

The Medium is the Message

1. Medienpädagogik

„Theorie der Medienbildung“

**„Wissenschaft und Lehre von der
Medienbildung“**

1. Medienpädagogik

Medienpädagogik bzw. Theorie der Medienbildung meint die Gesamtheit aller pädagogisch relevanten handlungsleitenden Überlegungen mit Medienbezug einschließlich ihrer medientechnischen und medientheoretischen bzw. empirischen und normativen Grundlagen.

nach Tulodziecki, 2010, S.

2. Der Medienbegriff

Invitatio. Einleitung.		(2.)		(3.)	
					
<p>M. Veni puer! disce sapere. P. Quid hoc est? sapere. M. Omnia, quae necessaria, recte intelligere, recte agere, recte loqui. P. Quis me hoc docebit? M. Ego, cum DEO. P. Quomodo?</p>	<p>L. Komme her Knab! lerne klug seyn. S. Was ist das? klug seyn. L. Alles/ was nöthig ist/ recht verstehen/ recht thun/ recht ansprechen. S. Wer wird mich das lehren? L. Ich/ mit GOTT. S. Welcher Gestalt?</p>	<p>Puer, m. a. der Knab. Omnis, c. 3. e. n. 3. alle. Necessarius, a, um, nöthig. Deus, m. 2. der GOTT.</p>	<p>M. Ducam te omnia: endam tibi inia: minabo tibi inia. P. En! adsum! e me, nominis Dei. M. Ante omnia, bes discere aplices sonos, quibus nstat mo humanus: os india ort formare tua lingua imitari. tua manu rect pingere. Postea nus mandum, pectabimus nia. sic habes am & vocale rabitum.</p>	<p>L. Ich will dich führen durch alle Dinge: ich will dir zeigen alles: ich will dir benennen alles. S. Siehe! hie bin ich! führe mich/ in dem Namen GOTTES. L. Vor allen Dingen/ mußt du lernen die schlechten Stimmen/ in welchen bestehet die Menschliche Rede: welche die Thiere wissen abzubilden/ und deine Zunge weiß nachzumachen/ und deine Hand kan mahlen. Darnach wollen wir gehen in die Welt/ und wollen beschauen alle Dinge. Hier hast du ein lebendiges und Alphabet.</p>	<p>Nomen, n. 3. Der Name. Simplex, o. 3. schlecht / (einfach.) Sonus, m. 2. die Stimme. Sermo, m. 1. die Rede. Humanus, a, um, menschlich. Animal, n. 3. Das Thier. Lingua, f. 1. die Zunge. Manus, f. 4. die Hand. Mundus, m. 2. die Welt. Vivus, a, um, lebendig. Vocalis, c. 3. e. n. 3. stimmbar Alphabetum, n. 2. das Alphabet.</p>
M, Du			A 2		Cornix

1. Medienpädagogik

Medien sind Werkzeuge zur Erfassung, Speicherung, Verarbeitung und Übermittlung von Informationen.

Petko 2020, S. 12

2. Der Medienbegriff

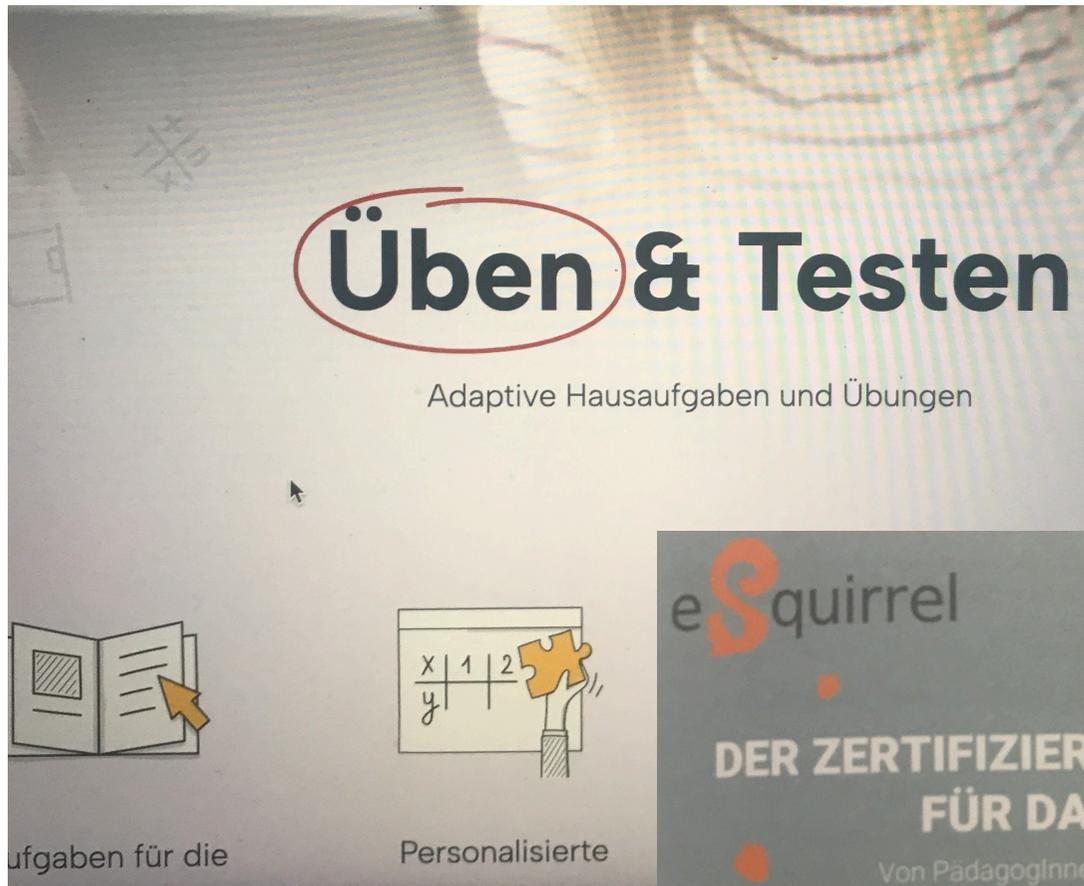
Der Begriff „Medium“ meint in der Umgangssprache in der Regel ein Mittel oder einen Mittler, etwas „Vermittelndes“.

2. Der Medienbegriff

Bildungsmedien umfassen **speziell für Unterrichtszwecke aufbereitete Medien und Lernumgebungen mit konkretem Alltagsbezug** für den Einsatz in allgemein-bildenden und beruflichen Schulen. Dazu zählen beispielsweise gedruckte und digitale Schulbücher, Arbeitsblätter, Bildungssoftware, Simulationen, Filme oder Musikstücke sowie reale technische Geräte, Arbeitsmittel, Maschinen und branchenspezifische Software zur Abbildung von Arbeits- und Geschäftsprozessen.

(Bildung in der digitalen Welt. Strategie der KMK, 7.12.2017, S. 31)

2. Der Medienbegriff

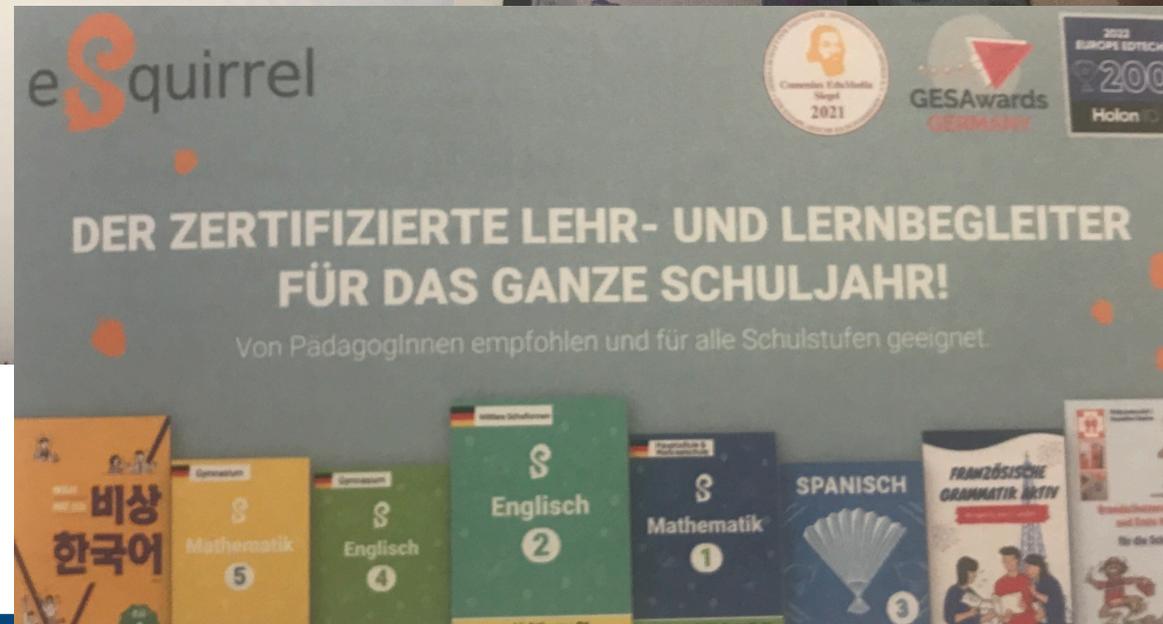


Üben & Testen
Adaptive Hausaufgaben und Übungen

aufgaben für die
Personalisierte

The image shows the cover of a book titled 'Üben & Testen' with the subtitle 'Adaptive Hausaufgaben und Übungen'. The title 'Üben & Testen' is circled in red. Below the title, there are two illustrations: one of an open book with a mouse cursor pointing to it, and another of a hand placing a puzzle piece into a grid with the letters 'x', 'y', '1', and '2'.

Code it! – Spielerisch Programmieren lernen



eSquirrel
DER ZERTIFIZIERTE LEHR- UND LERNBEGLEITER FÜR DAS GANZE SCHULJAHR!
Von PädagogInnen empfohlen und für alle Schulstufen geeignet.

2022 EUROPE EDITOR 200 Halon
GESAWARDS GERMANY
Comenius EducMedia Award 2021

비상 한국어
Mathematik 5
Englisch 4
Englisch 2
Mathematik 1
SPANISCH 3
FRANZÖSISCHE GRAMMATIK NETTY

The image shows the cover of the 'eSquirrel' textbook series. The cover is blue and features the 'eSquirrel' logo at the top left. Below the logo, it says 'DER ZERTIFIZIERTE LEHR- UND LERNBEGLEITER FÜR DAS GANZE SCHULJAHR!' and 'Von PädagogInnen empfohlen und für alle Schulstufen geeignet.' There are several award logos on the right side, including '2022 EUROPE EDITOR 200 Halon', 'GESAWARDS GERMANY', and 'Comenius EducMedia Award 2021'. At the bottom, there are images of the textbook covers for various subjects: '비상 한국어', 'Mathematik 5', 'Englisch 4', 'Englisch 2', 'Mathematik 1', 'SPANISCH 3', and 'FRANZÖSISCHE GRAMMATIK NETTY'.

2. Der Medienbegriff

Neben Medien, die originär für den Bildungsbereich erstellt und deren Inhalte didaktisiert und altersgerecht aufbereitet werden, können auch Medien unterschiedlicher Herkunft das Spektrum verfügbarer Bildungsmedien erweitern, wenn sich Lehr- und Lernprozesse durch sie unterstützen lassen. Stellvertretend seien hierfür Mediensammlungen von Museen, Archiven und Bibliotheken – wie z. B. in der Deutschen Digitalen Bibliothek oder in den Europeana Collections – genannt.

(Bildung in der digitalen Welt. Strategie der KMK, 7.12.2017, S. 31)

2. Der Medienbegriff

Digitale Bildungsmedien zeichnen sich dadurch aus, dass ganz **unterschiedliche Medienformate kombiniert werden können**. Einzelne Teile können leicht durch andere ersetzt werden. Das macht die Nutzung dieser Medien sehr flexibel. Sie lassen sich **modularisieren**, womit eine hohe **Aktualität** und auch eine **individuelle Zusammenstellung** erreicht werden kann. Eine weitere neue Komponente ergibt sich durch **interaktive** Elemente.

(Bildung in der digitalen Welt. Strategie der KMK, 7.12.2017, S. 31)

3. Medienkompetenz

Schüler - Kompetenzen laut KMK (2017, S. 16ff)

- Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Schützen und sicher Agieren
- Problemlösen und Handeln
- Analysieren und Reflektieren

3. Medienkompetenz

Zielbereiche im Handlungsfeld Schule im Sinne von zu entwickelnden Kompetenzen und Fähigkeiten:

**Handhabungsfähigkeiten,
Kommunikationsfähigkeit,
Kenntnis und Verstehen medienbezogener Inhalte,
Fähigkeit zur Analyse und Bewertung,
Problemlösefähigkeit,
Entscheidungsfähigkeit,
Gestaltungsfähigkeit,
Urteilsfähigkeit
Handlungsfähigkeit und Handlungsbereitschaft.**

Tulodziecki et al. (2021, 199)

3. Medienkompetenz

Definition Medienkompetenz (Herzig und Grafe 2010, 119)

«sachgerechtes, selbst bestimmtes, kreatives und sozialverantwortliches Handeln in einer von Medien geprägten Welt und [ist] damit wichtiger Bestandteil handelnder Lebensbewältigung»

3. Medienkompetenz

Was wird angeboten?	Wie wird gelernt?	angekündigter	vermutlicher Kompetenzerwerb
Code it - programmieren	Lernvideos eigenes Tempo, selbstständig, eigene Spiele/ Animationen erstellen		digitale Bildung, programmieren, Kreativität, räumliches Denken?, logisches Denken
Eddilake - Medienbildung: Algorithmen, FAke	Module: Themengebiete -	digitale Medien spielerisch	Medienkompetenz, Kritikfähigkeit
Bettermarks - adaptives Lernsystem Mathematik	adaptiv, Vorwissensaktivierung, Korrektur, Feedback, Hilfestellung,	Entlastung der Lehrkraft	Mathematik, selbstständiges Lernen
Kluug - Lesen lernen	Silben, Wortzusammensetzung, einfach bis Leseverständnis	Dekodierungsfähigkeit	spielerisches Lernen, intuitiv, kindgerecht, lebensnah,
BrainiX - Lektionen zum Lehrplan		Test/Überprüfung durch Lehrkraft	digitale Kompetenzen, selbstständige Bearbeitung
DeutschFuchs - DAF	Lernspiele, unmittelbare Korrektur durch Programm, A1-B2	Feedback durch Lehrkraft	selbstständige Bearbeitung, Verbesserung
LPub - 8 Apps für Sprache	Vokabeltrainer, Wörterbücher, Übersetzungstexte, direkte Feedback		selbstständige Bearbeitung, Verbesserung
E - Squirrel- Sprache, Medizin, Medienkompetenz,	Quiz... möglich	LK kann Online-Kurse erstellen	

3. Medienkompetenz

Maker Spaces

<https://www.bildung.digital/artikel/einfach-machen-maker-spaces-der-schule>

3. Medienkompetenz

NEO Bamberg

<https://neo-bamberg.de/>

Literatur:

Baacke, D. (1997): Medienpädagogik. Tübingen.

Paul Heimann, Gunter Otto, Wolfgang Schulz (197):: Unterricht:
Analyse und Planung. 10., unveränderte Auflage. Schroedel,
Hannover

Tulodziecki, G. Herzig, B. Grafe, S. (2010). Medienbildung in
Schule und Unterricht. Klinkhardt: Bad Heilbrunn,

Tulodziecki, G. (1997): Medien in Erziehung und Bildung. Bad
Heilbrunn.

Bildung in der digitalen Welt. Strategie der KMK, 7.12.2017