



**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**



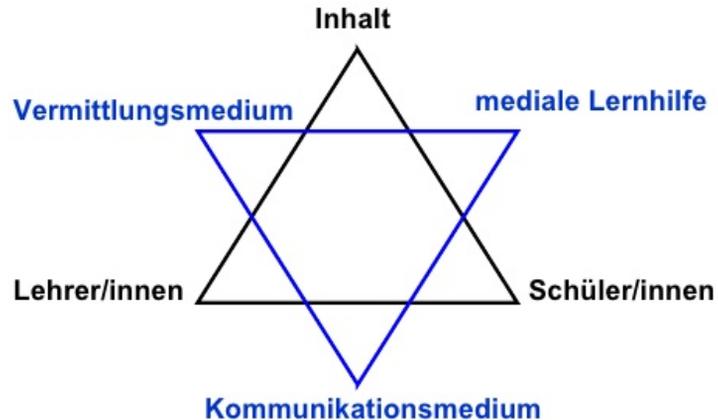
## # Lernmedien - Hilfsmittel vs. Bildungsmedien in der Didaktik

- 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



# # Der Computer als Schreibmaschine mit Korrekturfunktion

Kerres, Michael. (1998). Multimediale und telemediale Lernumgebungen. Konzeption und Entwicklung. München: **Oldenburg**.

Dieses Buch liefert unverzichtbares Wissen für Personen, die multimediale Lernumgebungen u. a. für Schulen und Hochschulen konzipieren und realisieren. Es richtet sich zwar in erster Linie an Studierende, ist aber auch für Lehrende in der Mediendidaktik, ist aber von unschätzbarem Wert für alle diejenigen, die Entscheidungen über eigenen Projekten treffen werden, oder die sich mit dem Gedanken befassen, Multimediale Programme zu entwickeln. Das Buch ist in vier Kapiteln eingeteilt, wobei die beiden ersten Kapitel in das Thema einführen und einen ausgezeichneten Überblick über lerntheoretische Ansätze geben. In den Kapiteln 3 und 4 geht es um die Konzeption und die Entwicklung multimedialer Angebote, wobei das Kapitel zur Konzeption das wichtigste und mit Abstand umfangreichste der vier Kapitel ist. Dieses Kapitel wird am Ende des Buches zu

**Oldenburg**  
Alle ignorieren  
Hinzufügen  
Autokorrektur  
Sprache  
Rechtschreibung...  
Sprache bestimmen...

- Italienisch (Italien)
- Deutsch (Deutschland)
- Englisch (Großbritannien)
- Französisch (Frankreich)



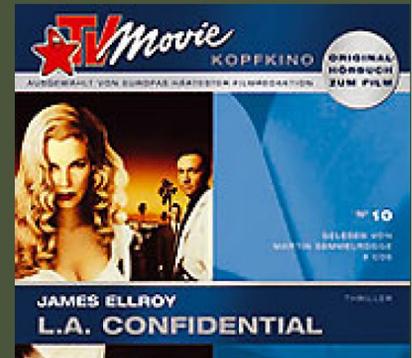
# # Information: aktuelles, authentisches Material

**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

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

http://www.goethe.de/jetzt/dejchat/dejchat1.htm

GOETHE-INSTITUT  
JETZT DEUTSCH LERNEN  
CHAT

Chat-Seite CHAT

- [Lernhandbuch](#)
- [Lehrhandbuch](#)
- [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*!

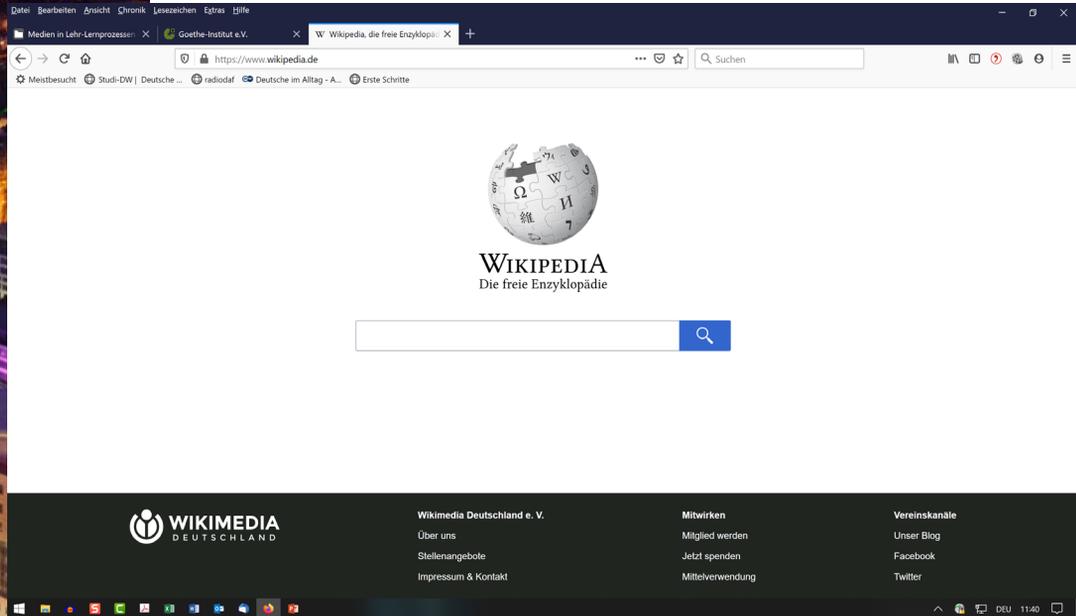
Zu bestimmten Zeiten erwarten euch hier im Chat **muttersprachliche Gesprächspartnerinnen** und **Deutschstudentinnen** der [Universität Gießen](#). Wenn ihr euch mit ihnen unterhalten möchtet, geht einfach zu den angegebenen Zeiten in den [Chat-Raum](#).

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

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

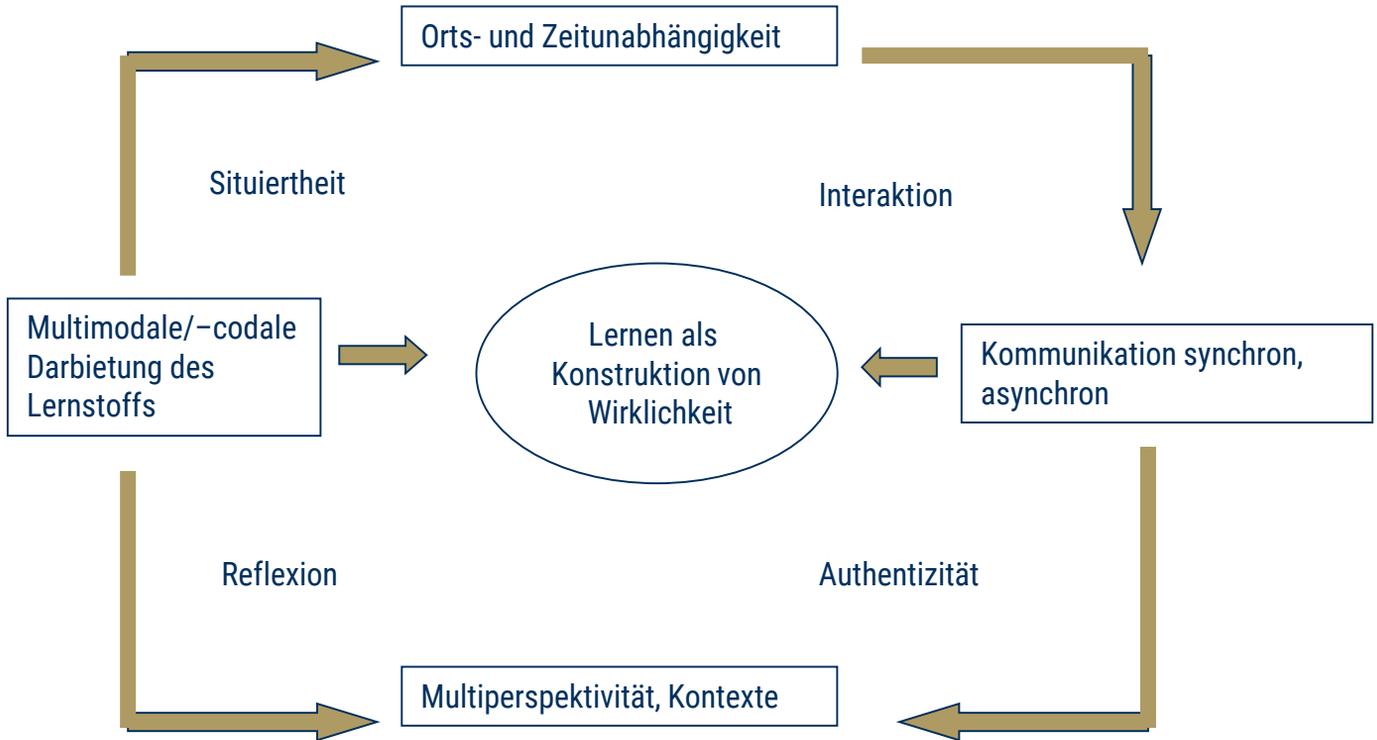
## Potenziale

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.

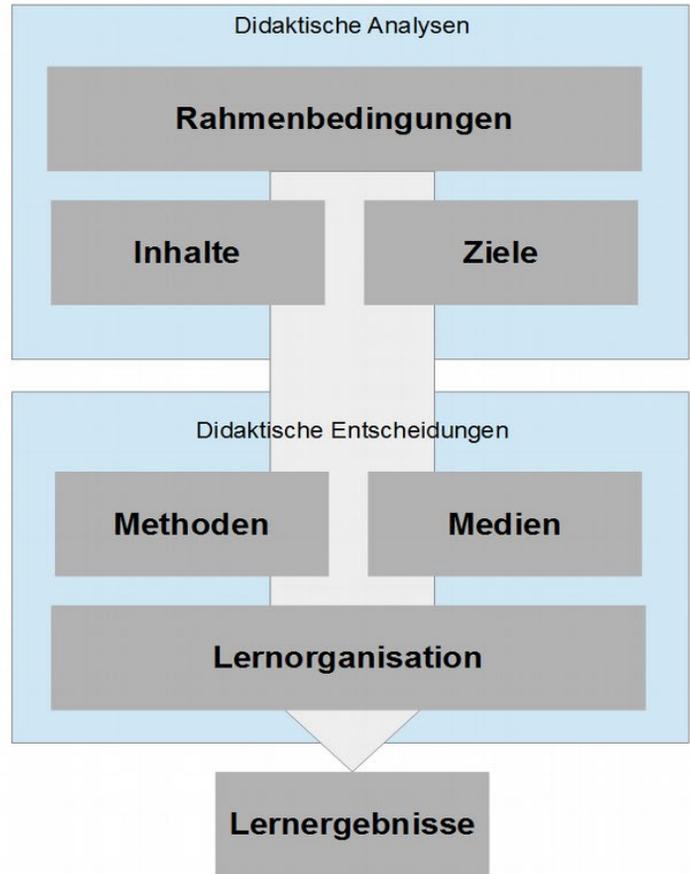
[https://wiki.zum.de/wiki/Flipped\\_Classroom](https://wiki.zum.de/wiki/Flipped_Classroom)

## # 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

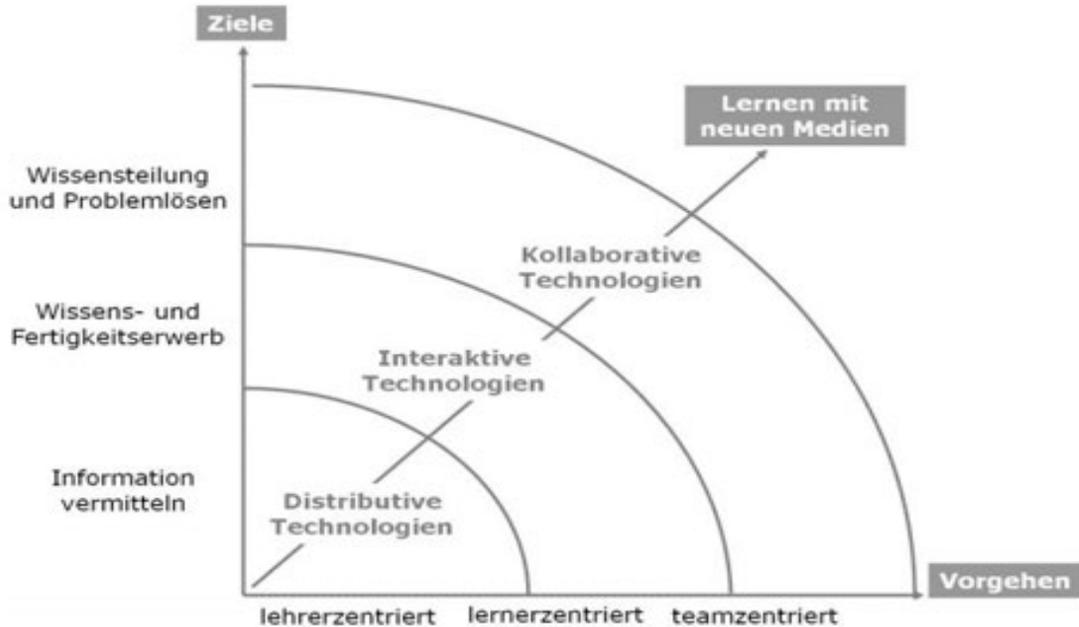


Abb. 19: Taxonomie nach Back et al. (1998)



—  
Vielen Dank  
für Ihre Aufmerksamkeit!