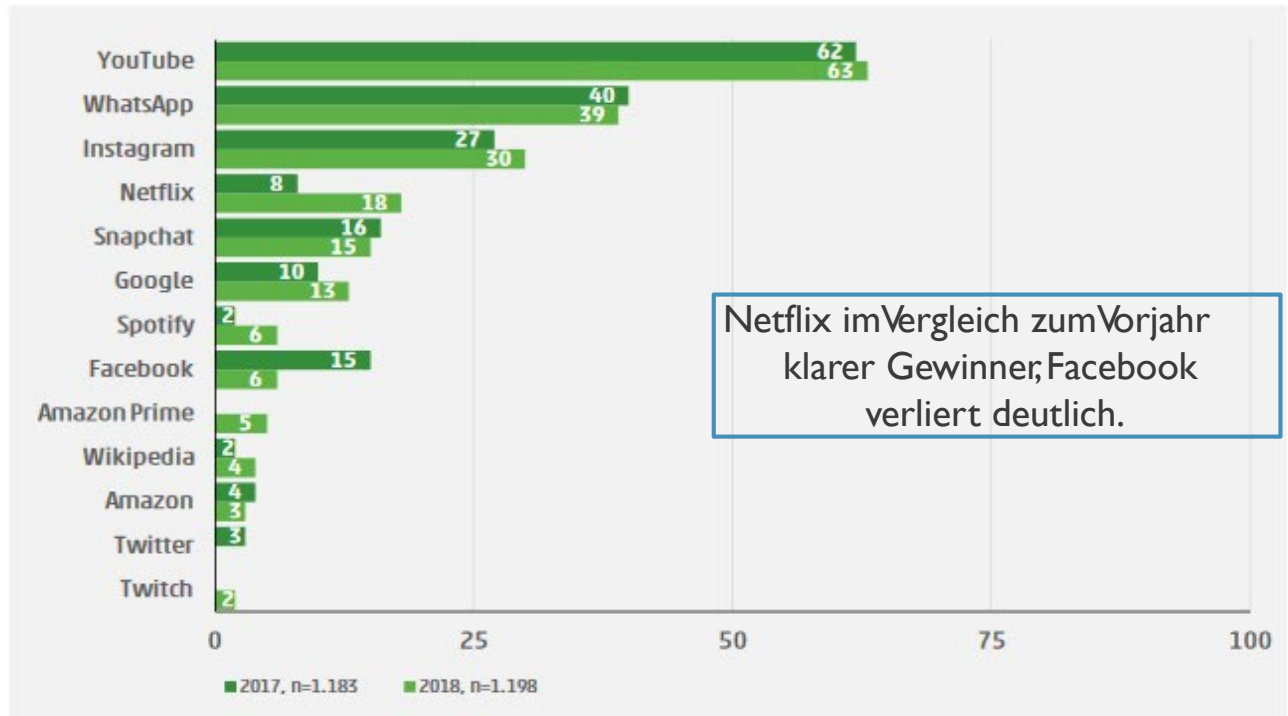
Am häufigsten eingesetztes Gerät zur Internetnutzung 2018



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Befragte, die mind. alle 14 Tage das Internet nutzen, n=1.195

Liebste Internetangebote 2018

– bis zu drei Nennungen –



Quelle: JIM 2017, JIM 2018, Angaben in Prozent, Nennung ab 2 Prozent (Gesamt), Basis: Internetnutzer



Nutzung von mobilen Endgeräten:

- *sind weit verbreitet und werden intensiv benutzt*
- *zeit- und ortsunabhängig*
- *spezifische Funktionen der geräte erweitern die Möglichkeiten situationsbezogenen Lernens*
- *(Alltags)Apps sind bekannt und werden schon (intensiv) genutzt*
- *App-Stores erleichtern Auffindbarkeit und Lizenzierung von (Lern)Angeboten*
- *können Lerneinheiten überschaubarer gestalten (Micro-Learning)*
- *intuitive Bedienbarkeit durch spezifische Geräteeigenschaften*
- *individuelle Einstellungen bieten (Binnen)Differenzierung*

Mediennutzung und -sozialisation – mmb-Studie

Tab. 1: Rangliste der größten Herausforderungen für Akteure in den Bildungssektoren

	Schule	Ausbildung	Hochschule	Weiterbildung
Digitale Kompetenz der Lehrenden				
Didaktische Ansätze				
Finanzielle Mittel				
Digitale Kompetenz der Entscheider				
Technische Ausstattung der Institution				
Digitale Kompetenz der Lernenden				
Technische Ausstattung der Lernenden				

sehr große Herausforderung —————> sehr geringe Herausforderung

Frage: Vor dem Hintergrund der zunehmenden Digitalisierung der Bildung: Wo sehen Sie – für die kommenden zehn Jahre – die größten Herausforderungen für die Akteure in den jeweiligen Bildungssektoren? Bitte geben Sie Ihre Einschätzungen auf einer 5er-Skala an: Eine 1 bedeutet hier "sehr geringe Herausforderungen", eine 5 bedeutet "sehr große Herausforderungen", die Werte dazwischen dienen der Abstufung. (N=41-58)

Literaturhinweise

Arnold, Patricia / Kilian, Lars / Thillosen, Anne / Zimmer, Gerhard (2015): Handbuch E-Learning: Lehren und Lernen mit digitalen Medien. 4., erweiterte Auflage. Bielefeld: Bertelsmann (um Themen Clouds, Open Educational Resources (OER), Massive Open Online Courses (MOOCs), Inverted Classroom und Game Based Learning erweitert).

Biebighäuser, Katrin / Zibelius, Marja / Schmidt, Torben (Hrsg.) (2012): Aufgaben 2.0. Konzepte, Materialien und Methoden für das Fremdsprachenlehren und -lernen mit digitalen Medien. Tübingen: Narr (Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik)

Fremdsprache Deutsch Nr. 53 (2015): Unterrichten mit digitalen Medien. Berlin: Erich Schmidt

Gutenberg, Ulrich / Iser, Thomas/ Machate, Christian (2010): Interaktive Whiteboards im Unterricht. Das Praxishandbuch. Braunschweig: Schroedel

Kerres, Michael (2013): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote. 4., überarbeitete und aktualisierte Auflage. München: Oldenbourg

Kluckhohn, Kim (2009): Podcasts im Sprachunterricht am Beispiel Deutsch. Berlin und München: Langenscheidt

Lange, Christoph (Hrsg.) (2007): Wikis und Blogs. Planen – Einrichten – Verwalten. Böblingen: Computer und Literatur

McGonigal, Jane (2012): Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern. München: Heyne

Meister, Hildegard / Shalaby, Dalia (2014): E-Learning. Handbuch für den Fremdsprachenunterricht. München: Hueber

Rösler, Dietmar (2010): E-Learning Fremdsprachen - eine kritische Einführung. 3., unveränderte Auflage. Tübingen: Stauffenburg

Schlieszeit, Jürgen (2011): Mit Whiteboards unterrichten. Das neue Medium sinnvoll nutzen. Weinheim und Basel: Beltz

Strasser, Thomas (2012): Mind the App! Inspiring internet tools and activities to engage your students. Helbling Languages
[<http://www.helblinglanguages.com/mindtheapp/>]

Wagner, Jürgen / Heckmann, Verena (Hrsg.) (2012): Web 2.0 im Fremdsprachenunterricht. Ein Praxisbuch für Lehrende in Schule und Hochschule. Glückstadt: Werner Hülsbusch

de Witt, Claudia / Czerwionka, Thomas (2013): Mediendidaktik. 2., aktualisierte und überarbeitete Auflage. Bielefeld: Bertelsmann (Studentexte für Erwachsenenbildung)

—
Vielen Dank
für Ihre Aufmerksamkeit!

