

**5. Netzwerktagung „Medienkompetenz stärkt Brandenburg“
Potsdam, 12. Oktober 2016**

Dokumentation World Café Tische



Foto: CC-BY, Michael Lange/lmb



Foto: CC-BY-NC, Simone Ahrend/sah-photo

A. Wie können soziale Netzwerke und Messenger in der Schule datenschutzkonform genutzt werden?
[Gastgeber: Gabriele Peschenz, Max Reichert (Landesbeauftragte für Datenschutz des Landes Brandenburg)]

Lernplattform „Its learning“ - geschützter Raum

Threema

Alternative Moodle? Old school/uncool

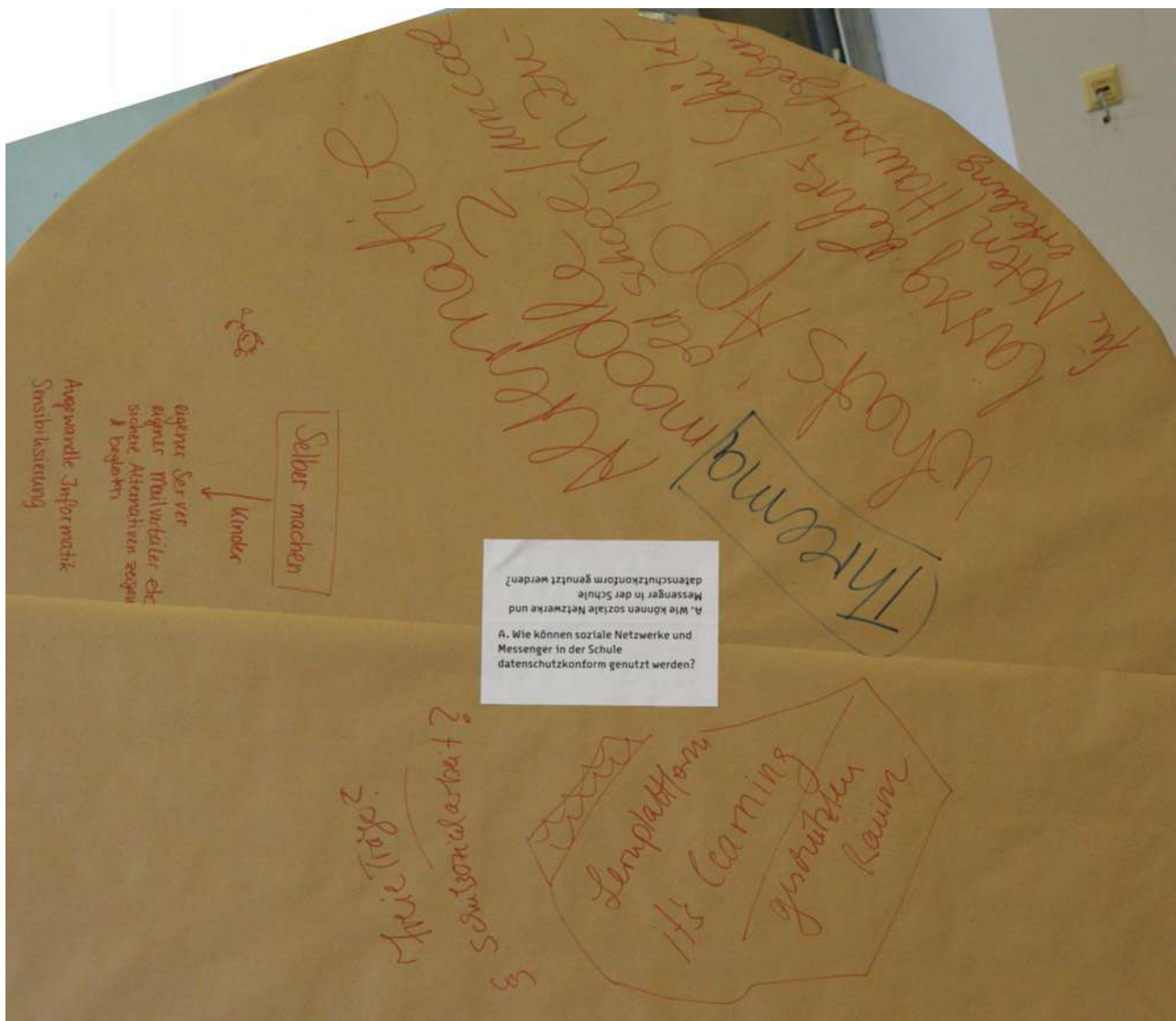
Whats App unzulässig – Lehrer/Schüler für Noten/Hausaufgabenerteilung

Selber machen → eigener Server, eigener Mailverteiler etc.

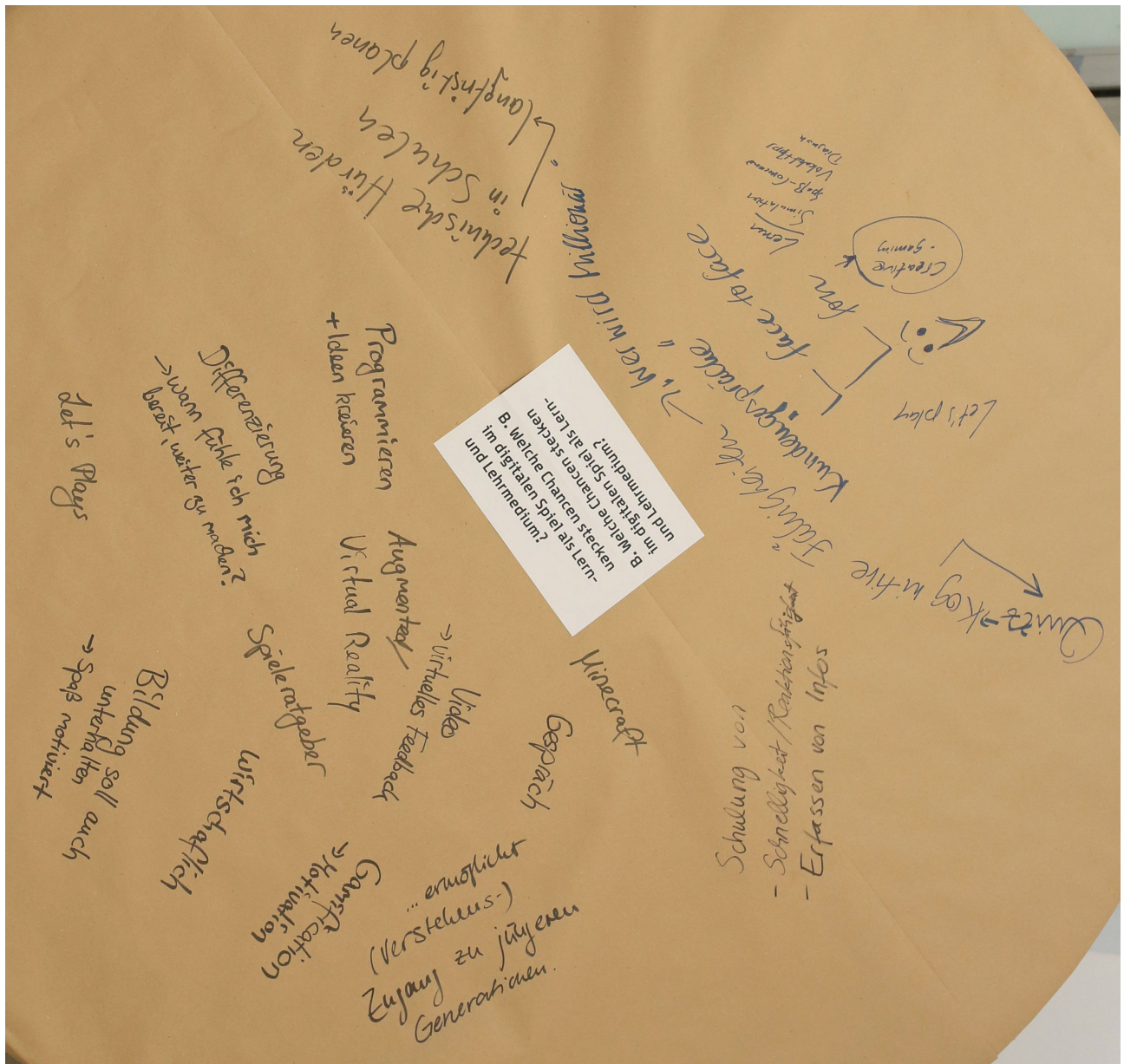
sichere Alternativen zeigen und begleiten

freie Träger?

Schulsozialarbeit?



- Programmieren + Ideen kreieren
- Augmented/Virtual Reality
- Video → virtuelles Feedback
- Gamification → Motivation
- Differenzierung → wann fühle ich mich bereit, weiter zu machen?
- Spieleratgeber
- Let's plays
- wirtschaftlich
- Bildung soll auch unterhalten → Spaß motiviert
- ..ermöglicht [Vertsehens-]Zugang zu jüngeren Generationen
- Quiz → Kognitive Fähigkeiten → Wer wird Millionär?
- Kunden“gespräche“ → fac to face → fon → Creative Gaming
- technische Hürden in schulen → langfristig planen
- Schulung von: Schnelligkeit/Reaktionsfähigkeit, Erfassen von Infos



C. Medienprojekte mit Geflüchteten: Wie können wir die Herausforderungen meistern?, Gastgeberin: Anja Kienz [Mabb]

These: „Geflüchtete“ NICHT die Zielgruppe von Medienpädagogik!

NEIN → Medien als Werkzeug

JA → ab Integrationsphase
nicht mehr und nicht weniger..!

Herausforderungen:

Prozess- vs. Produktorientierung

Bildrechte → Produkt?

Ressourcen

Sprache, Analphabetisierung

kulturelle Unterschiede

Kontinuität

umfassende Kompetenzen gefordert

Teilnehmerakquise

„Haifischbecken Medienwelt“ → unbekannte Welt

Interkulturelle Kompetenzen für Berufsschulen
WIE?

Kein Aktionismus

Medien als Integrationswerkzeug

nonverbale Vermittlung von Inhalten

Zielgruppe differenzieren

aufsuchende Arbeit → Problem weil

Stigmatisierung

Informationsrecht

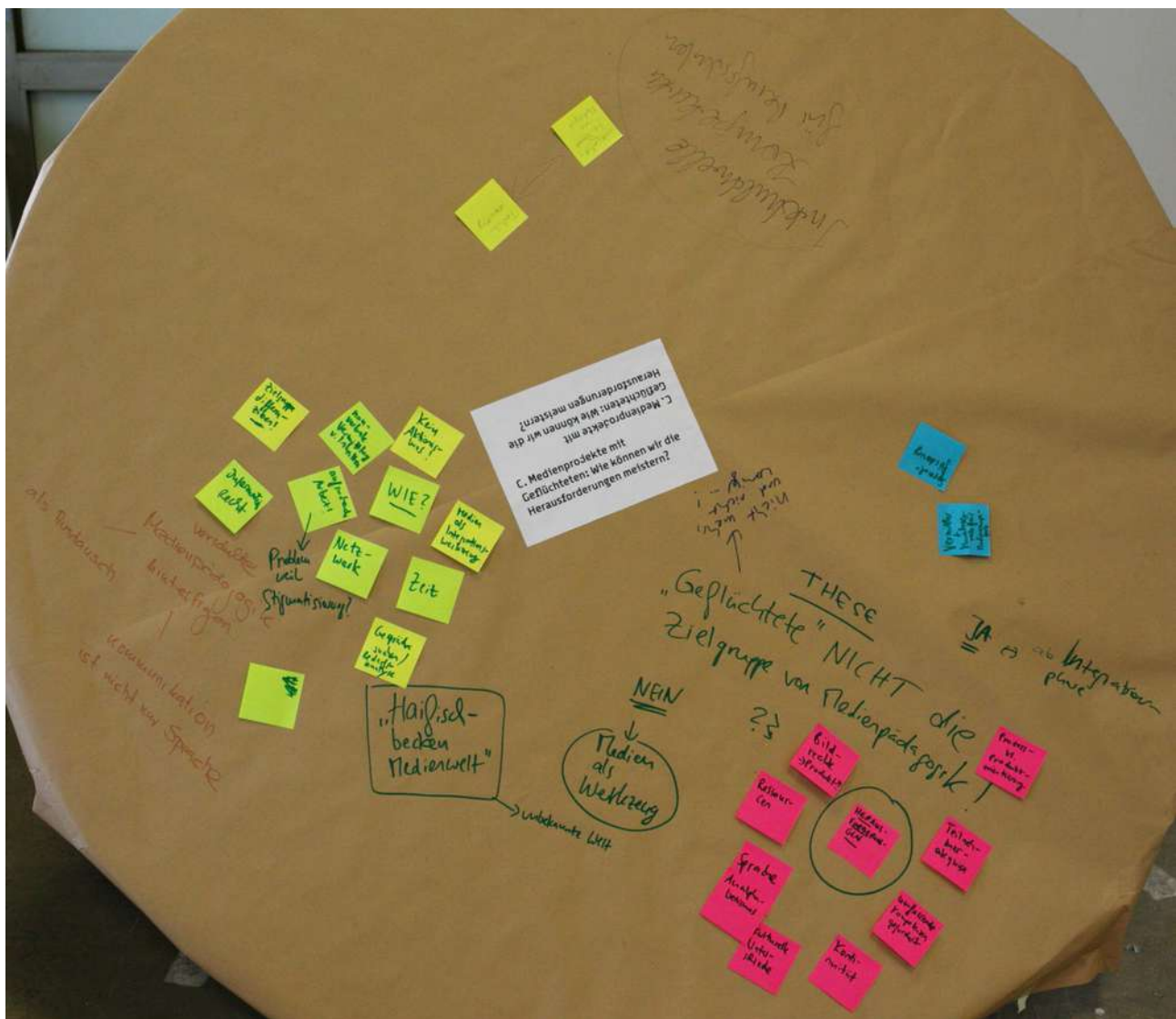
NetzwerkeZeit

Gespräch suchen/Bedarfsanalyse

verschulte Medienpädagogik hinterfragen

- als Austausch

- Kommunikation ist nicht nur Sprache



D. Kann das Medium Film als Brücke zwischen den Generationen genutzt werden?, Gastgeberin: Beate Rabe [Filmmuseum Potsdam]

Film als Gebrauchsmedium
 Neuauflage eines Films
 private Familienvideos
 Filme drehen statt nur schauen
 Film als kreativer Rahmen der Erzählung
 Superhelden!!!
 audiovisuelle Fiktion
 Bildsprache lernen
 Emil und die Detektive – Remakes
 Reflexion
 Reziproke Verständigung möglich?! Stummfilm
 und Youtube
 analoge Technik + Inhalte sind auch im Netz
 gefragt
 Herstellung
 Hardware-Kompetenz
 Wo stellt man es bereit?
 Computerseniorenkurs → Film ist entstanden
 Transfer von Wissen Alt an Jung

Generationenübergreifendes Reden über Film?
 Schwierig!
 Praktisch: Jugend filmt ältere
 Generationen "Public Viewing"
 Gemeinschaftserlebnis
 Filmkanon wie Literaturkanon
 Metropolis → Goethes Faust
 Film + Zeitzeugen → emotional extrem berührt
 Austausch Lebensgefühl/Zeitgeschichte
 Filme als historische Konserven
 Film als Wert weil gemeinschaftsbildend
 Wissen über Geschichte aus Filmen (DDR → Das
 Leben der Anderen + Sonnenallee)
 Star Wars
 „Video der Generationen“
 Reden über Filme zu langweilig
 Film als Brücke – generell – nicht nur zwischen
 den Generationen



E. Was macht ein gutes digitales Lernmaterial aus - woran erkenne ich ein Schlechtes?, Gastgeberin: Svenja Schulte [IBI- Institut für Bildung in der Informationsgesellschaft]

asynchrones/nicht-lineares Lernen

Einsatzort:

- Schule
- privat
- außerschulisch
- Lernort → z.B. Museum
- Kinder- & Jugendarbeit
- ortsunabhängig
- unterschiedliche Lernkanäle
- Optik
- Verknüpfungsmöglichkeit
- Lernbegleitung
- Selbstlernen/mgl. Selbstmanagement
- Fortbildungen
- Rückmeldung
- techn. Modern
- techn. Funktionale
- Medien als „Transporteur“
- Zielgruppenspez.

Method. Aufbereitung

digital?

PDF fehlt mittlerweile Interaktivität

Mischformen z.B. QR-Code bei Museumsexponaten

Nutzen:

- Zugänglichkeit

- Adaptionsmöglichkeit

- Interaktivität- unabhängig vom Materialien- Anschaulichkeit

- Medienmix

- Selbstgestaltung

- Bearbeitbar

- Lösungsblätter

- Rechtefrei bzw. Quellenlage

- Zusammenarbeit und Kolaboration

www.digita.de

muss/sollte aktivieren, eigene Produktion

ermöglichen

Format:

online/offline nutzbar

E-Books/editierbar

mobile Geräte/Apps

Film/Audio aus Produzentensicht

Übungen/Lernspiele

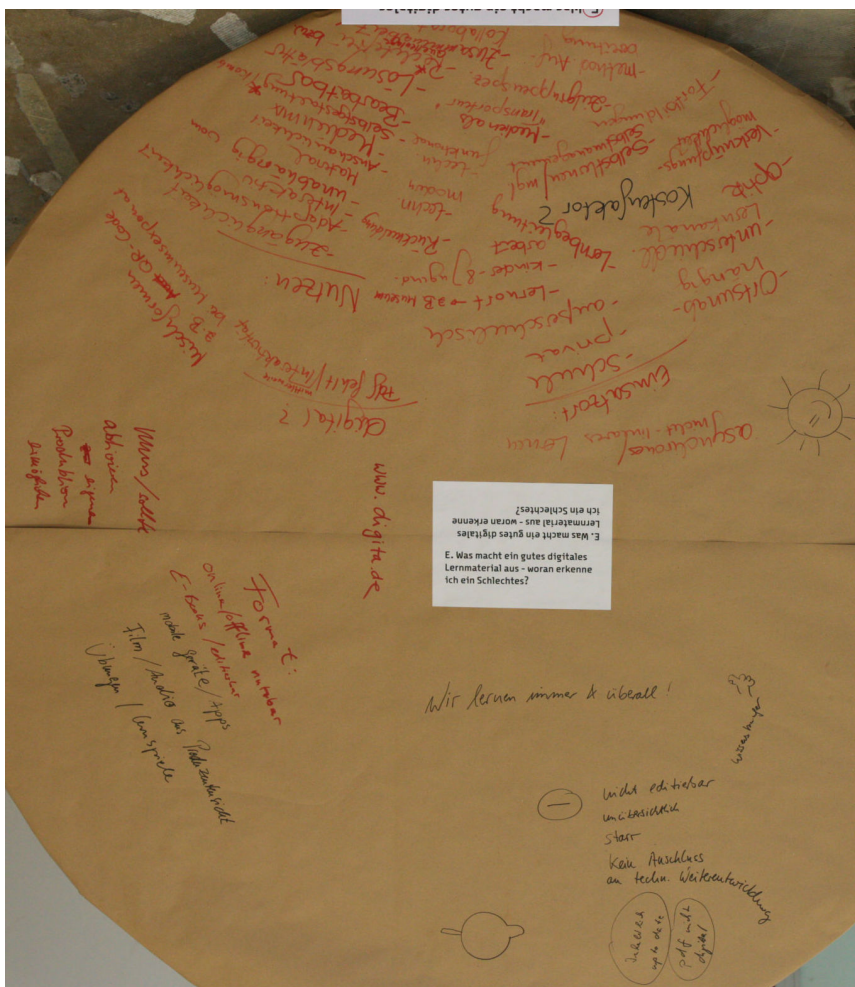
Wir lernen immer & überall!

[...] nicht editierbar unübersichtlich starr kein

Anschluss an techn. Weiterentwicklung

inhaltlich up to date

PDF nicht digital



F. Welche Methoden gibt es, damit Schüler_innen ihre Mediennutzung reflektieren können?, Gastgeber: Martin Riemer [Metaversa e.V.]

Ist es Konsum oder Bildung?

Reflektion setzt Bildung voraus

sollte immer Thema sein

Anonym Reflektion

Was geschieht mit den Erkenntnissen?

Elternabend:

Fragebogen Mediensucht

→ alle sind süchtig!!!

Diesterweg Ver...schutzprogramm

Was sind gute Websites?

→ Schüler erstellen Kriterien

Schüler beurteilen Apps? → Gadime

Gäufe-Methode

offene fragen

Diskussion der Schüler*innen

Feedbackkultur heben

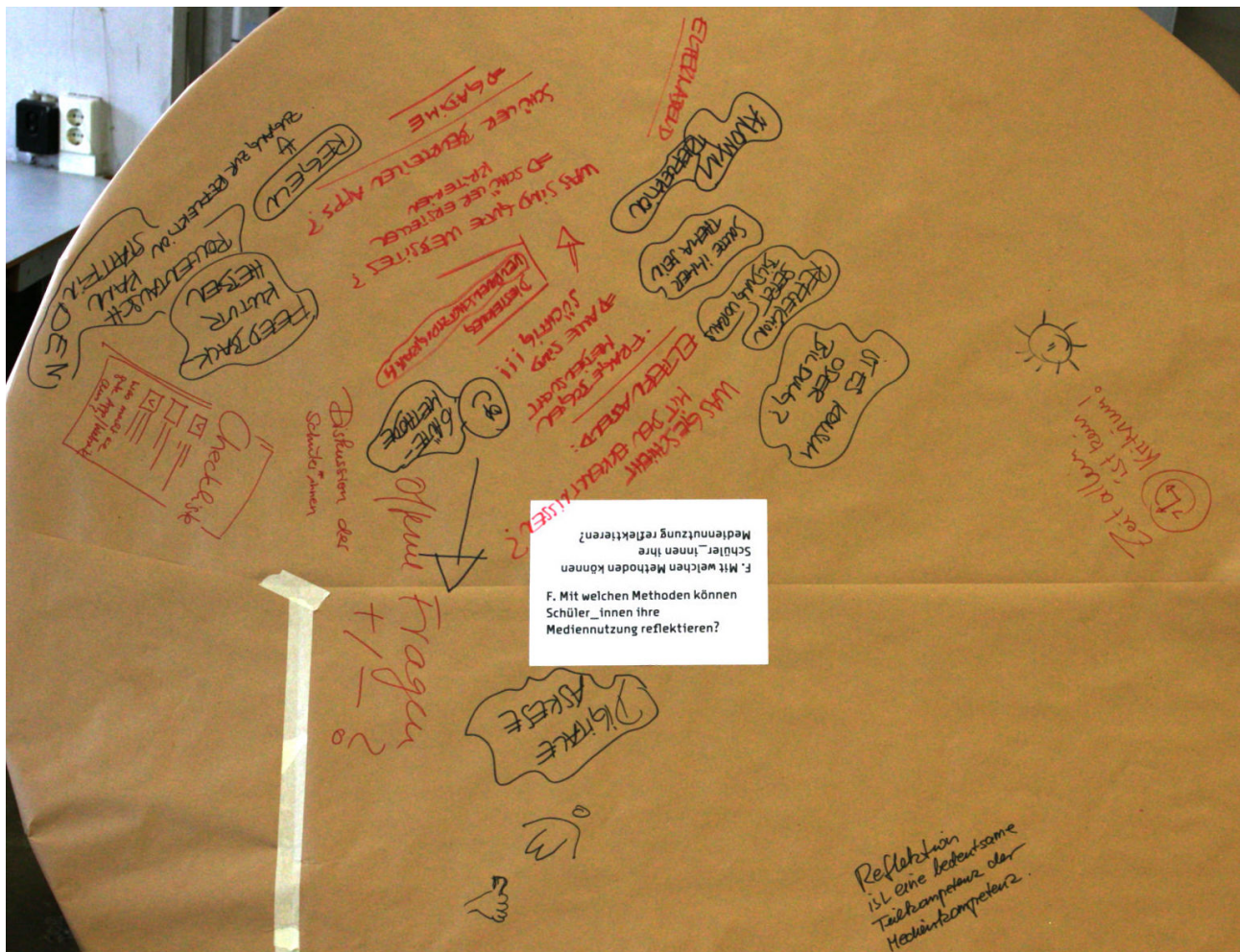
Rollentausch kann stattfinden

Regeln → Zugang zur Reflektion

Digitale Askese

Reflektion ist eine bedeutsame Teilkompetenz der Medienkompetenz

Zeit allein ist kein Kriterium



G. Wie kann verhindert werden, dass einer Stärkung der Medienkompetenz angesichts mangelnder personeller und finanzieller Ressourcen nur eine Alibifunktion zukommt?, Gastgeber: Dr. Dieter Müller [Technologiestiftung]

Steuerung + Evaluation!

Wir brauchen eine abgestimmtes Konzept.

Es gibt zahlreiche Initiativen/Projekte/Mittel

→ Vernetzung

kein gegensatz analoger – digitaler Bildung

Schule → agiler werden

Ed Tech-Berater?! → Ed Tech-Apps → Zukunft

Kleinteiligkeit in Fläche umsetzen

schulische/außerschulische zusammendenken

Lehrer überfordert!?

Motiv der Lehrer [Handybox]

Pol. Agenda

→ Generationswechsel in Politik

→ Ressortzuordnung festlegen

[Bildung/Jugend/Wissenschaft – Sachens-Anhalt-Modell]

→ Fach „Medienbildung“

→ Qualifikation Lehrer

→ Eltern

Prof. Förderung auch in Brb → mabb!?

Derzeit keine strukturelle Förderung

Strategien

Ressourcen für Medienkompetenz

Medienentwicklungsplan

pol. Wille

Berlin

- in einzelnen Regionen Aktivität [Bsp. 6 Abordnungsstunden]

- Netzworkebildung [wie MABB-Initiative] erforderlich, Graswurzel

- Neue Koalition: Runder Tisch

- Äquivalent Medienpäd. Fachverband Lobbyarbeit [GMK-Arbeitsgruppe, Ehrenamt]

Praktiker fragen

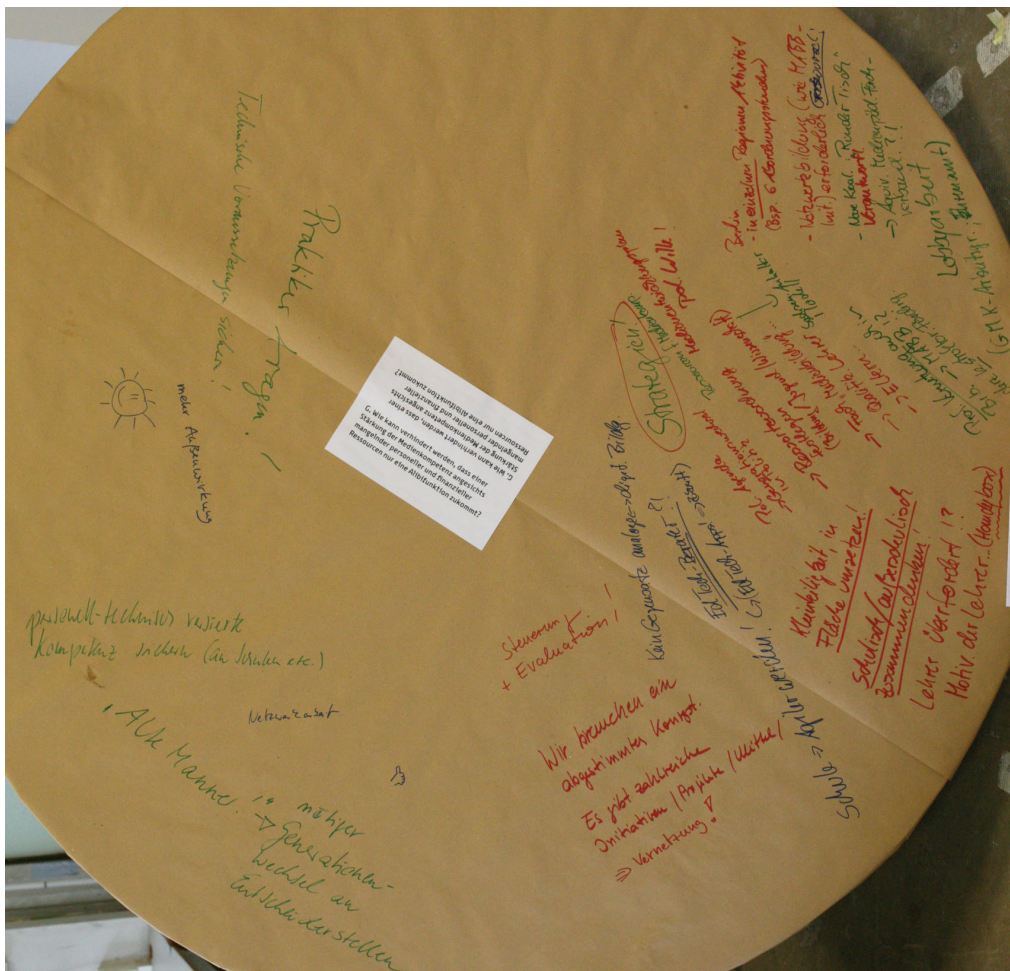
Technische Voraussetzungen sichern

mehr Außenwirkung

personell-technisch versierte Kompetenz sichern [an Schulen etc.]

Netzwerkarbeit

„Alte Männer“ → nötiger Generationenwechsel an Entscheiderstellen



**H. Mit welchen Medien erreiche ich Kinder und Jugendliche in der offenen Kinder- und Jugendarbeit?,
 Gastgeber: Tobias Falke (Media To Be | M2B e.V.)**

Tagesangebote vs. AG-Angebote → Beständigkeit??

Minecraft

Rahmen schaffen

Was wollen wir erreichen?/Ziel

Gemeinsam kreativ sein

stop-motion

youtube – channel

WLAN – Whats App

Facebook

moderne Technik

Jugendthemen?

PC-Raum geht nicht mehr

Musik-AG, Lightpainting, Hotspot

Video → Skatevideos GoPro

Jugendliche wollen selbstbestimmt und selbstorganisiert mit Medien umgehen

Medienpädagogischen Rahmen schaffen

Pokemon Go, Whats App, FB, Instagram

- QR Code Rallye

- Geocaching

- VR Brillen herstellen

- Upcycling (z.B. Verstärker für Handys aus Küchenrollen und Plastikbecher)

Medien Ag: - kreativ sein, -gemeinsam

Bedingungen: - Pädagogen sollten „Bock“ auf Medien haben

→ wir rennen der Entwicklung hinterher

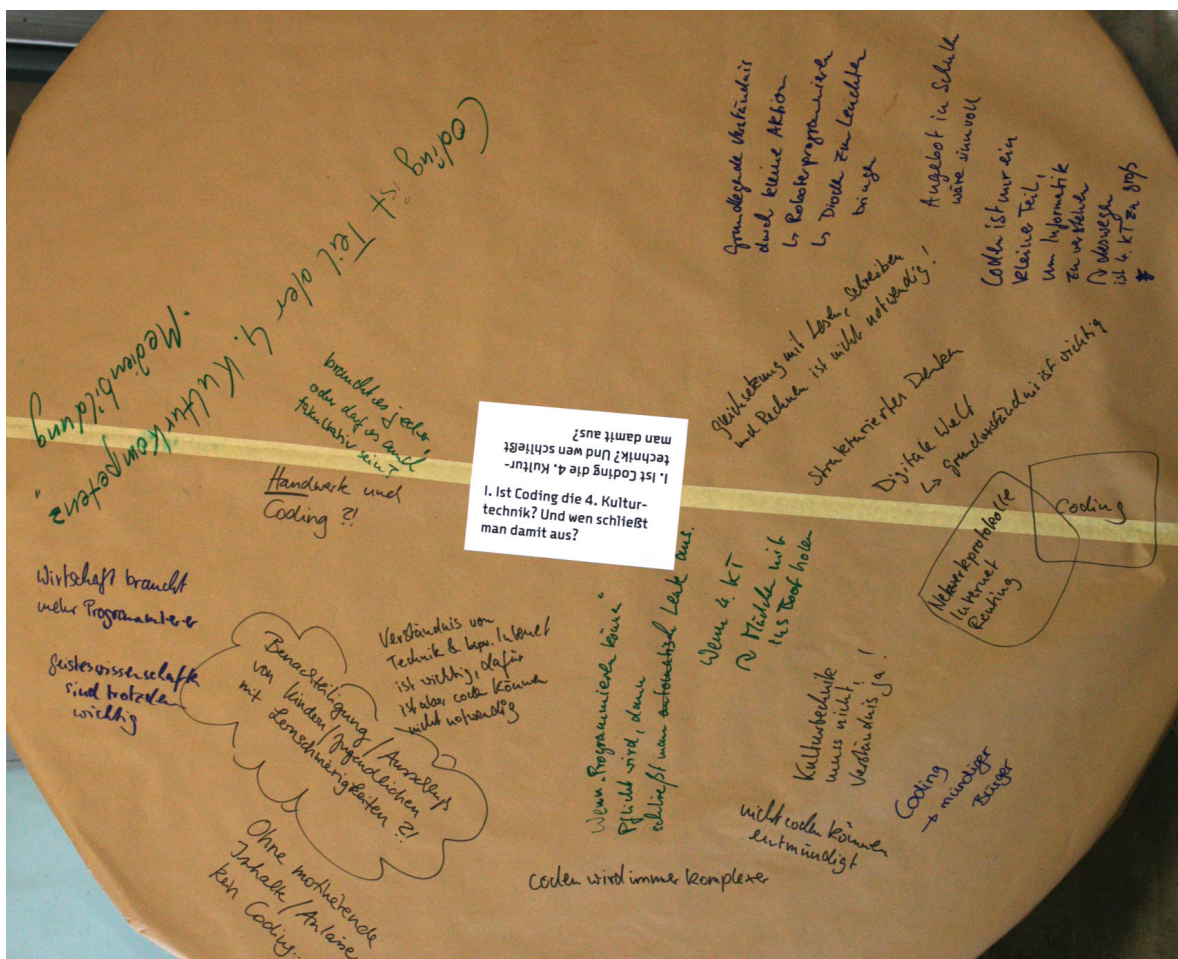
Themen aus der Lebenswelt

Zukunftswerkstatt! – offenes Ohr



I. Ist Coding die 4. Kulturtechnik? Und wen schließt man damit aus?, Gastgeber: Robert Alisch, [Mediale Pfade/Jugend hackt]

Wirtschaft braucht mehr Programmierer
Geisteswissenschaften sind trotzdem wichtig
Verständnis von Technik & bspw. Internet ist wichtig, dafür ist aber coden können nicht notwendig
Benachteiligung/Ausschluß von Kindern/Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten?!
Ohne motivierende Inhalte/Anlässe kein Coding..
Coden wird immer komplexer
nicht coden können entmündigt
Coding → mündiger Bürger
Wenn Programmieren können Pflicht wird, dann schließt man Leute aus
Wenn 4. KT → Mädchen mit ins Boot holen
Kulturtechnik muss nicht, Verständnis ja!
Netzwerkprotokolle, Internet, Routing – Coding
Gleichsetzung mit Lesen, Schreiben und Rechnen ist noch notwendig!
Strukturiertes Denken
Digitale Welt → Grundverständnis ist wichtig
Grundlegendes Verständnis durch kleine Aktion: → Roboter programmieren, → Dioden zum Leuchten bringen
Angebot in Schule wäre sinnvoll
Coden ist nur ein kleiner Teil um Informatik zu verstehen → deswegen ist 4. KT zu groß
Coding ist Teil der 4. Kulturkompetenz „Medienbildung“
braucht es jeder oder darf es auch fakultativ sein?
Handwerk und Coding?



**J. Wie ergiebig kann die Kooperation zwischen außerschulischen Jugendbildung und Hochschule sein?,
Gastgeber: Dajena Schlöffel, Begegnungsstätte Schloss Gollwitz und Prof. Alexander Urban, Technische Hochschule Brandenburg**

Ressourcen der Einrichtungen beachten → persönliche Kontakte zählen (Personalsituation, Ausstattung)

Kooperationsprojekte brauchen Vorlaufzeit

→ Semesterpläne

→ Förderfristen

Zeitplanung von Studies sind anders als von SchülerInnen

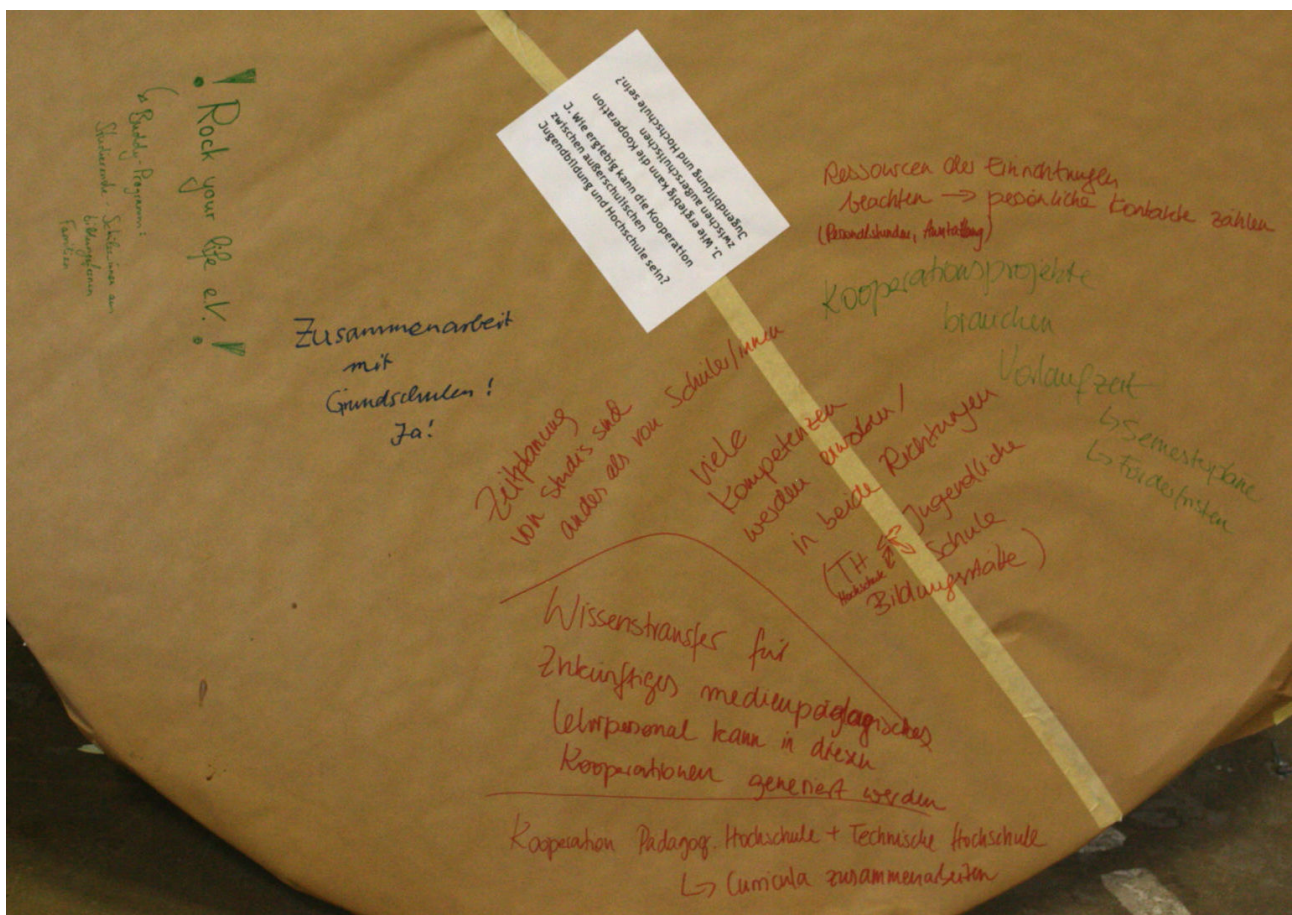
viele Kompetenzen werden erworben/in beiden Richtungen (Hochschule ↔ Jugendliche ↔ Schule ↔ Bildungsstätte)

Wissenstransfer für zukünftiges medienpädagogisches Lehrpersonal kann in diesen Kooperationen generiert werden

Kooperation Pädagog. Hochschule und Technische Hochschule → Curricula zusammenarbeiten

Zusammenarbeit mit Grundschulen! Ja!

Rock your life e.V.! Buddy-Programm: Studierende – SchülerInnen aus bildungsfernen Familien



**K. Wie wird aus einer Minecraft AG am Standort Grundschule, (mehr als) ein kreativer Zeitvertreib?,
Gastgeber: Sebastian Henning, (Kulti Biesenthal)**

Digitales Erzählen mit Let's Plays

Einstiegsbeispiele

weniger Eingreifen – aber reflektieren

auch als schulisches Projekt denkbar

Second Life → Schule

Det. Spiel → zweckfrei

Minecraft = home Plattform

Tipp: Ulrich Tausend

Thema

Ziel für Gruppe, ja

