

Prof. Dr. Klaus P. Jantke
Fraunhofer IDMT Ilmenau & Erfurt
Leiter der Abteilung Kindermedien

I. Vermittlung von Medienkompetenz und deren Rahmenbedingungen

Frage: Welche Chancen bietet und welche Herausforderung stellt das Internet an die Medienpädagogik? Welche Bedeutung besitzt Medienkompetenz in der pädagogischen Ausbildung? Wie und in welcher Form kann vor diesem Hintergrund die Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen in Familie, Schule und Ausbildung noch besser gefördert werden?

Medienkompetenz im hinterfragten Sinne ist gleichzeitig Technologie- und Kommunikationskompetenz. Technologiekompetenz brauchen Menschen im späteren Leben in unterschiedlichem Umfang. Kommunikationskompetenz ist für alle gleichermaßen von unschätzbarem Wert ...

Frage: Welchen Einfluss hat die technische Ausstattung bei Kindern und Jugendlichen auf die Erlangung von Medienkompetenz? Wie viele Kinder und Jugendliche haben Zugang zu einem Computer? Können eigene Laptops Bildungschancen eröffnen und den Unterricht unterstützen? Ist die Ausstattung mit Computern oder Spielkonsolen abhängig vom Milieu der Familie? Sind die Bildungschancen in Haushalten geringer, die nur über Spielkonsolen verfügen? Wie kann dem ggf. seitens des Staates entgegengewirkt werden?

siehe KIM- und JIM-Studien ...

Frage: Welche Instrumente der Medienkompetenzförderung sind erfolgversprechend? Wie können noch mehr Kinder und Jugendliche beispielsweise direkt in sozialen Netzwerken erreicht werden, welche Rolle können dabei virale Kampagnen spielen und gibt es bereits erfolgreiche Beispiele? ---

Frage: Wie kann Medienkompetenz besonders erfolgreich vermittelt werden? Welche Voraussetzungen müssen erfüllt sein? Welche neuen Strategien zur Vermittlung von Medienkompetenz zeichnen sich ab? Ist die Vermittlung von Medienkompetenz in jedem Alter gleich erfolgreich? Welche altersspezifischen Unterschiede sind bei der Vermittlung von Medienkompetenz zu berücksichtigen?

spielend Je weniger gefestigt Menschen sind, um so mehr müssen sie vor Suchtpotenzialen geschützt werden. Das verlangt vor allem, sie im Umgang mit den Medien nicht allein zu lassen. Daraus folgt zum Beispiel, dass die Entwicklung der Medienkompetenz von Kindern und jugendlichen zunächst Medienkompetenz derjenigen erfordert, die sie betreuen und begleiten . Eltern, Lehrer, ...

Frage: Welche Methoden und/oder Ansätze halten Sie bei der Vermittlung von Medienkompetenz für besonders zielführend und warum?

Digitale Spiele - wir haben das mit dem Spiel GORGE demonstriert.

Frage: Wo sehen Sie die bislang größten Defizite in der Vermittlung von Medienkompetenz? Wenn sich die Anforderungen an die Fähigkeiten der Nutzerinnen und Nutzer stetig verändern, was sind dann die Basis-Fähigkeiten, die notwendig sind, um später auf diesen weiter aufzubauen?

bei denen, die eigentlich anleiten und vermitteln sollen

Frage: Wir haben in der Vergangenheit immer erlebt, dass die Aneignung neuer Fähigkeiten dazu geführt hat, dass andere ? bereits vorhandene ? Fähigkeiten in den Hintergrund gerückt sind (z.B. das Auswendiglernen, nachdem die Schrift erfunden worden ist). Gibt es bei den neuen Informationstechnologien Hinweise darauf, dass ?alte? Fähigkeiten zusehends bedeutungslos werden? Lässt sich ? im Gegenzug ? erkennen, dass sich durch neue Technologien bei den Menschen auch neue kognitive Fähigkeiten herausbilden?

Frage: Halten Sie es für sinnvoll, Medienkompetenz zusätzlich zu Lesen, Schreiben und Rechnen als vierte Kulturtechnik zu verstehen und unterrichten oder favorisieren sie ein integriertes Modell, das Medienkompetenz als Querschnittsthema versteht und sich durch alle Lern- und Lebensbereiche zieht?

Lesen, Schreiben und Rechnen werden zunächst in einer "Anschubphase" separat gelehrt, danach aber im Sinne eines "integrierten Modells" tagtäglich weiter geschult (in anderen Fächern ...). Beim Eintritt in die Schule verfügen Kinder bereits - in unterschied- lichem Umfang - über Kenntnisse des Lesens, Schreibens und Rechnens. Es ist absehbar, dass Kinder beim Schuleintritt (a) in viel

stärkerem Maße und (b) viel stärker differenziert über Medienkompetenz verfügen. Daran wird, zumindest im schulischen Kontext, ein Etablieren als "vierte Kulturtechnik" scheitern.

Frage: Die Etablierung von Medien als ?Massenmedien? hat immer verschiedenste Anforderungen mit sich gebracht. Mit der Entstehung der alphabetisierten Schrift und (später) des Buchdrucks wurde z.B. eine Alphabetisierung notwendig. Bei der Etablierung des Rundfunks hat man entsprechende technische Gerätschaften benötigt. Welche Anforderungen werden die internetbasierten Medien mit sich bringen (von den technischen Anforderungen einmal abgesehen)?

Frage: In welchen Bereichen bestehen strukturell Defizite für Bürgerinnen und Bürger, sich aktiv der für sie wertvollen internet- basierten Dienste selbstbestimmt zuzuwenden? --- Frage: Für welche der bestehenden Defizite existieren bislang keine adäquaten (qualitativ, räumlich, zielgruppengerecht etc.) Angebote? --- Frage: Gibt es strukturelle Defizite bei der Förderung von Medien- kompetenz (Wissensmangel, Geldmangel, Kompetenzkonflikte) und wie könnten sie ggf. behoben werden? Empfiehlt es sich, ein lernfähiges System zu etablieren, das frühzeitig neuen Bedarf erkennen und möglichst adäquate Lösungen entwickeln hilft, und wie könnte es ggf. aussehen?

Es gibt das eklatante Problem, dass Eltern, Lehrer und Erzieher immer in gewissem Maß und in gewisser Hinsicht hinter den Kinder und Jugendlichen zurück bleiben (beim Lesen, Schreiben, Rechnen ist das im Normalfall nicht so) und daher keine Orientierung geben können.

Frage: Wie definieren Sie die Begriffe Medienkompetenz und Medienbildung und welche Inhalte und Fähigkeiten sollten vermittelt werden? Plädieren Sie für ein bestimmtes Alter, ab dem mit der Vermittlung von Medienkompetenz begonnen werden sollte und auf welche Art und Weise sollte dies erfolgen?

Der Erwerb von Medienkompetenz (und nicht nur die Vermittlung!) beginnt bereits im Vorschulalter, ob wir wollen oder nicht ...

Frage: Wie beurteilen Sie die Vermittlung von Medienkompetenz in der Europäischen Union sowie vor allem in Deutschland und in den einzelnen Bundesländern? Gibt es einen gemeinsamen und vergleichbaren

?Mindeststandard? bei der Vermittlung von Medienkompetenz? Wie und mit welchen Maßnahmen kann das aktuelle Vermittlungsdefizit behoben werden, bevor Reformen bei der Lehreraus- und Weiterbildung flächendeckend Wirkung zeigen können?

...

Frage: Wie beurteilen Sie die aktuelle Medienkompetenzvermittlung in der Bundesrepublik? Findet sie ausreichend Berücksichtigung in Aus- und Fortbildung? Werden die Angebote ausreichend koordiniert zwischen den verschiedenen Bildungsformen, zwischen einzelnen Anbietern, zwischen Bund, Ländern und Kommunen? Medienkompetenz wird durch andauernden Medienwandel zu einem kontinuierlichen und gesamtgesellschaftlichen Lernprozess. Was sollte die Politik tun, um diesen Lernprozess für alle zu ermöglichen?

Es gibt unverzeihliche Lücken.

Frage: Was sind Ihrer Meinung nach die wichtigsten Rahmenbedingungen gesellschaftlich; rechtlich; staatlich / föderalistisch; (netz-) politisch; technisch; wissenschaftlich; wirtschaftlich für erfolgreiche Medienkompetenzvermittlung?

Frage: Wie beurteilen Sie die Forschungslage auf dem Gebiet der Medienkompetenz und ihrer Vermittlung? Welche Forschungsvorhaben wären Ihres Erachtens noch nötig, um Handlungsempfehlungen für die Medienkompetenzvermittlung abzuleiten?

Jeder Wissenschaftler wird Forschungsdefizite beklagen - darauf kann man nichts geben. Der größte Unfug wird über digitale Spiele gesagt und geschrieben. Wir brauchen einige komplexe "Use Cases", die demonstrieren, wie man mit digitalen Spielen" in der Medienkompetenzvermittlung umgehen kann. Solche Use Cases (a) wären direkt nutzbar (einfach nachzumachen) und (b) könnten auf unzählige andere Spielanwendungen selbständig übertragen werden.

Frage: Wie verändert die Digitalisierung die Voraussetzungen gesellschaftlich-demokratischer Teilhabe und was hat das für Folgen für die Medienbildung? Welche rechtlichen Grundlagen sollten in der Medienbildung vermittelt werden?

II. Zielgruppen und Schutzbedürfnisse: Kinder und Jugendliche, Eltern und Familien, "Silver Surfer"

Frage: Welche Inhalte und Angebote im Internet übersteigen bei Kindern und Jugendlichen die Fähigkeit sich selbst zu schützen? Lässt sich dies auf einzelne Kategorien von Inhalten eingrenzen? Wie und in welcher Form kann dabei die Zusammenarbeit von Jugend- schutz und Medienpädagogik verbessert werden?

Alle Angebote - nicht nur bei Kindern und Jugendlichen - die sie emotional ergreifen ... Jedes gute Spiel hat Suchtpotenzial (siehe Abschnitt III). Deshalb ist es verfehlt, Spiele zu fordern, die nicht süchtig machen. Man kann sich sein Leben auch mit Tetris, Solitär und Sudoku versauen. Das einzige, was hilft, ist eine soziale Begleitung von Menschen, die gefährdet sind [bei Bedarf Zahlen über Nutzung von WoW].

Frage: Bei jedem neuen Medium hat es Versuche von einzelnen Gruppen gegeben, die Gesamtheit davon auszuschließen und das Medium nur auf einen exklusiven Kreis zu beschränken ? so z.B. im Mittelalter, wo sich das Schrifttum eine Zeit lang nur auf Vertreter des Klerus beschränkt hat. Sind solche Tendenzen auch bei den internetbasierten Techniken erkennbar?

Das Internet ist nicht eingrenzbar; es erscheint nicht einmal kontrollierbar.

Frage: Einmal von Kindern und Jugendlichen abgesehen - welche Personengruppen sollten vorrangig Ziel von Medienkompetenz- vermittlung sein und warum? Welche Erfahrungen bei der Medienkompetenzvermittlung gibt es mit verschiedenen Zielgruppen?

Für Menschen mit Behinderungen hat das Internet und haben digitale Spiele besondere Potenziale. Wir haben Erfahrungen mit Downsyndrom-Patienten, mit autistischen Kindern, mit älteren Patienten, die an Diabetes II leiden, mit adipösen Kindern, ...

Frage: Welche wissenschaftlichen Erkenntnisse gibt es über die Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen mit Inhalten, von denen im Allgemeinen angenommen wird, dass diese für Minderjährige nicht zugänglich sein sollten?

Nur ein Beispiel: Das "Super Columbine Massacre Role-Playing Game", in dem man das Massaker an der Columbine Highschool in Littleton, CO, USA, im April 1999 nachspielen kann (Mitschüler erschießen ...), ist ein sehr gutes Serious Game.

Frage: Wie schätzen Sie die präventive Wirkung von Medienkompetenzvermittlung im Hinblick auf Mediensucht bei Kindern/Jugendlichen und Erwachsenen ein?

extrem wertvoll

Frage: Welche Verantwortung haben Medienanbieter gegenüber Nutzerinnen und Nutzern? Welche Art von Werberichtlinien sind für welche Alterszielgruppe sinnvoll? Wie bewerten Sie Micropayment und Abomodelle im Hinblick auf Kinder und Jugendliche? Halten Sie die Trennung von redaktionellen Inhalten und Werbung insbesondere in digitalen Medien für ausreichend? Sind Nutzungsbedingungen von Medienangeboten ausreichend verständlich gehalten? Wenn Sie eine stärkere Verantwortung von Medienanbietern für nötig erachten, wie soll diese erreicht werden? Reichen hier Selbstverpflichtungen der Anbieter aus oder müsste so etwas gesetzlich festgeschrieben und sanktionierbar werden?

III. Instrumente digitalen Lernens

vorab: Das Thema "Computerspiele" ist wie Fußball und Atomenergie, jeder glaubt, sich dazu kompetent äußern zu können.

Frage: Welche Chancen bieten digitale Spiele sowie insbesondere Serious Games? Wie kann das im Spielerlebnis enthaltene Potential des Lernens ausgeschöpft werden? Welche Voraussetzungen müssen gute Spiele daher erfüllen, um sich erfolgreich beispielsweise in den schulischen Lernprozess oder beim eLearning einzufügen?

Es gibt - auch vertreten von deutschen Wissenschaftler(inne)n - völlig unsinnige Vorstellungen von Serious Games. [Bei Interesse machen wir das Gedankenexperiment zur Begriffsbildung von RCV.] Jedes Spiel ist in gewissem Umfang ein Serious Game. Die Frage ist nur, WOFÜR für WEN und UNTER

WELCHEN UMSTÄNDEN es als Serious Game funktioniert. Das ist immer differenziert. Diese Einsicht zeigt aber auch, worauf es ankommt: die Reflexion und die soziale Einbettung. Wenn Spiele zum Lehren und Lernen eingesetzt werden sollen, müssen sie (a) Reflexion und Kommunikation unterstützen bzw. sogar provozieren (siehe dazu "extra game play" und "meta game play") und (b) Eltern, Lehrern und anderen Verantwortlichen erlauben, die sozialen Prozesse zu beherrschen. Daraus leiten sich Anforderungen an Spieldauer und Komplexität ab, insbesondere an die Adaptivität des Spiels als IT-System. Um Beispiele zu nennen: Die Spiele der GENIUS-Reihe des Cornelsen-Verlags verfehlen das Ziel vollkommen, auch das relativ neue Spiel WINTERFEST (2010) ist in dieser Hinsicht schlecht und selbst preisgekrönte Spiele werden einfachsten Anforderungen nicht gerecht. Es gibt sehr positive Erfahrungen mit den Spielen HOPSCOTCH, GORGE und 1961.

Frage: Welche Komponenten der Medienkompetenz können durch Serious Gaming vermittelt werden? Wo besteht im Bereich des Serious Gaming noch Forschungsbedarf und welche Erkenntnisse beim Erfolg der Kompetenzvermittlung durch Serious Gaming können als gesichert angesehen werden?

Bestimmte Aspekte kommunikativer Kompetenz und bestimmte Aspekte sozialer Kompetenz können erfolgreich vermittelt werden. Ob man das mag oder nicht, ... es besteht kein Zweifel, dass in großer Zahl Jugendliche in WORLD OF WARCRAFT Teamkompetenz und sogar Teamführung gelernt haben. Es besteht auch kein Zweifel, dass bestimmte Technologiekompetenz erworben wird, einfach durch das Bestreben, die Medien zu beherrschen. ... Jeder Wissenschaftler wird Forschungsdefizite beklagen (s.o.), aber im Bereich der Serious Games ist der Zustand in der Tat besonders schlimm. Was kommerzielle Spiele-Entwickler und/oder große Verlage liefern, ist überwiegend von katastrophaler Qualität (Beispiele bei Bedarf mündlich ...). Es gibt einen nachweislichen Bedarf (siehe XING, siehe GIC) im Bereich der Grundlagenforschung zu Stichworten wie Taxonomien, Patterns, Storyboarding, ... und Defizite in der Umsetzung dessen, was wir - z.B. in der Künstlichen Intelligenz - jetzt schon können. Eine der Kernfragen (wenn nicht die Kernfrage) ist, wie man durch Adaptivität und Personalisierung die Wirkung und die Reichweite von Serious Games vergrößern kann. Das verlangt experimentelle Arbeiten geeigneten Umfangs.

Prof. Dr. Klaus P. Jantke
Fraunhofer IDMT Ilmenau & Erfurt
Leiter der Abteilung Kindermedien

