

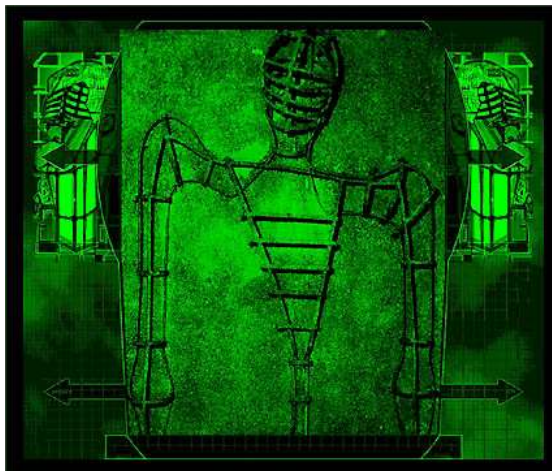
Beteiligung erwünscht? Gedanken zur Medienbildung von morgen



Berlin , 28.11.2013

Prof. Dr. Franz Josef Röhl, Hochschule Darmstadt

Bildung



Wilhelm von Humboldt (1767–1835) definierte **Bildung** als „die Anregung aller Kräfte eines Menschen, damit diese sich über die **Aneignung der Welt** [...] entfalten und zu einer sich **selbstbestimmenden Individualität** und Persönlichkeit führen.“

Bildung – Selbstbildung

Mit diesem Bildungsbegriff ist die Vorstellung von der **Selbstständigkeit des Individuums** verbunden. Bildung ist demgemäß ein **aktiver Prozess** der „Selbstbildung“, der nicht von außen erzeugt wird, sondern vom Individuum selbst verwirklichen muss.



Bildungsprozesse sind folglich auch und gerade durch eine freie Entfaltung und durch Anregungen möglich.

Bildung–Selbstbildung



Verständnis für den lebensbegleitenden Entwicklungsprozess des Menschen in dessen Verlauf der Mensch sich wissenschaftliche, technische, geistige, kulturelle und lebenspraktische Kompetenzen erwirbt und dabei seine personalen und sozialen Kompetenzen erweitert.

Medienbildung

Aus anthropologischer Sicht gibt es eine unzertrennliche Verbindung zwischen **Medien und Bildung**.

- **Bildungsprozesse**
- basieren auf **Kommunikation**,
- auf der **Fähigkeit zum Zeichengebrauch**,
- sind **symbolisch** vermittelt.

Dieter Spanhel



Medienbildung

Medienbildung ist die Art bzw. die Form, in der Menschen das Rohmaterial ihrer sozialen und materiellen Existenz mittels eines Mediums bearbeiten.



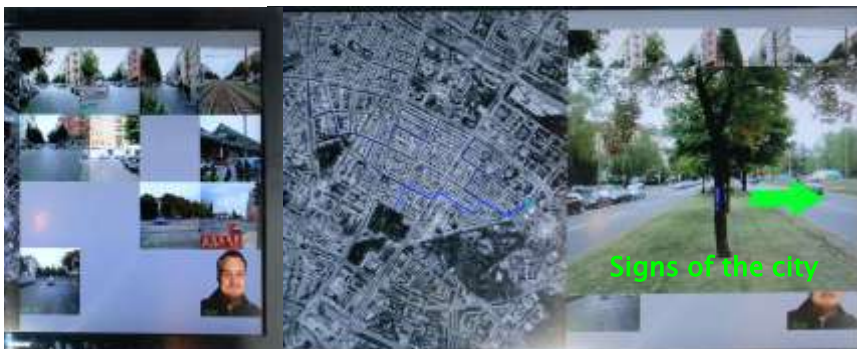
Medienbildung wäre somit eine zeitbezogene Ausdrucksform und Transformation von Lebenswelterfahrung.

Medienbildung – Kulturaneignung



Kulturaneignung– Kulturproduktion

Mit kulturell-ästhetischer Bildung ist die **Befähigung zur komplexen Wahrnehmung** gemeint, mit deren Hilfe **die innere und äußere Lebenswelt** gedeutet, Erfahrungen **organisiert, erklärt, überprüft, verarbeitet, gegliedert** und **geformt** werden können.



1. Welt – physikalische Realität



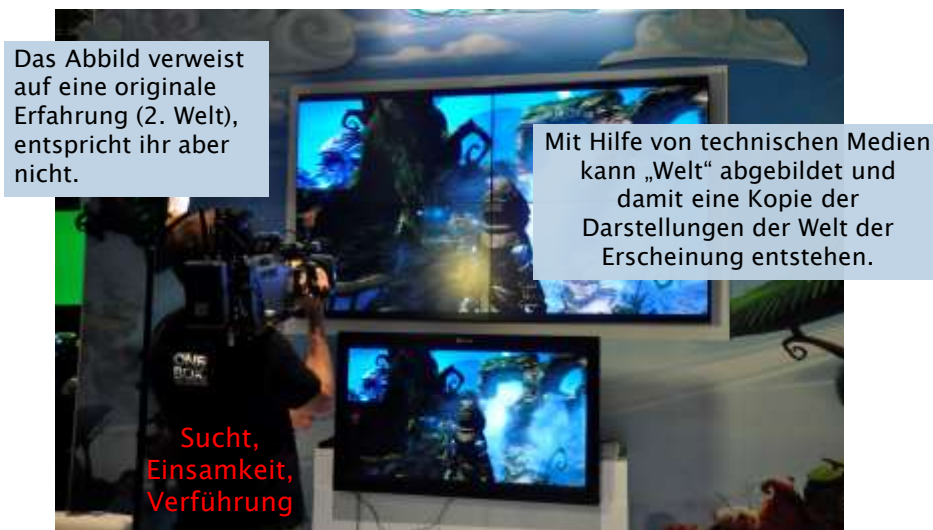
2. Welt – Welt der Erscheinung



3. Welt-medial vermittelte Welt



4. Welt-technisch-medial vermittelte Welt



5. Welt-virtuelle Realität

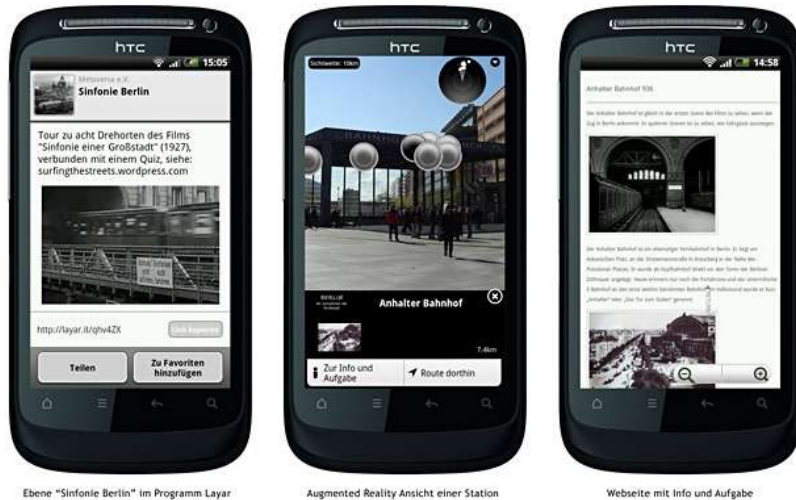
Computer können den Sinnen ansonsten nicht zugänglich Dinge deutlich machen.

Der Computer ist das Medium der Simulation, er erweitert die Darstellungs- und Aktionsmöglichkeiten.

Es können Möglichkeitsräume entfaltet werden, daher handelt sich bei den virtuellen Computerwelten immer auch um eine **Surplus-Reality**

6. Welt-Augmented Reality

<http://www.metaversa.de>



Ebene "Sinfonie Berlin" im Programm Layar

Augmented Reality Ansicht einer Station

Webseite mit Info und Aufgabe

7. Welt-Ubiquitous Computing

Allgegenwärtigkeit
rechnergestützten
Informationsverarbeitung

Vision von Mark Weiser (1988),
dass der Computer als Gerät
verschwindet und durch
„intelligente Gegenstände“ ersetzt
werden wird (Internet der Dinge).

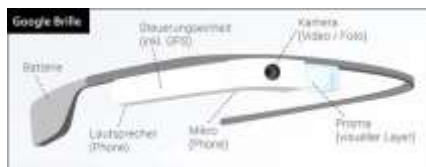
Immer kleineren Computer sollen
Menschen unterstützen ohne
abzulenken oder überhaupt
aufzufallen.



8. Welt-Immersion-Google-Brille

Aufhebung der
Betrachter-
perspektive

Eine kleiner Projektor
projiziert das Bild mit
Hilfe eines Prismas direkt
auf die Netzhaut.



9. Welt – die dynamische Vernetzung



10. Welt – Post-Narrative – Wirklichkeit



Der Rezipient kann verschiedene Hypothesen aufstellen – verschiedene Hypothesen können richtig sein

11. Welt-Agentenoptimierung

Die 'Agentenoptimierung' wird die

Das Kriterium für die Auswahl der Agenten ist u.a. das Verhalten im Netz, die **Blickverweildauer** beim Surfen.

Digitale Agenten stellen entsprechend dem von ihnen prozessierten Persönlichkeitsprofil ein Informationsmenü zusammen. Die Agenten filtern innerhalb von unterschiedlichen Informationsangeboten die Infos heraus, die mutmaßlich für den Nutzer interessant sind.

Suchmaschinenoptimierung' ersetzen.

12. Welt-Liquid Web 4.0

Fließende Verbindungen
Die sich bei Bedarf ständig neu
aufbauen und finden.

Symbolischer Interaktionismus



Der SI bezieht sich auf die Alltagsbeziehungen von Menschen (Mikroebene)

George Herbert Mead

Selbst- und Fremd-identifikation

Identität entsteht im Spannungsverhältnis von „Selbst-Identifizierung“ und den (rollenabhängigen), interaktiven Vergleichen mit anderen Identitäten.

Soziale Konstitutionslehre

Die Wurzeln der Identität liegen in der Fähigkeit des Individuums sich reflexiv zu verhalten, sich selbst in Bezug auf den anderen zu beobachten.

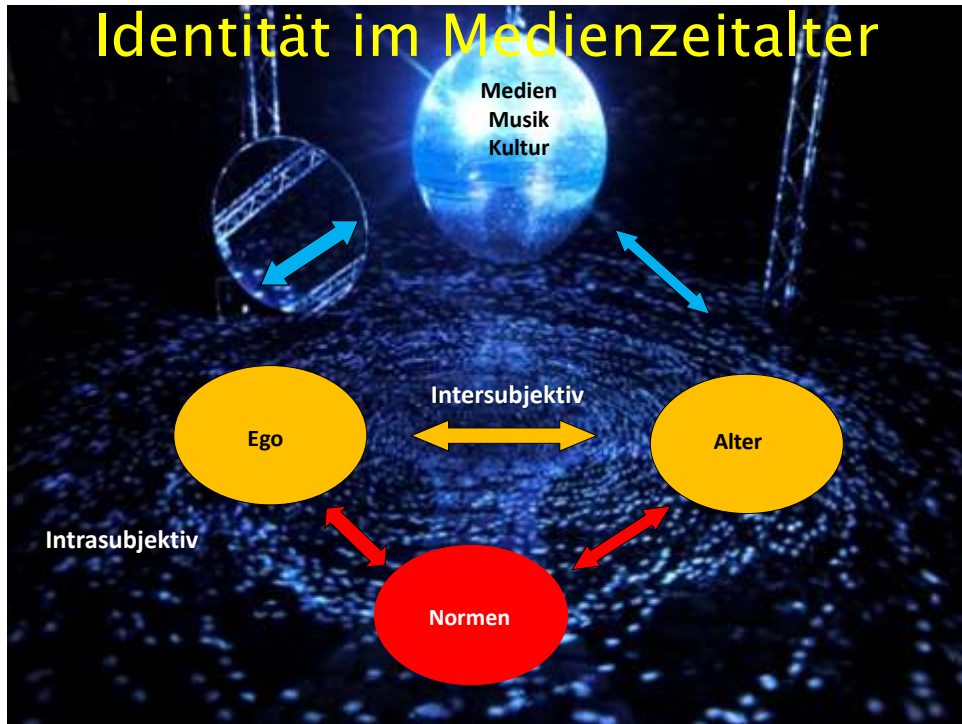
Selbst- und Fremd-identifikation



Soziale Praxis

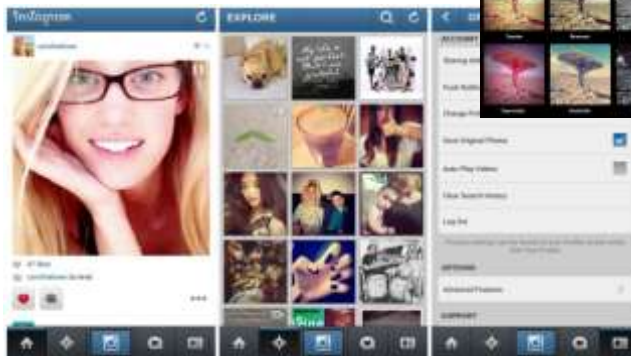
George Herbert Mead

Dialogischer Austausch



Beteiligung erwünscht? – Instagram

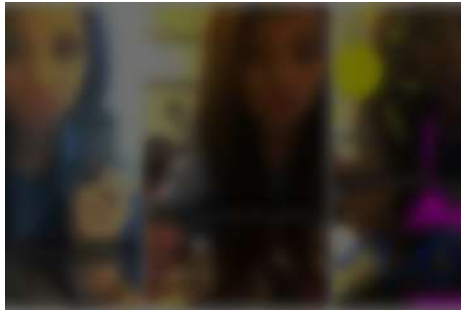
„Fang den Augenblick ein
und teile ihn mit anderen auf
der ganzen Welt.“



<http://instagram.com/#>

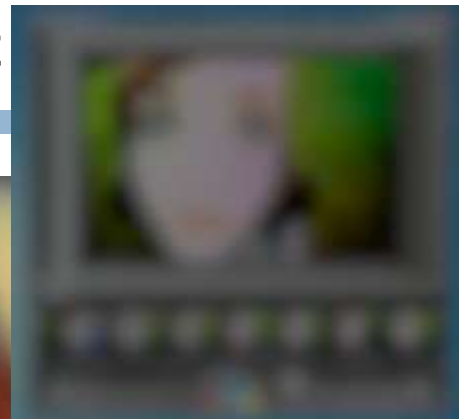
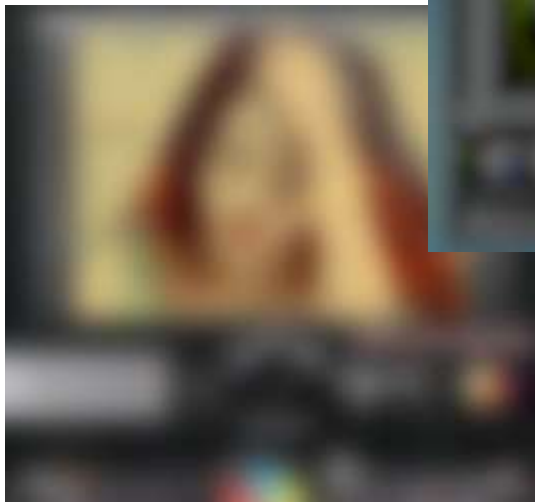
Snapchat

Nutzer versenden nach Angaben der Firma jeden Tag rund 150 Millionen Bilder.



Mit Snapchat lassen sich Bilder und Nachrichten verschicken, die sich nach ein paar Sekunden selbst zerstören und nicht auf ewig im Telefon des Empfängers verbleiben.

Pixlr-O-Matic



APP

YouTube als Netzwerk 2005 gegründet



Erste Anlaufstelle für Kinder und Jugendliche – Unterhaltung und Information.

TUTORIAL

Kommentare unter den neuesten Videos der Lieblings-YouTuber abgegeben und eigene Playlists zusammengestellt.

YouTube-Kanäle



- 1) Y-Titty, 1,87 Mio. Abonnenten
- 2) Gronkh, 1,67 Mio. Abonnenten
- 3) Kontor, 1,53 Mio. Abonnenten



Haul-Community – Glitzy Smokey Eyes

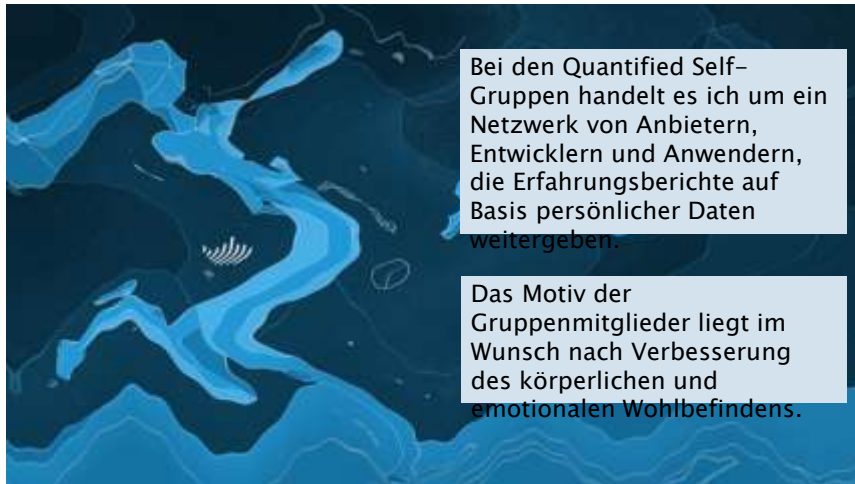


Unboxing – Community



<http://www.youtube.com/watch?v=uJAYO0gxpY>

Quantified Self – Community



Bei den Quantified Self-Gruppen handelt es sich um ein Netzwerk von Anbietern, Entwicklern und Anwendern, die Erfahrungsberichte auf Basis persönlicher Daten weitergeben.

Das Motiv der Gruppenmitglieder liegt im Wunsch nach Verbesserung des körperlichen und emotionalen Wohlbefindens.

Lifelogging – Community



Die automatische und lückenlose Dokumentation, Speicherung, Filterung, Archivierung und **Visualisierung des eigenen Lebens** wird Lifelogging genannt. Die Anhänger dieser Bewegung sehen in der Privatsphäre ein veraltetes

Was normalerweise vergessen werde, könne nunmehr langfristig gespeichert werden. "Es war schon immer ein Bedürfnis von Menschen, gegen die eigene Vergesslichkeit



Figure Running – Community



Bildquelle:
<http://figurerunning.com/blog/how-to/>

Bei „Figure Running“ handelt es sich um eine App für das Smartphone, das eine Verschmelzung des sozialen und technologischen Raums ermöglicht und das tägliche Lauftraining mit einer „künstlerischen Ader“ versetzt.



Bildquelle: <http://figurerunning.com/blog/2012/12/13/run-a-tree-for-christmas/>

Geschichtsunterricht per App

„Tod an der Mauer“ –



Foto: spryfab technologies GmbH

Deutsch-deutscher Tatort

Eine Smartphone-App vermittelt spielerisch Wissen über die Teilung Berlins.

<http://www.land-der-ideen.de/ausgezeichnete-orte/preistraeger/tod-mauer-geschichtsunterricht-app>

Eine Smartphone-App vermittelt spielerisch Wissen über die Teilung Berlins

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit !



Wilhelm von Humboldt (1767–1835) definierte **Bildung** als „die Anregung aller Kräfte eines Menschen, damit diese sich über die **Aneignung der Welt** [...] entfalten und zu einer sich **selbst- bestimmenden Individualität** und Persönlichkeit führen“

www.franz-josef.roell.de