

Begründung und Systematik medienpädagogischer Kompetenz

Prof. Dr. Stefan Aufenanger
Universität Hamburg
www.aufenanger.de

Kompetenz-Performanz-Paradigma

3 Positionen von Kompetenzen
(nach Garz 1989):

- Alltag: sachgerechte und qualifizierte Ausführung einer Arbeit
- Kompetenz als Fähigkeit auf Abruf (Flavell, Aebli)
- Regelsystem, welches die syntaktische Struktur einer sprachlichen Äußerung (Performanz) generiert (Chomsky)

Probleme des Chomskyschen Kompetenzbegriffs für Soziales

- Biologisch bedingt bzw. angeboren in Bezug universale Aspekte
- Begrenztes Regelsystem (Kompetenz) zur Generierung unendlicher Äußerungen (Performanz)
- Verhältnis von Universalgrammatik zur Einzelgrammatik bzw. Tiefen- und Oberflächenstrukturen
- Vorbewusstheit der Kompetenz (Implizitheit)
- Kompetenz-Performanz-Beziehung
- Prinzipien-Parameter-Modell

Habermas

- Habermassche Konzeption einer Kompetenz:
als die pragmatische Sprachfähigkeit und als umfassende Beschreibung von möglichen Kompetenzen: Sprache, Kognition, Moral und Identität

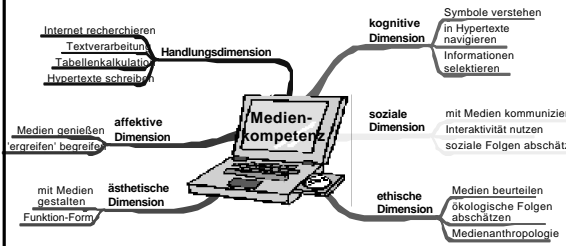
Theorieprogramm strukturgenetischer Ansätze

	Sprache	Kognition	Moral	Identität	Ästhetik
Geltungsbedingung	Verständigung	Wahrheit	Richtigkeit	Wahrhaftigkeit	Schönheit
Weltbezug		Sachwelt	Soziale Welt	Innere Welt	Symbolische Welt
Theorie	Chomsky/ Bruner	Piaget	Kohlberg	Freud	M. Parsons

Kompetenzdimensionen

- Sprache → Handlungsdimension
- Kognition → Kognitive Dimension
- Moral → soziale Dimension
→ ethische Dimension
- Identität → affektive Dimension
- Ästhetik → ästhetische Dimension

Was ist Medienkompetenz?



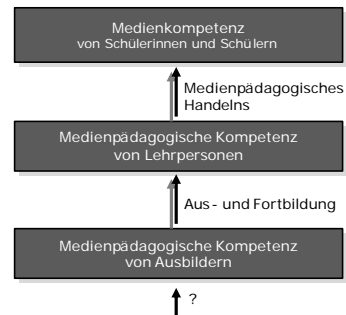
Vereinseitigung von Medienkompetenz

- Nur neue Medien – Einbezug aller Medien
- Nur Kinder und Jugendliche – Einbezug aller Generationen
- Nur auf heute bezogen – auch auf Zukunft beziehen

Kompetenz-Performanz

- Kompetenz → Wissen
- Performanz → Können
- Medienkompetenz → Wissen
- Medienperformanz → Können

Medienpädagogische Kompetenz



Komponenten medienpädagogischer Kompetenz

- **Medienzieherische Kompetenz**
allgemeines Wissen um medienpädagogische Konzepte, allgemeines Wissen über Medien sowie ihren Stärken und Schwächen sowie um das Wechselverhältnis zwischen Mensch und Medien
- **Kompetenz zur Gestaltung von Lernumgebungen**
Fähigkeit, Medien in pädagogische Kontexte unter Berücksichtigung ihrer Struktur und den Lernbedingungen der Teilnehmer für selbstgesteuertes Lernen einzusetzen
- **Sozialisationsbezogene Kompetenz**
Kenntnisse und Fähigkeiten, sozialisationsrelevante Bedingungen für den Umgang mit Medien sowie den Einfluss von Medien angemessen beurteilen und in eine medienpädagogische Diagnostik einbeziehen zu können
- **Schulentwicklungs-kompetenz**
Fähigkeit, an der Gestaltung von Schule mit Medien im Sinne einer lernenden Organisation konstruktiv zu wirken
- **Medienkompetenz**

Stufenmodell

- Grundfähigkeiten
- Anwendungsbezug
- Expertenwissen/Vertiefung/
Fachdidaktischer Bezug

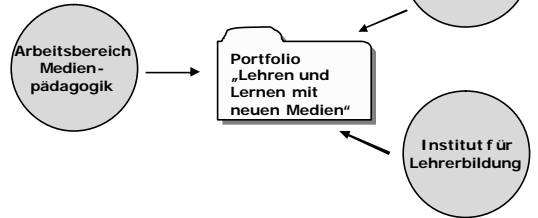
Übersicht Portfolio

„Lehren und Lernen mit Neue Medien“

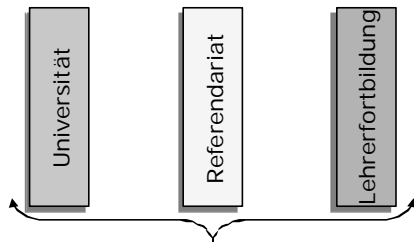
Dimension	Grundwissen	Angewandtes Wissen/ Können	Expertenwissen Vertiefung
Medienerzieherische Kompetenz			
Kompetenz zur Gestaltung von Lernumgebungen			
Sozialisationsbezogene Kompetenz			
Schulentwicklungs-kompetenz			
Medienkompetenz der Lehrenden			

„Medienpädagogische Kompetenz von Lehramtsstudierenden und LehrerInnen“

- Kooperation verschiedener Institutionen der Lehreraus- und -fortbildung



Zusammenfassung der Ausbildungsphasen



Portfolio Lehren und Lernen mit Neue Medien

Portfolio „Lehren und Lernen mit Neue Medien“ Beispiel für Kooperationen

Dimension	Grundwissen	Angewandtes Wissen/ Können	Expertenwissen Vertiefung/ Fachdidaktik
Medienerzieherische Kompetenz	Universität	Universität	Universität
Kompetenz zur Gestaltung von Lernumgebungen	Studienseminar	Universität	Lehrerbildung
Sozialisationsbezogene Kompetenz	Universität	Lehrerbildung	Universität
Schulentwicklungs-kompetenz	Studienseminar	Lehrerbildung	Universität
Medienkompetenz der Lehrenden	Universität	Studienseminar	Lehrerbildung

Einbettung in Studiengang

1. Semester		2. Semester
Hypermedia Modul A	Seminar A	Projekt A
Hypermedia Modul B		
Hypermedia Modul C	Seminar B	
Hypermedia Modul D		
„Virtual“ Tutorien	Workshops	Workshops
Selbstlernbereiche	Präsenzbereiche	Virtuelle Kooperation

Fallbezogene Ausbildung

- 2 Typen:
- Fallrekonstruktion/Fallverstehen/ Kasuistik
- Lernen am Fall/Lernen im Fall/ Simulationen/Fallbasierte Anwendungen

Lernen am Fall

- Problemorientiertes Lernen in Projekten, in denen konkrete Probleme bearbeitet werden
- Vorbilder:
Roger Schanks Case-based scenarios
Computerspiele (Rollenspiele)

(Roger C. Schank: Designing World-Class E-Learning (2002))

Bedeutung von Multicodalität und Multimodalität (Weidenmann 2002)

- stimulieren mentale Codierung des Lerngegenstandes durch Lernende => Verbessert Verfügbarkeit des Wissens
- Präsentation von komplexen authentischen Situationen => fördert Entwicklung adäquater mentaler Modelle und Anwendungsorientierung
- „Interaktive multicodale und multimodale Lernangebote eröffnen den Lernenden eine Vielfalt von Aktivitäten => erweitert das Spektrum ihrer Lernstrategien und Lernerfahrungen

Bedeutung von Medien im Lernprozess

- Bedeutsame Strukturprinzipien von Lernumgebungen:
 - Authentizität und Situietheit
 - Multiple Kontexte und Perspektiven
 - Lernen im sozialen Kontext

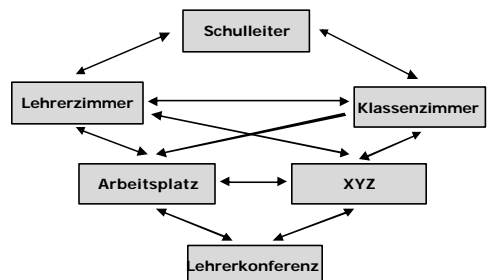
Beispiel:Medienecke als Lernumgebung

- Analyse (multi-)medialer Lernangebote und „Mehrwert“ des Computers
- Lernpsychologische Bedingungen des Lernens mit neuen Medien
- Gestaltung von Lernumgebungen
- „Vernetztes Lernen“: Lerninhalte - neu gedacht
- Die veränderte Rolle des Lehrers durch den Einsatz neuer Medien
- Einrichtung einer Medienecke (Organisation)

Fallbeispiel: Medienecke

- Ausgangssituation: neue Lehrperson an Grundschule soll Plan für Einsatz von Computer entwerfen
- Probleme:
Medienecke oder Computerraum
Überzeugung der Gegner
- Zielstellung:
Pädagogisches Konzept erstellen

Struktur des Beispiels



Anwendungsdesign

Szenen	Experten	Lehrpersonen Wissenschaftler
Aufgaben	Material	Aufsätze Dokumente
Textbausteine	Kommunikation	Email Telefon
Kommentare		

Problemfelder

- Lehrerausbildung: asynchrone Anwendungen
- Lehrerfortbildung: synchrone Anwendungen/virtuelles Klassenzimmer
- Komplexität und Motivierung von fallbasierten Anwendungen
- Medientechnologische Umsetzung ohne hohen Aufwand bei fallbasierten Anwendungen



Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!

Prof. Dr. Stefan Aufenanger
Universität Hamburg

www.aufenanger.de
stefan@aufenanger.de