

## Kritische Reflexion interaktiver Medien

Excerpt from an article by Peter Baumgartner and Erich Herber. Further source information below.

### Didaktischer Mehrwert

Verlängert man die aktuellen Trends der schulischen Bildungsmedien in die Zukunft, so entsteht das Bild eines flexiblen, hochgradig interaktiven und vernetzten Mediums. Es kombiniert die Nutzung des Internets mit einer wachsenden Anzahl an differenzierbaren Interaktions-, Kommunikations-, und Kollaborationsmöglichkeiten. Die vielseitigen Interaktionskonzepte der neuen Medien beschränken sich dabei nicht mehr alleine auf das Bedienen der Medien, sondern sie erweitern auch die Möglichkeiten menschlichen Denkens, Handelns und Wahrnehmens im Lernprozess. In konstruktivistischen Lernmodellen wird den neuen Medien insbesondere ein hohes Selbststeuerungspotenzial zugesprochen, das dadurch gekennzeichnet ist, dass Lernende etwa Lerninhalte, Lernmethoden, Lernpfade bzw. Lernprozesse selbst bestimmen können. Dieses lernerinnzentrierte Anliegen setzt voraus, dass Lernszenarien und Lernumgebungen mit interaktiven Medien so flexibel und offen gestaltet sind, dass sie den differenzierten Lern-, Interaktions- und Mediennutzungsinteressen der Lernenden ausreichend Spielraum bieten.

Landläufig wird in der Unterrichtspraxis erwartet, dass sich aufgrund der vielseitigen Nutzungs- und Interaktionsmöglichkeiten automatisch auch ein Nutzen- und Qualitätsvorteil für das Lernen – ein »didaktischer Mehrwert« – ergibt. [...]

Dem Medium selbst kommt bei der Generierung des didaktischen Mehrwerts nur eine vermittelnde Rolle zu: Das Medium besitzt Funktionen, die von den Lernenden genutzt werden können, um den didaktischen Mehrwert zu generieren.

### Aufgaben der Lehrperson

1. Planung eines didaktischen Settings
2. Durchführung der Konzeption trotz widriger Umstände.

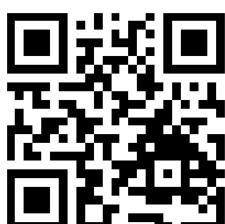
## Faktoren für Lernerfolg

1. Rezeptionsfähigkeit der Lernenden
2. Fähigkeiten, visuelle Artefakte zu erfassen
3. Verbindungsmöglichkeit von Kontexten
4. Soziale Interaktionsfähigkeiten
5. Bezug auf vorhandene kognitive Kompetenzen der Lernenden

Die pädagogischen Herausforderungen beim Lernen mit interaktiven Medien bestehen also darin, eine Veränderung von Lehren und Lernen in Richtung einer neuen Lernkultur zu initiieren. Gedacht ist hier an eine Lernkultur, die die Lernpotenziale der interaktiven Medien in die schulische Lernumgebung so didaktisch integriert, damit nicht nur ein möglichst hoher didaktischer Mehrwert in der aktuellen Unterrichtssituation entsteht, sondern Lernen auch in informellen Kontexten und außerschulischen Lernumgebungen angeregt wird. Dies schließt die Notwendigkeit eines neuen Denkens und Gestaltens von Unterricht sowie der pädagogischen Rahmenbedingungen ein. [...]

In erster Linie geht es darum, Lernende durch aufbereitete Arbeitsaufträge und Hilfestellungen dabei zu unterstützen, das didaktische Potenzial, das in den Technologien steckt, zu erkennen und sie zu ermutigen, die Medien nicht nur aktiv sondern auch mit einem entsprechenden didaktischen Mehrwert für das Lernen einzusetzen. Allerdings muss hier kritisch angemerkt werden, dass PädagogInnen nur bedingten Einfluss auf die individuelle Nutzung des didaktischen Mehrwerts nehmen können. Dies zeigt sich am Beispiel der Sozialen Lernnetzwerke deutlich: Je wichtiger soziale Vernetzungsstrategien zwischen den Lernenden werden und die Interaktionen im Lernnetzwerke zunehmen, desto geringer oder weniger effektiv sind die Möglichkeiten der PädagogInnen, aktiven Einfluss auf die Lern- oder Kommunikationsprozesse zu nehmen. Die Hauptverantwortung, einen didaktischen Mehrwert beim Einsatz der interaktiven Medien zu generieren, liegt bei den Lernenden. Der Einsatz interaktiver Medien im Unterricht ist auch mit einem gewissen Kontrollverlust seitens der Lehrenden verbunden, weil er selbstgesteuerte, individuelle Lern-, Interaktions- und Vernetzungsstrategien der Lernenden (welche aus konstruktivistischer Sicht durchaus beabsichtigt sind) ermöglicht. [...]

Der Lösungsansatz müsste darin bestehen, die vorhandenen Medienkompetenzen, Lern- und Mediennutzungspersönlichkeiten der Jugendlichen lernwirksam in offene Lern- und Unterrichtsszenarien zu integrieren. So wie interaktive Medien als Kommunikationsschnittstellen und Werkzeuge zur Koordination des täglichen Lebens von Jugendlichen verwendet werden, etwa um in sozialen Beziehungen auf dem Laufenden zu bleiben und Erfahrungen miteinander auszutauschen, müssten diese Eigenschaften auf den Lernprozess umgelegt werden. Hier kommt den neuen Medien im Unterricht vor allem eines zugute: Die differenzierten Interaktions-, Kommunikations- und Kollaborationswerkzeuge (etwa Soziale Netzwerke, Apps am Handy, iPods, etc.) sind den SchülerInnen bereits bestens bekannt. Die Anerkennung und aktive Einbindung ihrer vorhandenen Medienkompetenzen im Unterricht sowie das Partizipieren der SchülerInnen bei der Medienselektion kann bei Schülerinnen und Schülern motivationsfördernd wirken.



Peter Baumgartner, Erich Herber (2013): Höhere Lernqualität durch interaktive Medien? – Eine kritische Reflexion. Zugriff: phwa.ch/baumgartner