



**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 Medien

Begriff

- "Medium„/Plural "Medien„ - lat. "Mitte" oder "das Mittlere„
- unter einem Medium versteht man ganz allgemein einen "Vermittler" von Inhalten
- "Neue Medien" = digitale Medien

Eigenschaften digitaler Medien

1. Multimedialität
2. Multicodalität
3. Multimodalität
4. Interaktivität



Eigenschaften digitaler Medien –

Multimedialität

Definition:

Integration verschiedener audio-visueller Medien auf einem Trägermedium (Computer, Handy) mit der Möglichkeit zur Darstellung auf einem Monitor

1. Vorteile

einfache Unterrichtsorganisation

Aufteilung des Informationsangebots auf die verschiedenen Sinnesmodalitäten und Präsentation in unterschiedlicher Codierung

2. Nachteil

kann zu einer Überlastung der einzelnen Sinne beim Lernen führen



Eigenschaften digitaler Medien –

Multicodalität und Multimodalität

Erweiterung der Definition um die Begriffe *multicodal* und *multimodal*

- In einem **multicodalen System** werden die Informationen in unterschiedlichen Symbolsystemen codiert z.B. Text, Bilder
- In einem **multimodalen System** werden beim Anwender verschiedene Sinnesorgane angesprochen, z.B. ein Text mit einer Grafik, bei der die Grafikbeschreibung als Hörtext abgerufen werden kann



Eigenschaften digitaler Medien –

Interaktivität

Interaktion und **Interaktivität** sollte man säuberlich auseinander halten.

Während der Begriff der **Interaktion** für die **Kommunikation zwischen Menschen** reserviert bleiben sollte, kann **Interaktivität** die **Schnittstelle zur Hardware und zur Software** bezeichnen.

(Schulmeister, R. (2004))

Medientypologie – Welche Medien gibt es?

- Primärmedien (Menschmedien; im Unterricht vornehmlich die Lehrkraft, aber z.B. auch Lernende, wenn sie kommunikativ als Vermittler auftreten)
- Sekundärmedien (Schreib- und Druckmedien; z.B. Schülerbuch, Text-/Bildmaterialien usw.)
- Tertiärmedien (elektronische Medien; z.B. Fotografien, Hörfunk, Video, Film, Handy usw.). Der Übergang zur folgenden Rubrik ist allerdings fließend.
- Quartärmedien (digital-elektronische Medien, im Folgenden vereinfacht digitale Medien genannt): Darunter fallen der Computer, Multimedia, E-Mail, das World Wide Web, Intranet – somit Medien, die durch Elemente der digitalen Vernetzung, der Interaktivität und Multimedialität gekennzeichnet sind.



mediale Lernumgebungen

„Mediale Lernumgebungen sind planmäßig gestaltete Arrangements, in denen – auf der Grundlage technischer Medien – möglichst lernförderliche Bedingungen geschaffen werden“

(Kerres 1998: 13)



Lernmedien - historische Ansätze

- Comenius (2. Hälfte 17.Jhd.):
 - Lehrende nutzen reale Gegenstände zur Veranschaulichung von Lerninhalten
- Maria Montessori (19. Jhd.):
 - Medien nicht nur in Bezug zur Unterrichtstätigkeit der Lehrenden, sondern im Hinblick auf die Selbsttätigkeit der Lernenden einsetzen

→ Medien sollen selbstständige und kooperative Auseinandersetzung der Lernenden mit den Lerninhalten fördern



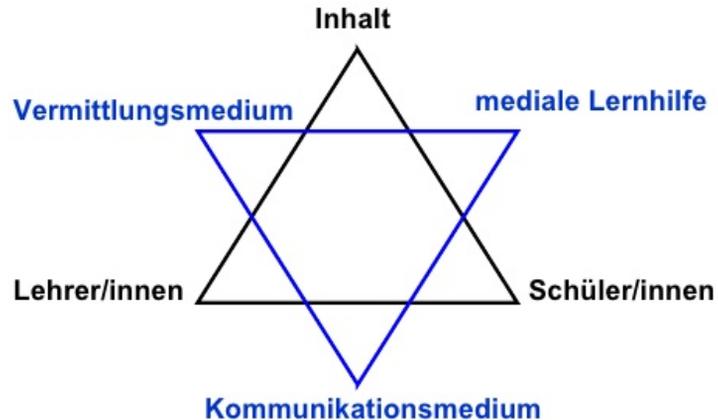
Lernmedien - Hilfsmittel vs. Bildungsmedien in der Didaktik

- Medien können eingesetzt werden als **Hilfsmittel**: z.B. zum Abruf von Informationen, zur Wiedergabe von Texten
- **Bildungsmittel**: Gegenstände für Lehr-Lernaktivitäten, z.B. Blätter eines Baumes, CD-Player, Computer
- **Bildungsmedien**: werden mit didaktischen Implikationen hergestellt/gestaltet, z.B. Lehrwerkvideo, Kurshomepage
- **Unterrichtsmedien**: Zeichensysteme im didaktischen Feld, die Kommunikation zwischen Partnern unterstützen, Form, in der ein Inhalt präsentiert wird (Tulodziecki 1994).



Funktion von Medien im Unterricht

Didaktischer Stern
(nach Moser 2006)





Funktion von Medien im Lernprozess

Wissenspräsentation: darstellende und organisierende Funktion

- Realitätsnahe Darstellung von Sachverhalten, z.B. Erlebnis
- Bildhafte Form, z.B. Abbildungen, Schemata
- Modellhafte Form, z.B. Modelle, Experimente
- Symbolische Form, z.B. Verkehrsschilder
- Informationsaufnahme soll erleichtert werden
- Gezielte Reduktion, Hervorhebung, Transformation soll Kognition unterstützen



Funktion von Medien im Lernprozess

Steuerung und Regelung von Lernprozessen

Direkte Beeinflussung des Lehr-Lernprozesses durch interaktive Medien

Werkzeug zur Unterstützung der Kommunikation

Z.B. durch Wandtafel, OHP, Videokonferenz, Chat, E-Mail

Unterstützung der Wissenskonstruktion

Werkzeuge zur Erarbeitung, Sammlung, Verarbeitung, Aufbereitung und Kommunikation neuen Wissens

Lernmotivationale Funktion

Neuartige Darstellung von Lerninhalten (Aufmerksamkeit, Interesse wecken) und Unterstützung der kognitiven Prozesse durch die aktiven Auseinandersetzung mit Lerninhalten



Funktionen digitaler Medien im FSU

Textverarbeitung: Computer als „Schreibmaschine“

Information: Landeskunde aktuell, authentisch

Kognition: Hilfe bei Grammatik, Hör- u. Lesetext

Training: Drill ⇒ komplexe Simulation

Kommunikation: Kontakte über den Kurs hinaus

neu! Kooperation: gemeinsames Erstellen von Produkten



Information: aktuelles, authentisches Material

SPIEGEL
ONLINE

 **stern.de**
BEHALTEN SIE DEN ÜBERBLICK.

WetterOnline
powered by

Web TV @ TopTipp



Kognition: Grammatik, Hörtexte etc.

studio d A1 - Lernersoftware

Übungen pro Einheit Übungen sortiert Grammatik Glossar Lernstand Internet

Treffen im Café Ordnen Sie den Dialog.
Ziehen Sie die Sätze in die Felder. Einheit 01

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Leider 1 Fehler. Probieren Sie es noch einmal.

Ich komme aus Frankreich. Und du?

Ich komme aus der Türkei.

Ich bin Michel. Und wie heißt du?

Ich bin Ayse. Woher kommst du?

Ja, im Kurs A 1.

1. Entschuldigung, ist hier noch frei?

2. Ja klar, bitte.

3.

4.

5.

6.

7.

8.



soWieso 2
Einheit 23

Übung 5

wiederholen

zurück vor

Aufgabe:
Hörtexte aus soWieso 2.
Einerst du dich?
Zu welchem Thema passt der Text?
Hör (Klick) und ordne zu.
(Drag & Drop)

- über gesunde Ernährung sprechen
- Kleidung kaufen
- über Freundschaft sprechen
- über Weihnachten sprechen
- sich entschuldigen; etwas begründen
- über ein Schülercafé berichten
- eine Zugverbindung erfragen
- sagen, welche Kleidung man trägt
- die Eltern um etwas bitten
- über die Ferien berichten



Kommunikation: Kontakte über den Kurs hinaus

The screenshot shows a Netscape browser window displaying the Goethe-Institut JETZT Deutsch lernen Chat page. The browser's address bar shows the URL <http://www.goethe.de/jz/jetzt/dejchat/dejchat1.htm>. The page content includes a navigation menu with 'Chat-Seite' and 'CHAT' highlighted. A sidebar on the left contains links for 'Lernerhandbuch', 'Lehrerhandbuch', 'Chatsite', 'Gesprächsthemen', and 'Zum Chat'. The main content area features the heading 'Chatten im tutorierten jetzt-Chat!' followed by an introductory paragraph and a list of chat partners with their names and available times. The taskbar at the bottom shows several open applications, including 'Friedrich-Schiller-Universität Jena' and 'Goethe-Institut'.

Goethe-Institut - JETZT Deutsch lernen - Chat Seite - Netscape

File Bearbeiten Erweitern Hilfe Lesezeichen Extras Fenster Hilfe

<http://www.goethe.de/jz/jetzt/dejchat/dejchat1.htm> Suchen

Goethe-Institut - JETZT Deutsch lernen - C...

GOETHE-INSTITUT JETZT DEUTSCH LERNEN CHAT

Chat-Seite CHAT

- Lernerhandbuch
- Lehrerhandbuch
- Chatsite
- Gesprächsthemen
- Zum Chat

Texte

- Texte mit Aufgaben
- Texte zum Lesen
- Thematisch geordnet

Chatten im tutorierten jetzt-Chat!

Habt ihr Lust, eure Deutschkenntnisse im Chat anzuwenden und mit Gesprächspartnern aus Deutschland zu plaudern? Möchtet ihr andere Deutschlerner kennen lernen und euch auf eine interessante und lustige Art und Weise mit ihnen austauschen? Dann nichts wie hin zum [jetzt-Chat](#), dem tutorierten Chat von JETZT Deutsch lernen!

Zu bestimmten Zeiten erwarten euch hier im Chat **muttersprachliche Gesprächspartnerinnen** und **Deutschstudentinnen der Universität Gießen**. Wenn ihr euch mit ihnen unterhalten möchtet, geht einfach zu den angegebenen Zeiten in den [Chat-Raum](#).

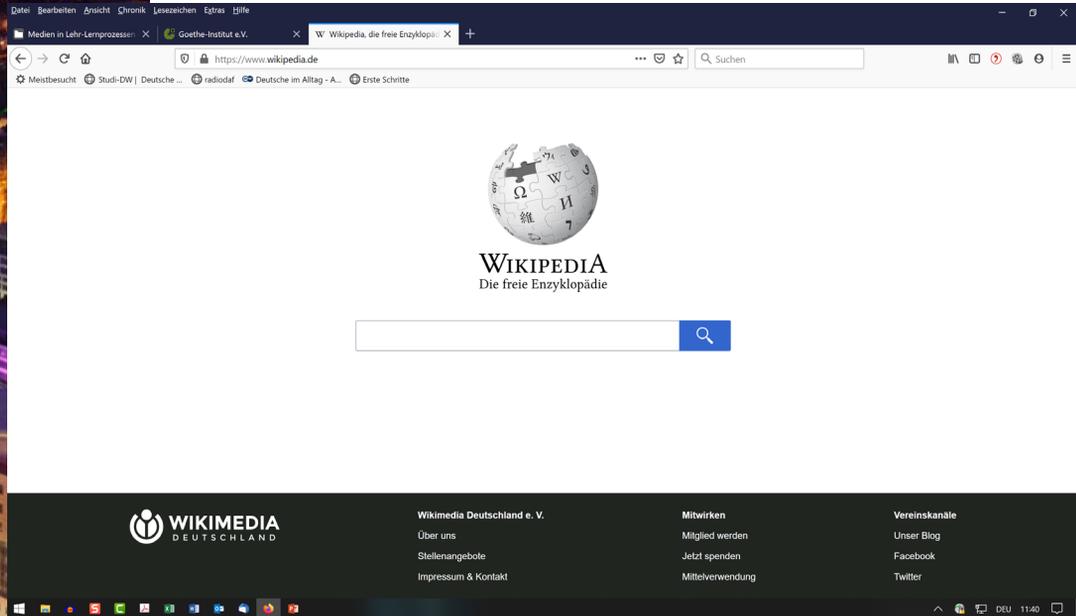
 Natalia Beppler Montag 9 - 10 Uhr	 Xenia Naumova Dienstag 19 - 20 Uhr	 Katrin Biebighäuser Mittwoch 17 - 18 Uhr
 Silke Prischak Mittwoch 18 - 19 Uhr	 Neu! Serpil Denis Schröder Donnerstag 20 - 21 Uhr	 Diana Stumyle Donnerstag 19 - 20 Uhr
 Frauke Komma Freitag 18 - 19 Uhr	 Lia Maragkou Samstag 11 - 12 Uhr	 Neu! Silke Prischak Samstag 11 - 12 Uhr

Start Firefox... COS AG (L) PISA blog_bk2... dig_Media... Goethe-In... Dokument... Präsentati... studio d A1 Goethe-In... DE 21:01

E-Mail
Chat
Foren
Newsgroups
WhatsApp

...

neu! Kooperation: gemeinsames Erstellen von Produkten



z.B. beim Schreiben eines gemeinsamen Wikipediaartikels



Mit den digitalen Medien entwickeln sich...

... **neue Text- und Kommunikationsformen** z.B. E-Mail, Chat, Blog - das Schreiben wird wichtiger ...

neue Kooperationsformen, auch über den Klassenraum hinaus ...

neue Rollenverteilungen im Klassenraum:
LehrerInnen als LernberaterInnen, Lernende als Konsumenten und Produzenten etc. ...
Konstruktivismus, Autonomie, interkulturelles Lernen, Adaptivität



Lernen mit Medien

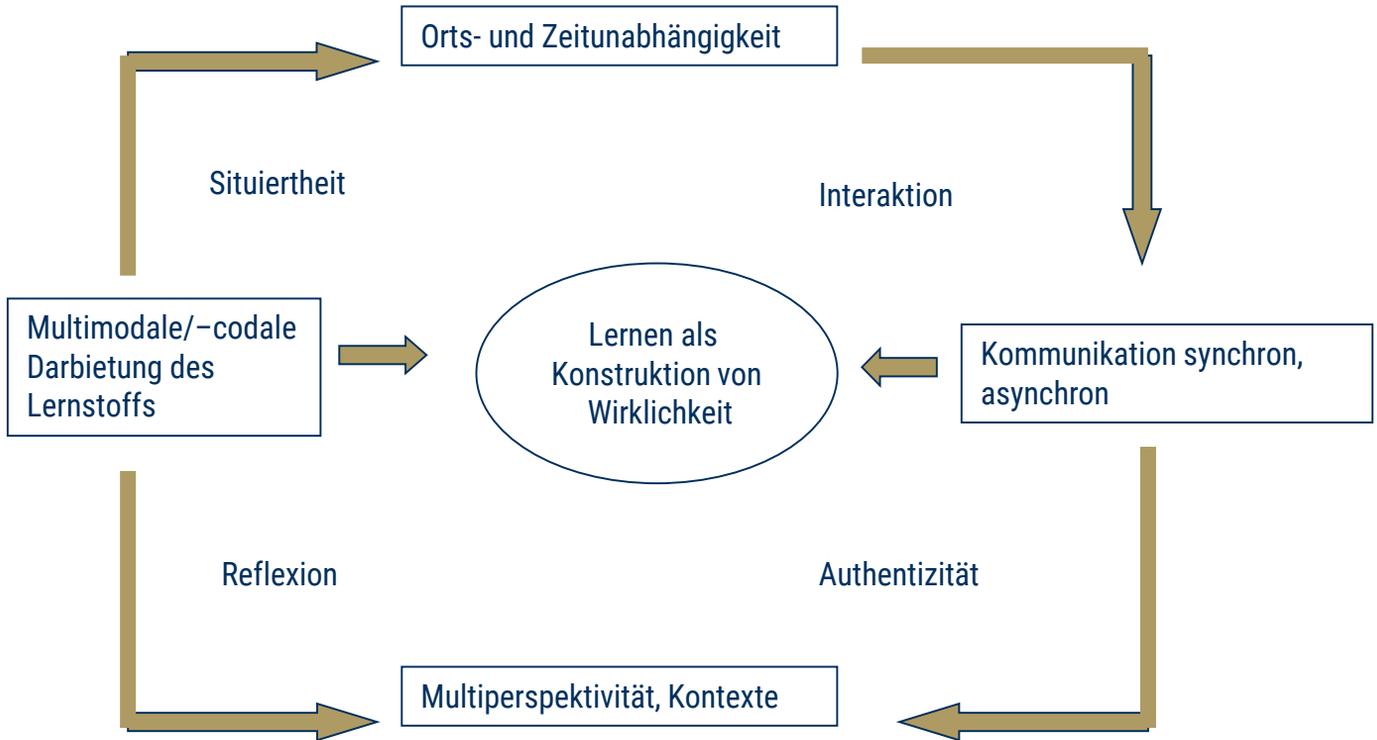
Potenziale

Interaktivität; Multimedialität; Open System;
System- Zeit- und Ortsunabhängigkeit;
Interkulturelles Lernen; Lernerautonomie;
Kooperatives Lernen; Adaptivität; Aktualität und
Authentizität

Herausforderungen

Präsentation in multisymbolischen Formen; Bilden
einer Interaktionsstruktur; Kontextualisierung;
Authoring, Kontext, Integration des „probeweisen
Handelns“; weltweit verfügbar; **Ausfall**

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.

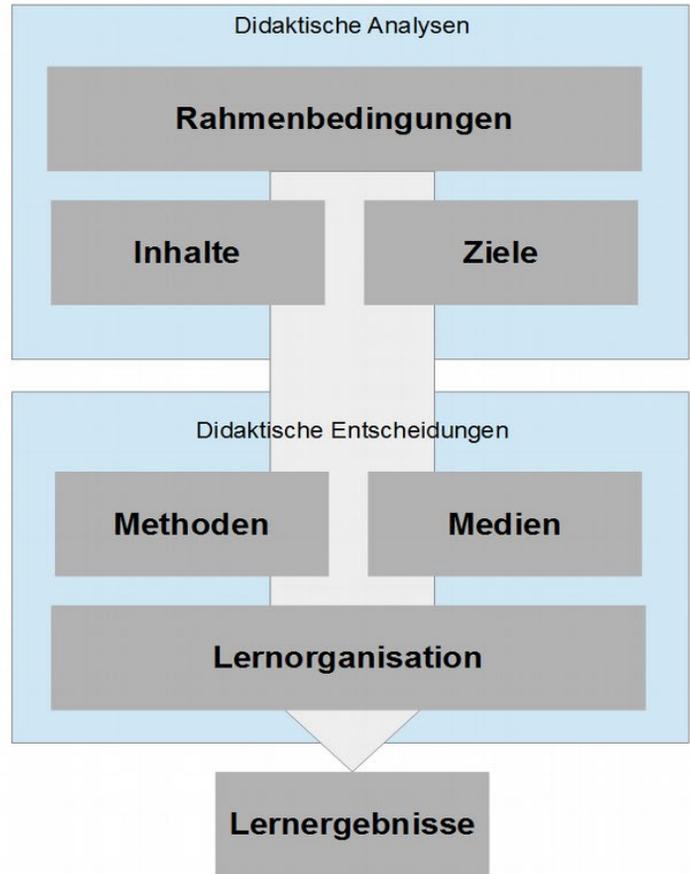
https://wiki.zum.de/wiki/Flipped_Classroom

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

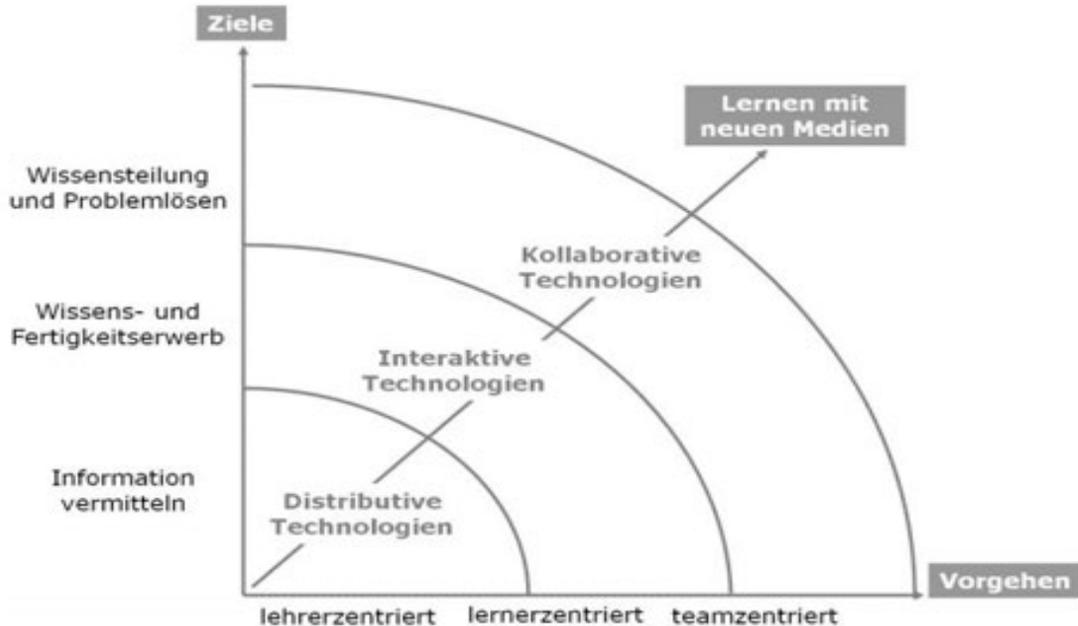
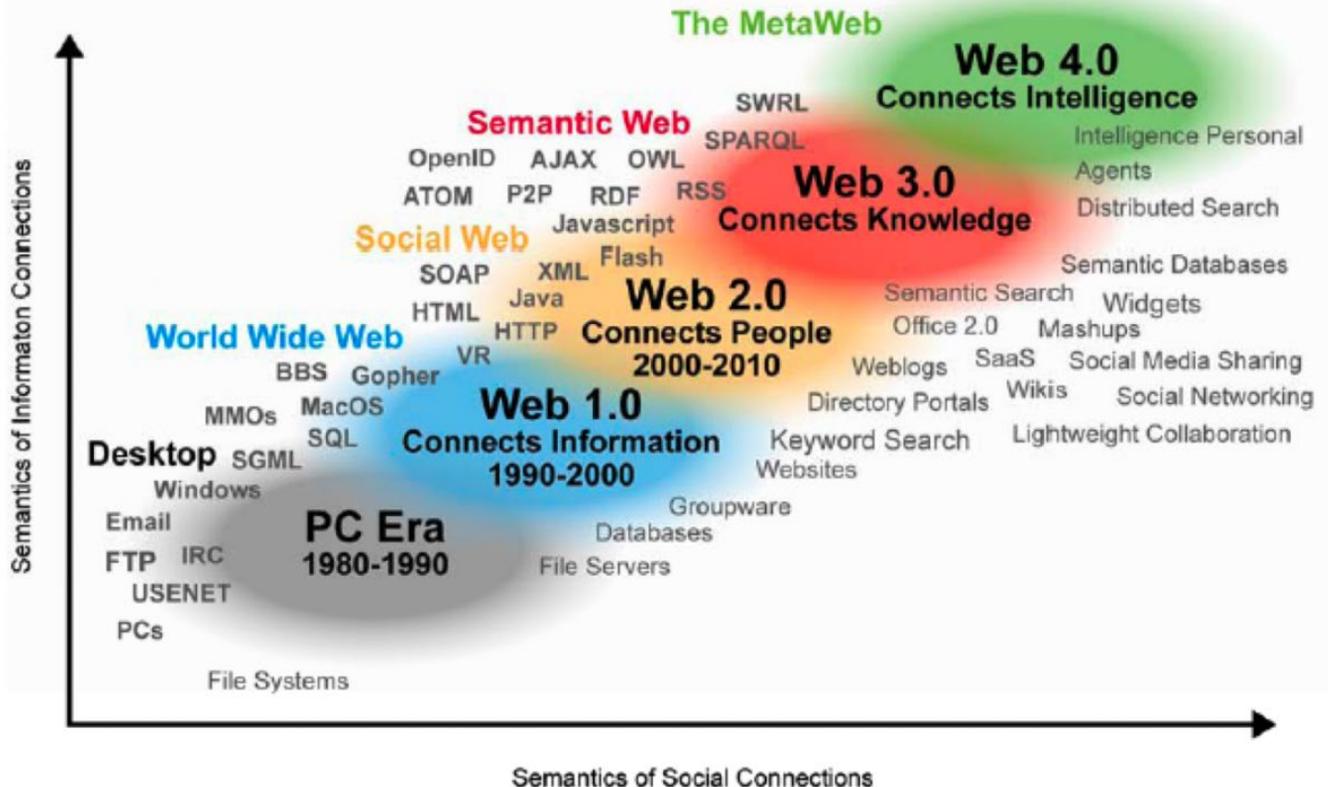


Abb. 19: Taxonomie nach Back et al. (1998)

Web_Generations



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

Radarnetworks & 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

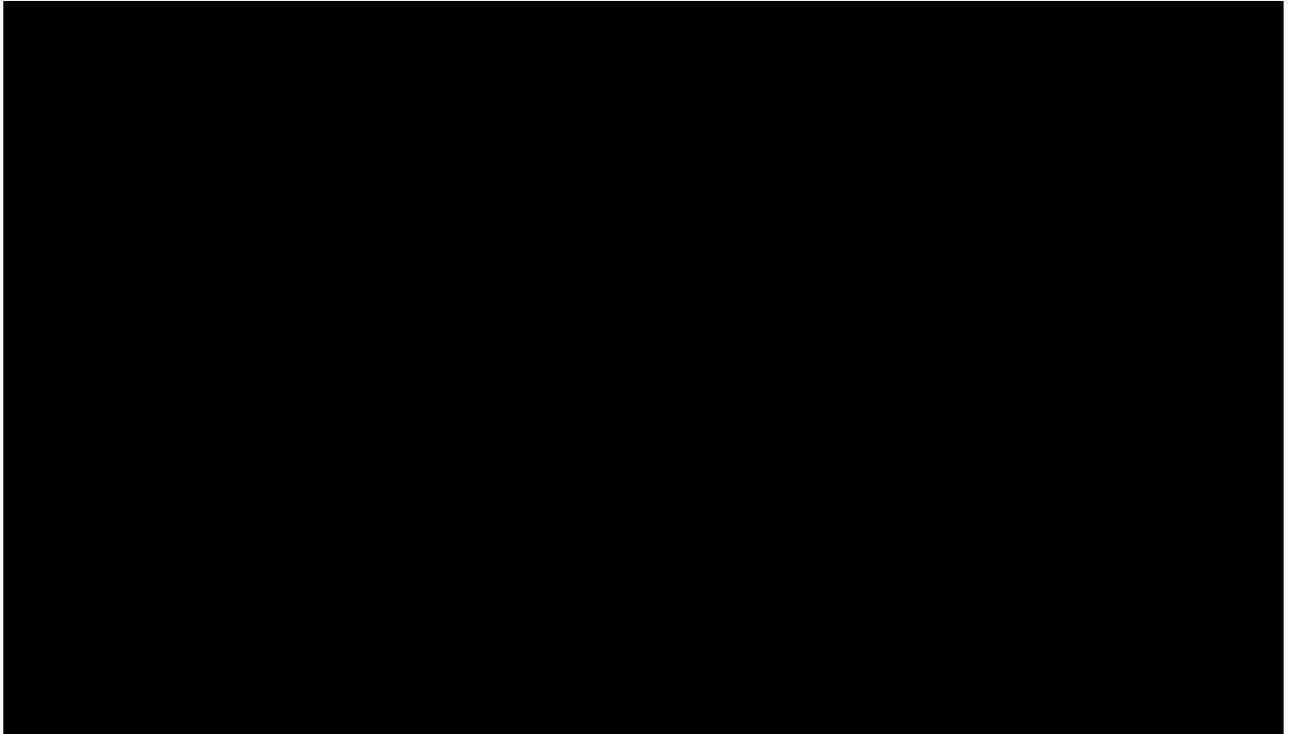
Aspekte des
Medieneinsatzes

Veränderungen von
Weltbildern durch mediale
Kommunikation

Veränderung sozialer Beziehungen
durch computervermittelte
Kommunikation

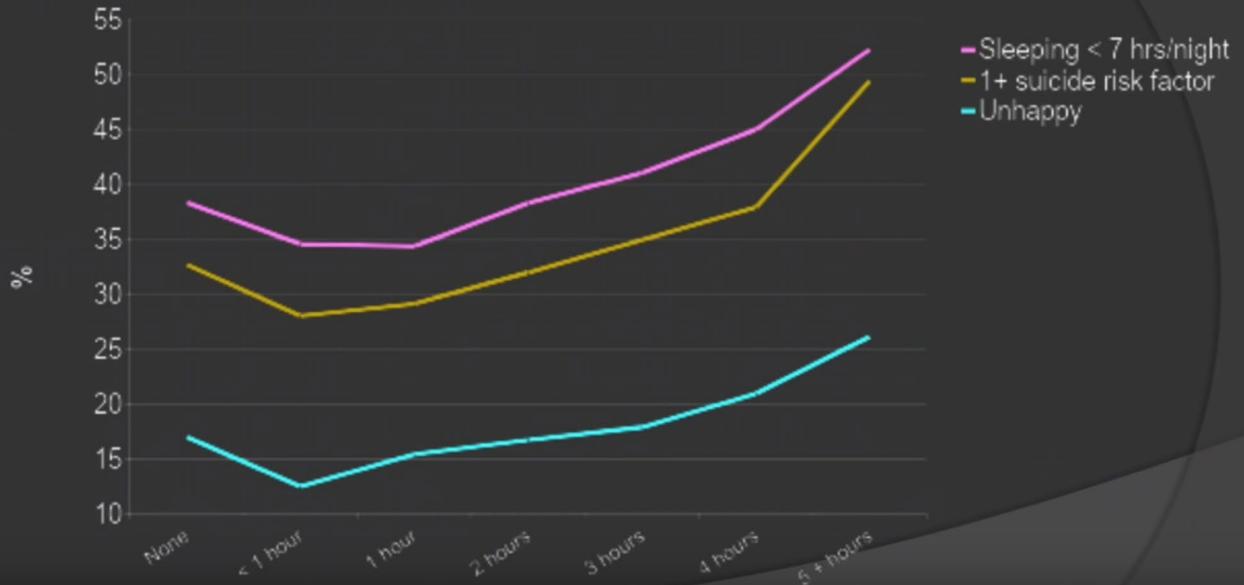
Förderung von Medienkompetenz
durch Computer- und
Internetnutzung

Herausforderungen für die nahe Zukunft



iGen: The Smartphone Generation | Jean Twenge | TEDxLagunaBlancaSchool

How much is too much?



6:11 / 7:30

Hours per day on electronic devices

Für Details scrollen



„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

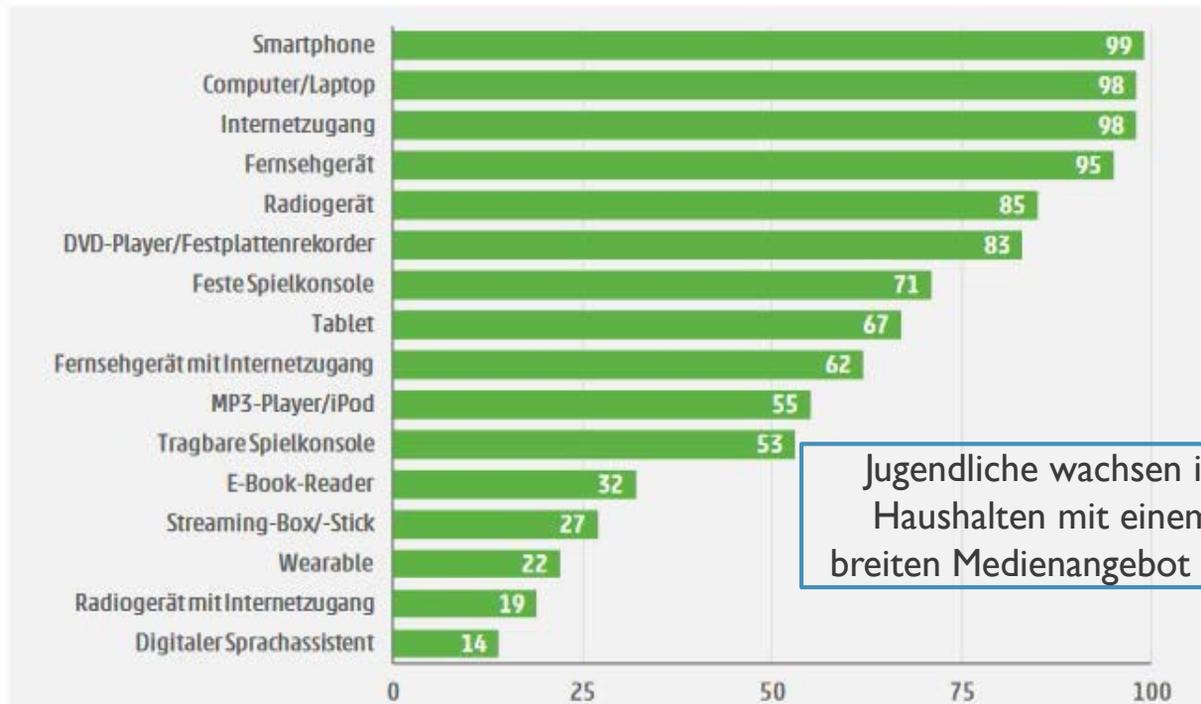
- Kinder und Jugendliche gewöhnen sich schon früh an den Umgang mit neuen Medien ⇒ damit verändern sich bei ihnen die grundlegenden Arbeitsweisen
- sie gewinnen Selbstständigkeit und verändern einen großen Teil des pädagogischen Kontextes
- sie verlangen herausfordernde Problemstellungen und eigenständiges 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 -

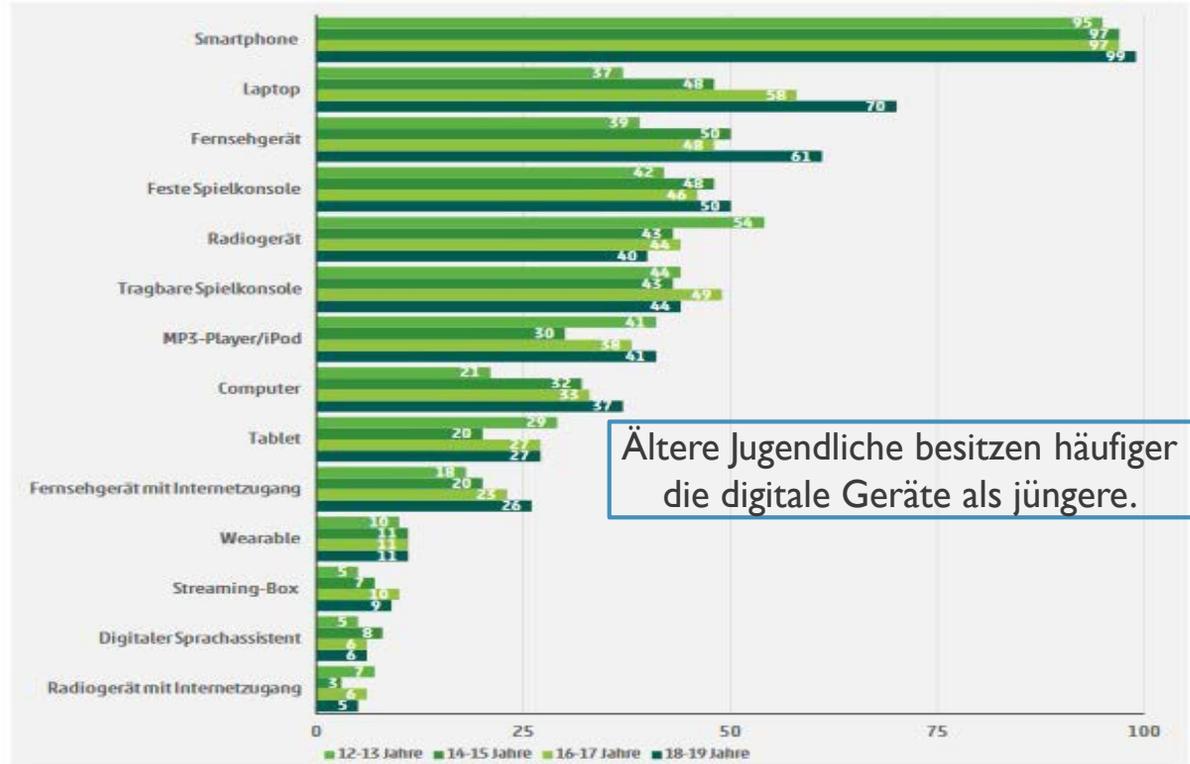


Praktisch alle Jugendlichen besitzen ein Smartphone, jeder Fünfte hat einen Smart-TV.

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

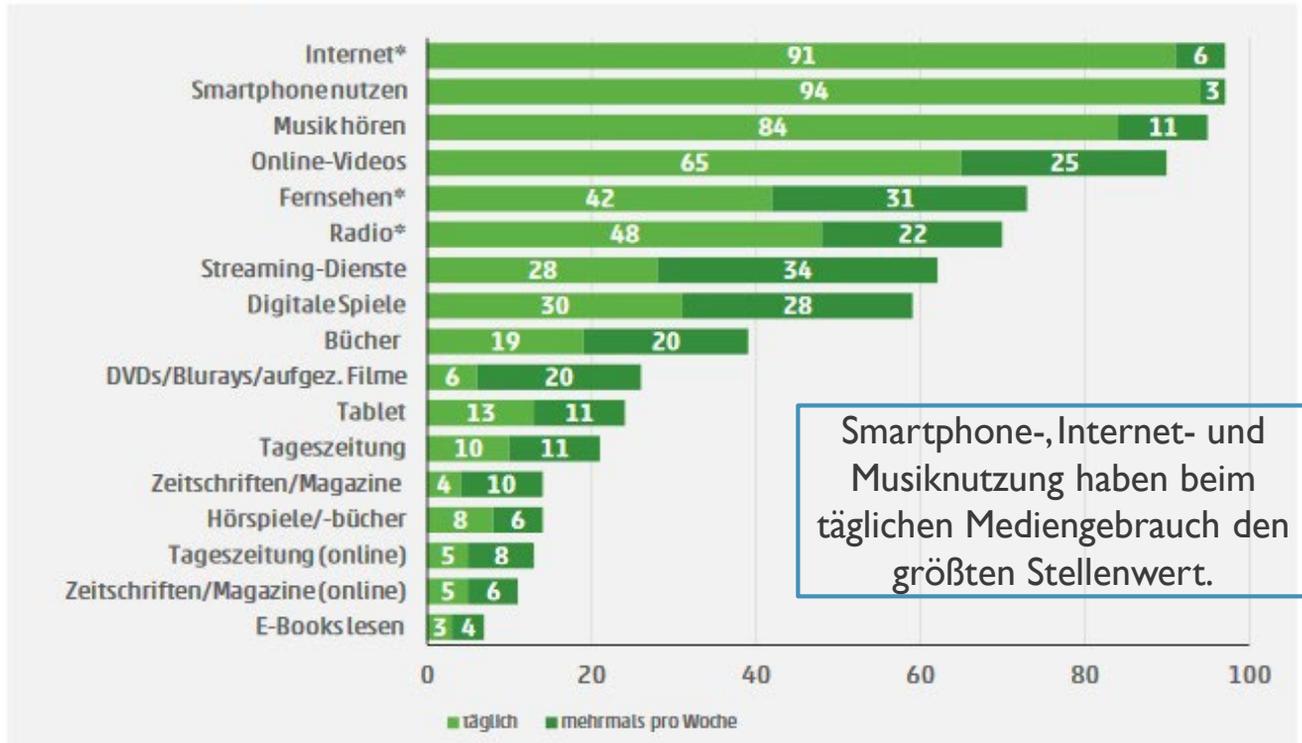
Gerätebesitz Jugendlicher 2018

– Auswahl –



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

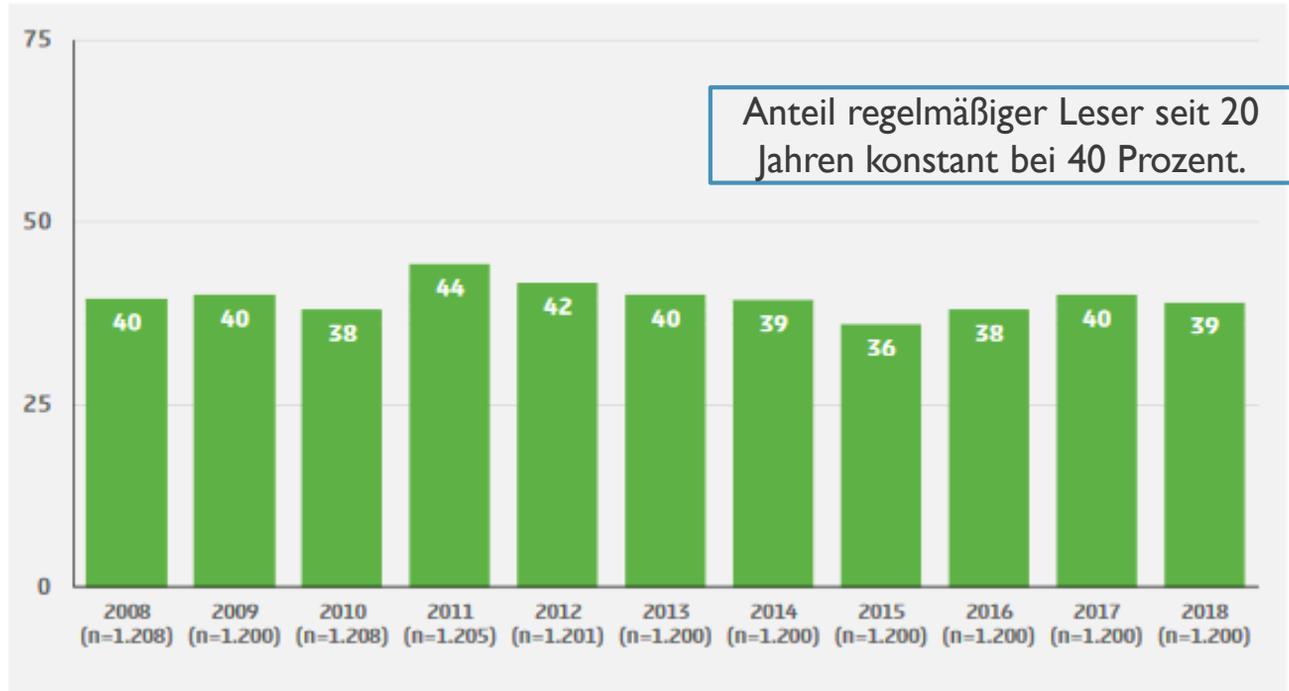
Medienbeschäftigung in der Freizeit 2018



Smartphone-, Internet- und Musiknutzung haben beim täglichen Mediengebrauch den größten Stellenwert.

Bücher lesen* 2008-2018

- täglich/mehrmals pro Woche -



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

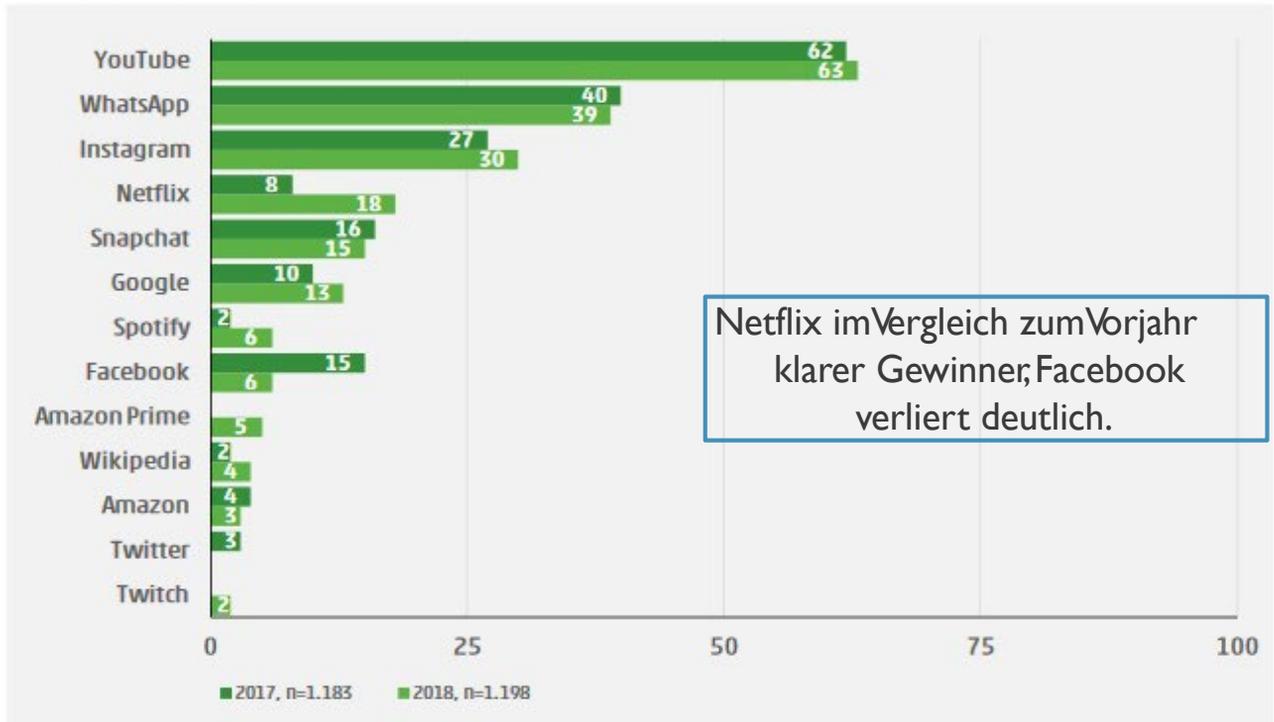
Am häufigsten eingesetztes Gerät zur Internetnutzung 2018



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	5	5	5	5
Didaktische Ansätze	4	4	4	4
Finanzielle Mittel	3	2	1	3
Digitale Kompetenz der Entscheider	3	4	4	4
Technische Ausstattung der Institution	1	1	2	1
Digitale Kompetenz der Lernenden	2	2	2	2
Technische Ausstattung der Lernenden	1	1	1	1



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)

Medienkompetenz

VERMITTLUNG

Medien Kritik

- 1) analytisch
- 2) reflexiv
- 3) ethisch

Medien Kunde

- 1) informativ
- 2) instrumentell-qualifikatorisch

ZIELORIENTIERUNG

Medien Nutzung

- 1) rezeptiv,
anwenden
- 2) interaktiv,
anbieten

Medien Gestaltung

- 1) innovativ
- 2) kreativ

**media
literacy**

Baacke, Dieter: Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten,
In: Handbuch Medien: Medienkompetenz, Bonn, 1999

Medienkompetenz (Baake)

Kritik: Medienentwicklungen kritisch und differenziert betrachten / Jeder Mensch sollte sein Wissen auch auf sich selbst beziehen können und sein eigenes (Medien-) Handeln kritisch reflektieren / sozial verantwortlich (ethische Dimension)

Kunde: Wissen über heutige Medien und Mediensysteme - auf einer informativen Ebene sind dies klassische Wissensbestände (z.B. Kenntnisse über die Struktur des Rundfunksystems, die journalistische Arbeitsweise oder die Möglichkeiten, einen Computer für persönliche Zwecke zu nutzen) / Ergänzend instrumentell-qualifikatorische Fähigkeiten (neue Geräte bedienen zu können)

Nutzung: rezeptiv-anwendende Bereich der Mediennutzung gemeint, also die Nutzungs- bzw. Rezeptionskompetenz jedes einzelnen Menschen im Umgang mit Medien / zweite Unterdimension der Mediennutzung ist der Bereich auffordernden Anbietens und interaktiven Handelns

Gestaltung: Mediensystems innovativ weiter entwickeln / auf kreativen Ebene mitgestalten ("Neues,,) / auch ästhetische Aspekte

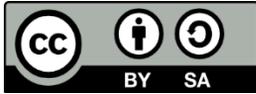
Medienkompetenz (Volkman nach Groeben)

- Fähigkeit zwischen Medialität und Realität zu unterscheiden
- Erwerb medienspezifischer Rezeptionsmuster
- Unterhaltungskompetenz (Motivation)
- Medienkritik
- kombinatorische Kompetenz (Orientierung)
- Fähigkeit und fertigkeit der Teilhabe an (medial gestützter) Kommunikation
- Bezugskompetenz zur interkulturellen Kompetenz
- Mittlerkompetenz

Lizenzierungsmodelle

Im Bereich der Open Source-Software muss sich jede(r) Open Source-Entwickler(in) z. B. der „**GNU General Public License**“ (GPL) verpflichten. Danach müssen eigene Weiterentwicklungen stets „offen“ verbreitet und der Allgemeinheit zur Verfügung gestellt werden.

Im Bereich des Open Content stellt das Lizenzierungsmodell des **Creative-Commons**-Projektes die gängigste Variante dar. Creative Commons ist eine gemeinnützige Gesellschaft, die im Internet verschiedene Standard-Lizenzverträge veröffentlicht.

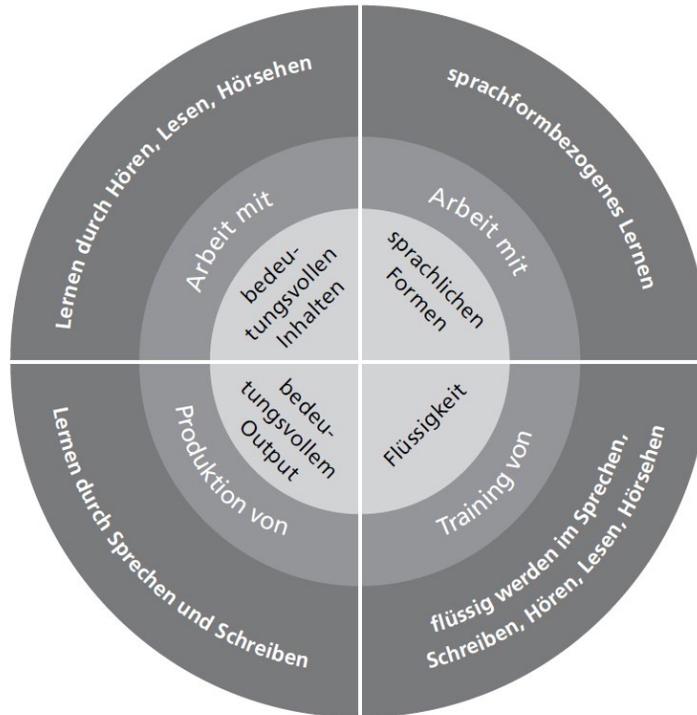


<https://de.creativecommons.net/was-ist-cc/>

Prinzipien und Standards des Fremdsprachenunterrichts (Funk 2010/Long 2011)

- **Lernerorientierung & Individualisierung**
Jeder lernt für sich und mit anderen
Lernzeitpunkte und -bedürfnisse sind individuell verschieden
- **Handlungsorientierung**
Lernziel ist die Verwendung von Sprache, nicht das Wissen über Sprache (Kompetenz)
- **Kommunikationsorientierung**
Keine Übungssätze, die nur in Lehrwerken vorkommen
- **Mehrsprachigkeit & Lernökonomie**
Lernhilfen aus anderen Sprachen nutzen;
Lernersprachen ernst nehmen
- **Themen- und Inhaltsorientierung**
Sprachstrukturen und Texte folgen Funktion und Thema, nicht umgekehrt.
- **Aufgabenorientierung**
Vom Ziel her denken: Die Aufgabe bestimmt Umfang und Art der Übungen

Lernfeldermodell (NATION, I. S. Paul / NEWTON, Jonathan (2009): Listening and Speaking. London, New York: Routledge.)





Unterricht muss von:

- für den Lernenden bedeutsamen Aufgaben ausgehen
- aktive und kooperative Auseinandersetzung der Lernenden mit der Aufgabe ermöglichen
- vorhandene Kenntnisse und Fertigkeiten aktivieren und die Korrektur/Erweiterung/Ausdifferenzierung/Integration von Vorstellungen und Kenntnissen unterstützen
- Vergleich unterschiedlicher Lösungen sowie die Systematisierung, Anwendung, Weiterführung und Reflexion von Wissen und Vorgehensweisen ermöglichen

Prüfung: Inhalte

- Activities
- Lehr/Lernmedien
 - Text Grein / Aufgabe 3+4
 - Kognitive Theorie of Multimedia Learning
- Grundlagen (Präsentation Dr. B. Helmbold)
- Lernen mit KI (ChatGPT)
- Lernziele/Zielgruppen
- Lehrwerke (Konzept, Bedeutung, Analyse)
- Spielend Lernen
- Video und Podcast

taktische Hinweise zur Prüfung

- die Prüfung ist dazu da, dass Sie zeigen können, was Sie wissen!
- kein Frage-Antwort-Spiel
- Arbeiten Sie im Seminar und auf der Lernplattform intensiv mit
- orientieren Sie sich an folgender Struktur:
 - Definition (Was sind z.B. Autorenprogramme, Podcasts usw.)
 - Wie funktioniert das Tool/Angebot
 - Verbindung zu Grundlagen
 - Wie kann ich das Tool/Angebot im Unterricht einsetzen – Vor-/Nachteile

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 (Studientexte für Erwachsenenbildung)

DLL 5: Lehr- und Lernmedien. Rösler/Würffel (2020)



—
Vielen Dank
für Ihre Aufmerksamkeit!