

Der Prozess der Medienbildung bei Kindern und Jugendlichen

Seine Ausrichtung durch Medienerziehung

Prof. Dr. Dieter Spanhel, Eichstätt

Medien – Wissen – Bildung
Medienbildung wozu?

Tagung an der Universität Innsbruck, 27./28. Februar 2015

Grundlegende Thesen

- Medienbildung wozu?

..damit der Mensch in einer mediatisierten Lebenswelt sich erhalten und auch die Gesellschaft sich weiterentwickeln kann

- Mit dem Begriff der Bildung ist eine normative Komponente verbunden:

Medienbildung als Teil der Persönlichkeitsbildung ist auf eine initiierende, begleitende und orientierende Unterstützung im Entwicklungsprozess der Kinder und Jugendlichen angewiesen.

- Medienerziehung:

Der Prozess der Medienbildung kann durch die Abgrenzung und pädagogische Gestaltung von Bildungsräumen in Form offener multimedialer Lernumgebungen ermöglicht und ausgerichtet werden.

Medienbildung aus strukturgenetischer Sicht

- Die Heranwachsenden abstrahieren aus den vielfältigen Medienerfahrungen Medienhandlungsmuster, die mit bestimmten Wahrnehmungs-, Gefühls-, Denk- und Wertungsmustern gekoppelt sind.
- Durch „Lernen vom Kontext“ konstruieren sie ihre Lerninstrumente in Form von Assimilationsschemata, die sie bei neuen Lernanforderungen erproben und ausdifferenzieren.
- Im Laufe der Strukturgeneese bauen sie Muster über das Zusammenwirken der Wahrnehmungs-, Gefühls-, Denk-, Wertungs- und Handlungsmustern auf.
- Medienbildung beruht auf solchen Meta-Mustern, die Einsatz, Organisation und Zusammenwirken der einzelnen Lerninstrumente in vielfältigen medialen Handlungssituationen steuern und sich dabei selbst weiter entwickeln.
- **Medienbildung** ist keine Verhaltenskategorie, beschreibt weder die Qualität konkreter Verhaltensweisen, noch einzelner oder gebündelter Fähigkeiten, sondern bezeichnet komplexe Muster zur bewussten *Organisation des Lernens und Verhaltens in medialen Kontexten*.

Gelingende Kommunikation als Voraussetzung für Medienbildung

- *Gelingende Kommunikation* ist die Basis nicht nur für alle Lernprozesse mit Medien, sondern auch für den Prozess der Medienbildung.
- Sie ist sinnhaft orientiert und an folgende Voraussetzungen gebunden:
 - Verfügung über ein gemeinsames Zeichensystem, z.B. eine gemeinsame Sprache
 - Bereich gemeinsamer Lebensformen, Werte, Normen und Weltanschauungen in den sozialen Systemen, die die Alltagswelt der Heranwachsenden bestimmen
 - Kollektives Wissen über die Medien, Medienangebote, Organisationsformen und über ihre gesellschaftliche und individuelle Bedeutung
- Das soziale Zusammenleben in Familie, Peergroup oder Schule bildet
 - den *Rahmen* für gemeinsame Konstruktionen von Wirklichkeit, für einen Fundus an geteilten Normen, Werten, Weltansichten bezüglich der Medien und damit
 - das *Fundament* für gelingende, weil sinnhaft orientierte Kommunikation und
 - die Basis für eine pädagogische Ausrichtung der Medienbildung.

Die normative Komponente in einem systemtheoretischen Verständnis von Medienbildung

- In der Gesellschaft müssen system-interne Regelungsmechanismen eingesetzt werden, die sicherstellen, dass die Entwicklungsprozesse der nachwachsenden Generation im Gleichgewicht mit der Entwicklung der sozialen Systeme der Gesellschaft und der kulturellen Sinnsysteme stehen.
- Lernprozesse müssen so ausgerichtet werden, dass die Entwicklung der Persönlichkeit zu moralischer und intellektueller Autonomie mit der Integration in soziale Gemeinschaften und in die Gesellschaft und mit der Teilhabe an der Medienkultur in Einklang stehen und deren Weiterentwicklung sichern.
- Nicht alle Erfahrungen mit Medien, Medienhandlungsmuster oder mediengestützten Lernprozesse führen zu Bildungsprozessen.

Prozess der Medienbildung

- *Mit Medienbildung sollen nur jene reflexiv gesteuerten Lernprozesse bezeichnet werden, in denen die Heranwachsenden Medien verantwortungsbewusst auswählen und Medienhandlungsmuster kreativ einsetzen, um anstehende Entwicklungsaufgaben, kritische Lebenssituationen oder Anforderungen aus der Umwelt in Übereinstimmung mit gesellschaftlich gültigen Normen und Werten zu bewältigen suchen.*
- Wie müssen dann medienpädagogische Maßnahmen konzipiert werden, damit sie den Heranwachsenden helfen, ihren Bildungsprozess in diesem Sinne voranzutreiben?

Die Ausrichtung des Prozesses der Medienbildung durch Medienerziehung

- Medienbildung aus strukturgenetischer Sicht lässt sich als Regulationsprozess, als ein Kopplungsprozess zwischen dem personalen System der Heranwachsenden einerseits und den sozialen Systemen der medialen Netzwerke und dem Sinnsystem der Medienkultur andererseits beschreiben.
- Als ein selbst gesteuerter Prozess kann Medienbildung nur indirekt, durch die Gestaltung medialer Kontexte beeinflusst werden.
- Die Hauptaufgabe der Medienerziehung
 - liegt nicht in der gezielten Vermittlung einzelner Medienkompetenzen oder in der direkten Verwirklichung von Bildungszielen,
 - sondern in der Errichtung medialer Handlungsrahmen als Möglichkeitsspielräume.
- *Eröffnung medialer Bildungsräume* in der Alltagswelt und in den Bildungseinrichtungen: Wie kann Medienerziehung das leisten?

Grundlegende Leistungen der Medienerziehung

1. Aufgabe: Komplexitätsreduktion

- Zunächst muss Medienerziehung entsprechend ihrer *pädagogischen Ziele*
 - Umweltkomplexität reduzieren,
 - die Erfahrungs- und Handlungsmöglichkeiten der Heranwachsenden mit Medien begrenzen
 - den Entwicklungsprozess dadurch auf das medienpädagogische Programm hin ausrichten.
- *Grenzsetzung* für mediale Erfahrungs-, Handlungs- und Lernmöglichkeiten, um dem Prozess der Medienbildung eine begründete, an Überzeugungen und Werten orientierte Ausrichtung zu geben.
- Der Sinn von Grenzen ist die Begrenzung von Sinn:
 - Dadurch wird Sinnorientierung des Medienhandelns auf Basis gelingender Kommunikation möglich;
 - dadurch werden offene Handlungsräume zu Bildungsräumen, weil festgelegt wird, an welchen Denk-, Wertungs- und Handlungsmustern die Heranwachsenden sich beim Aufbau ihrer Präferenzordnung nicht orientieren sollen.

2. Aufgabe der Medienerziehung

Gestaltung offener Handlungsräume als Bildungsräume

- Mediale Bildungsräume eröffnen
 - als Anregungspotenziale für den Bildungsprozess
 - als Möglichkeitsräume zur Bewältigung der Entwicklungsaufgaben,
 - als Spielräume für ihre Identitätsfindung
 - als Möglichkeit zur Eigenkonstruktion medialer Handlungsrahmen zum spielerischen Lernen
- Die Heranwachsenden innerhalb dieser Räume mit vielfältigen anregungs- und abwechslungsreichen medialen Umwelten konfrontieren,
 - die sie an die inneren Strukturen anschließen können,
 - die Transformationen ihrer Wahrnehmungs-, Gefühls-, Wertungs-, Denk- und Handlungsmuster auslösen und
 - dadurch die Eigenkomplexität ihres psychischen Systems zu erhöhen
- Gestaltung dieser Bildungsräume
 - *in Form offener, multimedialer Lernumgebungen*
 - kontextabhängig, fallbasiert, problemorientiert oder aufgabengeleitet