

# Videopädagogik, Medienpädagogik und lebenslanges Lernen

Kurzfassung der 2011 veröffentlichten *viducate*-Publikation von Alfonso Gutiérrez Martín

Während der letzten Jahre im vergangenen Jahrhundert und des ersten Jahrzehnts im 21. haben sich die Medien und Technologien zur Erzeugung und Verbreitung von Informationen erheblich weiterentwickelt. Diese technischen Neuerungen, die in den meisten Fällen der Logik des Marktes folgen, haben zu bedeutenden gesellschaftlichen Veränderungen geführt. Auch das Bildungswesen steht unter dem Einfluss von neuen Trends, weshalb man versucht, sich den Eigenschaften und Anforderungen der sogenannten „Informationsgesellschaft“ oder „digitalen Gesellschaft“ anzupassen.

In einer Gesellschaft, in der die Medien einen festen Bestandteil im Alltag der einzelnen Menschen bilden, in der die Medien und die Informationstechnologie zwischenmenschliche Beziehungen gestalten und die Kommunikation über soziale Netzwerke ermöglichen, wird Grundbildung und Lesekompetenz weitgehend zu „Medienpädagogik“ und „Medienkompetenz“.

Im Jahr 1980 machte Len Masterman darauf aufmerksam, dass Kinder mehr Zeit vor dem Fernseher verbrachten als in der Schule – und diese Aussage galt wahrscheinlich auch schon zwanzig Jahre früher. Heute kommen Untersuchungen immer wieder zu dem Ergebnis, dass in den meisten Industrieländern die Kinder wesentlich mehr Zeit mit dem Umgang mit Medien verbringen als mit irgendeiner anderen Aktivität außer Schlafen.

Das allein könnte nach Ansicht vieler Autoren schon als Begründung ausreichen, in den Schulen Medienpädagogik einzuführen – vorausgesetzt, wir sind der Meinung, dass die Schulbildung für das Leben der Kinder außerhalb der Schule Relevanz haben soll. Doch es gibt auch noch andere, wichtigere Gründe, die Medien und Informationstechnologie in die Bildung zu integrieren oder gar alle Pädagogik als „Medienpädagogik“ aufzufassen: nämlich deren wirtschaftliche, gesellschaftliche und kulturelle Bedeutung in den modernen Gesellschaften.

Bildung und Medien haben immer schon in einer engen Beziehung zueinander gestanden. Inzwischen ist eine Schule ohne Informationstechnologie praktisch nicht mehr vorstellbar. Genauso unmöglich ist es geworden, ein Bildungsmodell zu vertreten, das ohne Medienkompetenz oder irgendeine Art der Vorbereitung auf das Leben in der Informationsgesellschaft auskommt.

Auf diesen Seiten werden wir mögliche Beziehungen zwischen Videoproduktion und Bildung erkunden. Dies tun wir mit einem doppelten Ansatz, der schon immer den Einsatz von Medien im Unterricht begleitet hat:

- **Medien und IT (Informations- und Kommunikationstechnologien) als Ressourcen, um Lehr/Lernprozesse zu fördern (Lehrtechnologien).**
- **Medien und IT als eigenes Studienobjekt oder eigenen Fachbereich in der formellen und informellen Bildung (Medienpädagogik).**

Die Autoren von viducate vertreten ein umfassendes und globales Modell der Medienpädagogik, das sich sowohl auf alle althergebrachten oder neuen Medien als auch auf jede Art der Bildung – formelle und informelle – anwenden lässt. Wir halten es auch für notwendig, die Konzepte und Terminologien zu klären, um Verwirrung zu vermeiden, zumal es in unterschiedlichen Sprachen viele – möglicherweise zu viele – Definitionen von Medienpädagogik, Medienkompetenz, digitaler Kompetenz und anderen Begriffen gibt.

Zwar wollen wir in dieser Publikation das Hauptaugenmerk nicht auf die Informationstechnologien und deren mögliche Verwendung im Lehren und Lernen richten. Dennoch halten wir es für angebracht, den ersten Teil von Kapitel I der Informationstechnologie und den Medien als Ressourcen und Hilfsmittel in der Lehre und beim Lernen zu widmen. Gutiérrez arbeitet einige wesentliche Vorzüge und auch mögliche Hindernisse in der Verwendung von audiovisuellen Medien und IT heraus. Seiner Ansicht nach sollte die erfolgreiche Integration von IT als Ressourcen für die Lehre dazu beitragen, in der Verarbeitung von Informationen die Kluft zwischen Schule und Gesellschaft zu überbrücken. Medien und IT müssen in ihrer Rolle als Lehrmittel drei grundlegende Funktionen erfüllen: sie müssen 1. sowohl reale als auch virtuelle Welten repräsentieren und präsentieren, 2. die Lehre unterstützen und 3. das Lernen der Schüler fördern. Diese Funktionen sind untrennbar miteinander verbunden und beziehen sich jeweils auf die drei Grundelemente des Lehr- und Lernprozesses: Inhalt, Lehrer, Schüler.

Im zweiten Teil dieser Publikation, „Europäische Perspektiven in der Videopädagogik“, präsentiert uns Avgousti – entsprechend dem neuen zypriotischen Curriculum im Fach Bildende Kunst – ein gutes Beispiel für globale Integration von Videokunst in den Kunstunterricht. Hier werden Videotechnik und IT nicht bloß als Hilfsmittel im Kunstunterricht betrachtet, sondern es wird auch ihr Potenzial genutzt, den Zielen und Inhalten des neuen Studienprogramms Bildende Kunst zum Thema bürgerschaftliches Engagement zu entsprechen. Videokunst wird in Avgoustis Worten zu „einer Quelle spannender und inspirierender neuer Wege der künstlerischen Tätigkeit. Themen von soziokultureller Art kann man sich über Videokunst annähern, was den Lernenden hilft, sich Themen über sich selbst und die Welt um sich herum zu stellen, sie zu untersuchen und die Art und Weise unter die Lupe zu nehmen, wie man denkt und Schlüsse zieht“.

Im dritten Teil dieser Publikation mit dem Titel „Videopädagogik in der Praxis“ präsentieren uns Abril und Durrant ein Fallbeispiel, das die Bedeutung von Multimedia-Ressourcen, insbesondere Video, in der Bildung und im E-Learning erläutert. Anschließend erkundet Zulyte das Potenzial des Filmens mit Mobiltelefonen als Bestandteil des Kunstunterrichts.

In einem weiteren interessanten Fallbeispiel verbindet Weisberg die Videopädagogik mit dem Politikunterricht und zeigt, wie Jugendfernsehen im Internet zu einem geeigneten Kanal werden kann, unter Teenagern das Interesse für soziale Themen zu wecken. Das Bildungspotenzial der Videotechnik wird im Beitrag von Sköld, Kjellson und Isaksson untersucht. Sie zeigen uns ein Beispiel für die Verwendung von Videoproduktionen im Sexualkundeunterricht aus der Sichtweise der Jugendlichen.

Munsey beweist das Potenzial von Animationstechnik als Mittel des kreativen Ausdrucks in einem Projekt in Malmö (Schweden), das zum Ziel hatte, Kinder mit besonderem Förderbedarf in das seit langem etablierte schulische Filmprogramm am Ort zu integrieren. Im selben Teil stellt Rodríguez ein gutes Beispiel für die Integration von Medien und Video als Unterrichtsressourcen in Lehren und Lernen vor. Er beschreibt das Projekt „VIDEOSOCIALS 2.0“, dessen Ziele sich nicht nur um Lehrplaninhalte wie z.B. Geographie drehen, sondern wo auch versucht wird, grundlegende Kommunikationsfähigkeiten zu vermitteln und „ganz allgemein eine Zusammenarbeit zwischen den unterschiedlichen Fachbereichen“ zu erreichen, „in denen Videotechnik als effektives Mittel eingesetzt wird, um Bildung und Lernen nicht als einzelne isolierte und separate Bereiche, sondern als Ganzes zu begreifen.“ Foresta und Alm vertreten beide ebenfalls diesen ganzheitlichen Ansatz in der Integration der Videopädagogik in den Lehrplan. In „Reise zur Kommunikation“ zeigt Foresta, inwiefern es die Aufgabe der Pädagogen ist, Kinder dazu zu befähigen, ihre audiovisuelle Sprache bewusst zu gebrauchen und zu entwickeln. Alm dagegen stellt Medienpädagogik als einen Weg dar, die Welt zu begreifen. Ihrer Meinung nach ist es für bürgerschaftliches Engagement unerlässlich, die Medien zu verstehen und zu interpretieren.

In allen diesen Beispielen wird deutlich, dass über das Studieren und Lernen „mit“ Medien hinaus auch das Studieren und Analysieren der Welt der Computer, der Videospiele, des Fernsehens, des Internets usw. notwendig ist. In der Medienpädagogik ist – unter Berücksichtigung des instrumentellen Gebrauchs von Video als Lehrmittel – das Medium an sich als Studienobjekt von besonderem Interesse. Zu einem erwünschten globalen und integrierten Ansatz, in dem Medien als Lehr- und Lernmittel verwendet werden, sollte auch in irgendeiner Form Medienpädagogik gehören. Damit befasst sich Krucsay in „Medien im Kunstunterricht: mehr als nur Lernen durch Medien“. Im zweiten Teil von Kapitel II analysiert diese Autorin die Medien und IT als separates Fach oder eigenen Studienbereich in der formellen Bildung. Sie weicht von der Aussage ab, dass es „keine Bildung ohne Medien“ gebe, und konzentriert sich auf drei verschiedenen Ebenen auf die Medienpädagogik: – die Rolle, die die Medienpädagogik als fächerübergreifendes Element spielt, – die Art und Weise, wie verschiedene Fächer im Lehrplan verwandte Bereiche mit fachspezifischen und auf Medien bezogenen Inhalten enthalten, und – inwiefern die Medienpädagogik ein Bindeglied im fächerübergreifenden Unterricht ist.

Kapitel II ist der Beziehung zwischen der Medienpädagogik und der digitalen Kompetenz gewidmet. Die digitale Kompetenz ist eng mit Informationen verknüpft: wie man sie zu Kommunikationszwecken sucht, sammelt, verarbeitet und übermittelt, und wie man die beliebtesten Computerprogramme verwendet: Textverarbeitungsprogramme, Tabellenkalkulationsprogramme, Datenbanken, Email und Internet. Lernen, Forschung und Wissen werden zwar kurz erwähnt, aber bei dieser Kompetenz liegt die Priorität offensichtlich grundlegend auf rein instrumentellen und technischen Inhalten und Abläufen.

In unserem Modell der Medienpädagogik und der digitalen Kompetenz treten die instrumentellen Inhalte in den Hintergrund; der Schwerpunkt liegt auf den kritisch-reflexiven Inhalten. Diese Inhalte werden auch in der Projektskizze der Europäischen Kommission angesprochen, in der von den wesentlichen Wissensinhalten, Haltungen und Kenntnissen hinsichtlich der digitalen Kompetenz die Rede ist: „Die Verwendung von IT erfordert eine kritische und reflexive Haltung zu den verfügbaren Informationen und einen verantwortlichen Umgang mit den interaktiven Medien; ein Interesse an der Mitwirkung in Gemeinschaften und Netzwerken zu kulturellen, gesellschaftlichen und/oder professionellen Zwecken fördert ebenfalls die Kompetenz.“

In Teil II dieser Publikation lassen wir einige europäische Perspektiven der Medienpädagogik zu Wort kommen. Christodoulou stellt uns den neuen Lesekompetenz-Lehrplan von Zypern vor und erläutert, welche Rolle die Medien darin spielen. Er arbeitet besonders die Bedeutung des Vorgangs heraus, wie

sich der Schwerpunkt vom Erwerb wichtiger Fähigkeiten und Kenntnissen hin zur Entwicklung der kritischen Lesekompetenz der Kinder verschiebt. Das letztendliche Ziel der Lesefähigkeit und Bildung kann in der Tat bezeichnet werden als „die Entwicklung kritischer Fähigkeiten und, als Folge davon, auch Fähigkeiten in der Medienkompetenz in der jungen Generation, die diese Kompetenzen dann auf wichtige gesellschaftliche, politische, kulturelle Themen anwenden werden, um mit deren Hilfe eine bessere, demokratischere Welt zu entwickeln“.

Die Medienpädagogik muss die Schulmauern überwinden und in der Gesellschaft allgemein gegenwärtig sein, wie Kozák in ihrem Beitrag über das Wesen des Faches „Film- und Medienlehre“ (Pflichtfach in allen ungarischen Grund- und Sekundarschulen) und die Bedeutung des nationalen Wettbewerbs in Medienkompetenz (NCML) für Sekundarschulen belegt.

Es ist klar, dass digitale Kompetenz mehr ist als der reine Gebrauch von Soft- und Hardware und auch mehr als die reine Verwendung von Informationen. Im Bildungswesen ist der Wert dieser Informationen genau so groß wie die Fähigkeit der Schüler, sie in Wissen umzusetzen. Um das zu tun, müssen die Schüler bestimmte Sprachen (Text, Icon, Bild, Grafik, Ton) und auch deren Dekodierungs- und Übertragungsmuster grundlegend beherrschen. Sie müssen außerdem in der Lage sein, ihr Wissen über die unterschiedlichen Arten von Informationen auf unterschiedliche Situationen und Kontexte anzuwenden.

Das Projekt viducate fördert digitale Kompetenzen und Medienkompetenzen, die mit der allgemeinen Bildung die klaren Ziele der Persönlichkeitsentwicklung und gesellschaftlichen Veränderung durch kritisches bürgerschaftliches Engagement gemeinsam haben – und die Bildung höher schätzen als Lehre.

In Kapitel III geben uns Ferguson und Hottmann eine Einführung in die Theorie und Praxis von viducate und zeigen, inwiefern kritisch-reflexive Ansätze in der Medienpädagogik auch im 21. Jahrhundert nach wie vor für die digitale Kompetenz Gültigkeit haben und notwendig sind.

Die wichtigsten Prinzipien von viducate lassen sich recht einfach zusammenfassen: „Viducate beschäftigt sich mit der Entwicklung bürgerschaftlichen Engagements in interkulturellen Kontexten auf allen Ebenen des formellen und informellen Bildungswesens. Video- und Multimediatechnik bilden den Kern dieser nichtpräskriptiven Pädagogik der Produktion in der Informationsgesellschaft.“

Wir haben entschieden, dass es für das Projekt am produktivsten ist, wenn wir unsere Aktivitäten um drei breite, sich gegenseitig überschneidende und dynamische Themen herum gruppieren: Kreativität, bürgerschaftliches Engagement und interkulturelle Kommunikation. Wir hatten den Eindruck, dass die Auswahl dieser Themen uns half, unsere Arbeit über eine große Bandbreite von Kontexten und Altersgruppen hinweg zu entwickeln, und dass sie uns nicht auf irgendeinen Teil formeller oder informeller Lehrpläne beschränkte. Dieser konzeptionelle Unterbau ermöglichte es uns auch, die möglichen gesellschaftlichen und ästhetischen Ansätze mit zu berücksichtigen und als Teil unserer Arbeit auch das politische Bewusstsein in seiner eigentlichen Bedeutung zu wecken und zu stärken.

Im dritten Teil dieser Publikation mit dem Titel „Videopädagogik in Aktion“ lässt uns Linke an einigen Überlegungen zum Thema „bürgerschaftliches Engagement“ teilhaben. Er analysiert, wie durch dieses Thema deutlich wird, dass die Medienpädagogik einem bestimmten Zweck dient: nämlich der Entwicklung von zivilgesellschaftlichen Strukturen in einer demokratischen Gesellschaft. Auf ähnliche Weise sprechen Holubek und Schipek in Teil II des Buches über das Thema Medienpädagogik und bürgerschaftliches Engagement in Österreich und zeigen darin, wie „der Standpunkt die Perspektive bestimmt“.

Wie wir sehen, ist viducate ein fächerübergreifendes Projekt und beschreiben die Themen und Beispiele in dieser Publikationen einige der Entwicklungen, an denen wir beteiligt sind. Wir begreifen unsere Arbeit als in einer Entwicklung begriffen und partizipatorisch, und in dieser Hinsicht ist die Entwicklung von Netzwerken von entscheidender Bedeutung.

Doch keine pädagogische Projektskizze wäre vollständig ohne einen deutlichen und ausdrücklichen Hinweis auf die pädagogische Ausbildung. In Kapitel IV denkt Gutiérrez über drei Dimensionen der pädagogischen Ausbildung im Bereich Medien und IT nach: die Ausbildung der Person zum **Lehrer**, die Ausbildung des Lehrers zum **Erzieher** und die Ausbildung des Erziehers zu einer Person bzw. einem **Bürger** der Informationsgesellschaft. Die Beispiele von Hottmann in Teil III zeigen uns diesen globalen und integrativen Ansatz in der pädagogischen Ausbildung im Bereich IT und Medien. Sie basieren auf umfangreichen Erfahrungen mit pädagogischen Weiterbildungskursen in Videopädagogik während der vergangenen 10 Jahre in ganz Europa, die auf die professionelle Entwicklung von Pädagogen großen Einfluss hat und dafür ein enormes Potenzial birgt. Für Hottmann können Videopädagogik und pädagogische Ausbildung nicht als voneinander getrennte Aktivitäten betrachtet werden, „sondern zu r Videopädagogik gehört eine Mischung unterschiedlicher Lernmethoden – Kommunikationsfähigkeit, Teamarbeit, interkulturelles Lernen und Auswerten. Unser Ziel ist auch, sie über alle Fächer hinweg in den Lehrplan zu integrieren und als Beitrag darin zu nutzen, die Pädagogik in Medienpädagogik umzuwandeln“.