



MISSING LINKS

DER VERLUST VON KONTEXT IN DER DIGITALEN WELT

Fachvortrag BeKo W1-Professur „Digitales Lehren und Lernen“

Dr. phil. Jens Holze

08. Juni 2023

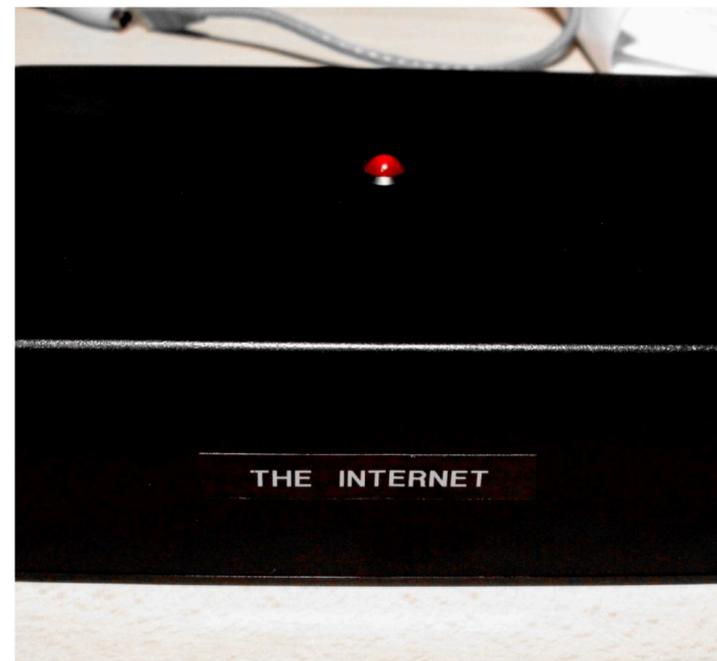
BY TIMO NEWTON-SYMS 

Die nächsten 20 Minuten...



Kontext(e) - Bildungstheorie und Medialität

BY MARTIN DEUTSCH 



Digitale Medialität + Schule



Lehren und Lernen in der digitalen Welt

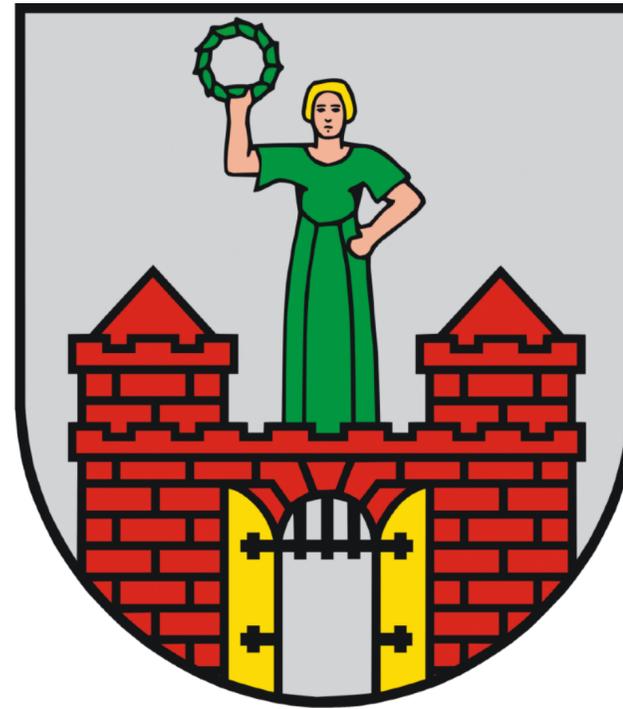
Die ergänzende Empfehlung zur Strategie „Bildung in der digitalen Welt“

Medienbildung in einer digitalen Welt

BY ANNA SHVETS 



Konsequenzen für Schule



Keine Bedeutung ohne Kontext



Benjamin Jörissen
Winfried Marotzki
Medienbildung –
Eine Einführung

KONTEXT(E)

Bildungstheorie und Medialität

Bildung: Transformation + Orientierung

„Bildungstheorie beschäftigt sich mit der **zentralen reflexiven Verortung des Menschen in der Welt**, und zwar in einem **zweifachen Sinne**: zum einen hinsichtlich der Bezüge, die er zu sich selbst entwickelt (**Selbstreferenz**) und zum anderen hinsichtlich der Bezüge, die er auf die Welt entwickelt (**Weltreferenz**).“

(Marotzki 2006, S. 61)



Digitale Welt = Digitale Medialität

Digitale Netzwerkmedien
**transformieren die gesamte
Medienumgebung.**

(vgl. McLuhan 1992, Castells 2009, Jörissen 2014, Stalder 2016, Holze 2017)

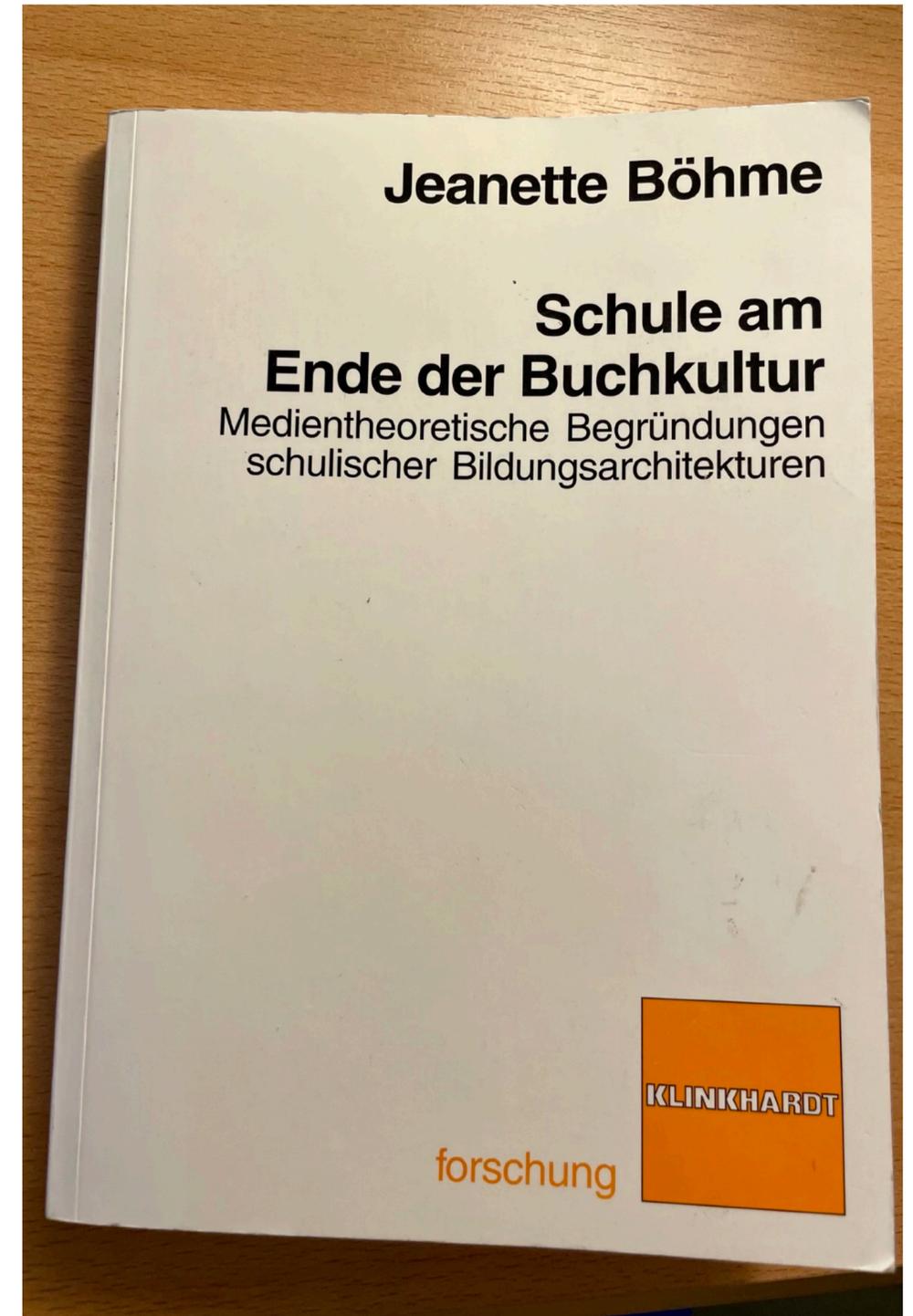
„Maßgebend für den Gedanken der
Medienbildung ist mithin der Umstand,
dass *erstens* **Artikulationen von
Medialität nicht zu trennen sind**, und
dass *zweitens* **mediale Räume
zunehmend Orte sozialer
Begegnungen darstellen [...]**“

(Jörissen & Marotzki 2009, S. 39)

Digitale Schule - Quo Vadis?

„Ich frage mich, ob die **Rebellion der Kinder in den Klassenräumen** und **gegen das Buch** etwa mit dem neuen **elektronischen Zeitalter**, in dem wir leben zu tun hat.“ (McLuhan 1969 nach Böhme 2006, S. 141)

Welche Konsequenzen hat eine digitale Welt für Schule und anderen Bildungsinstitutionen als Produkte der Buchkultur?



Digitale (Medien-)Bildung

Digital

MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen



Lernmodelle und Lernziele
KOMPETENZEN FORMULIEREN

Virtuelle Orte & Räume
SCHULCLOUDS: PLATTFORMLOGIKEN?

Analog

BY M_TAKAHASHI



Physische Orte & Räume
GESTALTUNG, AUFGABEN

BY MAX FISCHER



Lehrerinnen & Lehrer
PERFORMANT WERDEN
PERFORMANZ PRÜFEN

Bsp: Deep Learning Bildgeneratoren

„two hands greeting each other,
cloudy sky in the background,
photography“

by Stable Diffusion



Missing Links verbinden

Vielzahl von beobachtbaren Phänomenen: Fake News, Fragmentierte Öffentlichkeiten (Filterblasen), Digitale Teilung, Machine & Deep Learning

Medien**didaktik** + Medien**kompetenz** + Medien**bildung** als pädagogischer Dreiklang

Mein Fokus: Kritische Medienanalyse, wie entsteht Bedeutung aus medialen Produkten



HERZLICHEN DANK FÜR DIE AUFMERKSAMKEIT!

 @yodahome

Mehr Links: <https://links.yodahome.de>

 [@yoda@mastodon.ir0k.de](https://mstdn.social/@yoda)



Quellen



- Böhme, J. (2006). Schule am Ende der Buchkultur: Medientheoretische Begründungen schulischer Bildungsarchitekturen. Julius Klinkhardt.
- Castells, M. (2009). The Rise of the Network Society. Wiley-Blackwell.
- Holze, J. (2017). Digitales Wissen : bildungsrelevante Relationen zwischen Strukturen digitaler Medien und Konzepten von Wissen. Otto-von-Guericke-Universität]. <http://dx.doi.org/10.25673/4666>.
- Holze, J. (2020). (Wie) Medien umwelten: Medienbildung und der Blick unter die Haube. MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 39, 70-85. <https://www.medienpaed.com/article/download/851/963>
- Jörissen, B., & Marotzki, W. (2009). Medienbildung - Eine Einführung: Theorie - Methoden - Analysen (1. Auflage). UTB.
- Jörissen, B. (2014). Digitale Medialität. In C. Wulf & J. Zirfas (Hrsg.), Handbuch pädagogische Anthropologie (S. 503-513). Springer VS. http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-531-18970-3_46
- KMK. (2016). Bildung in der digitalen Welt - Strategie der Kultusministerkonferenz. Sekretariat der Kultusministerkonferenz.
- KMK. (2021). Lehren und Lernen in der digitalen Welt - Die ergänzende Empfehlung zur Strategie „Bildung in der digitalen Welt“. Sekretariat der Kultusministerkonferenz.
- McLuhan, H. M. (1992). Die magischen Kanäle. Understanding Media. Econ.
- Stalder, F. (2016). Kultur der Digitalität. Suhrkamp Verlag.

Bilder



- Hände by Anna Shvets - <https://www.pexels.com/de-de/foto/hande-menschen-freunde-zusammen-4672719/> & <https://www.pexels.com/de-de/foto/hande-menschen-freunde-zusammen-4672714/>
- Frosty Garden by Timo Newton-Syms - https://www.flickr.com/photos/timo_w2s/8275569058/
- The Internet by Martin Deutsch - <https://www.flickr.com/photos/teflon/3190769121/>
- Questions by Tim O'Brien - <https://www.flickr.com/photos/oberazzi/318947873/>
- Choices by Derek Bruff - <https://www.flickr.com/photos/derekbruff/5583561290/>
- school by m_takahashi - <https://www.flickr.com/photos/61808112@N02/15078596384/>
- All CC-BY unless otherwise noted