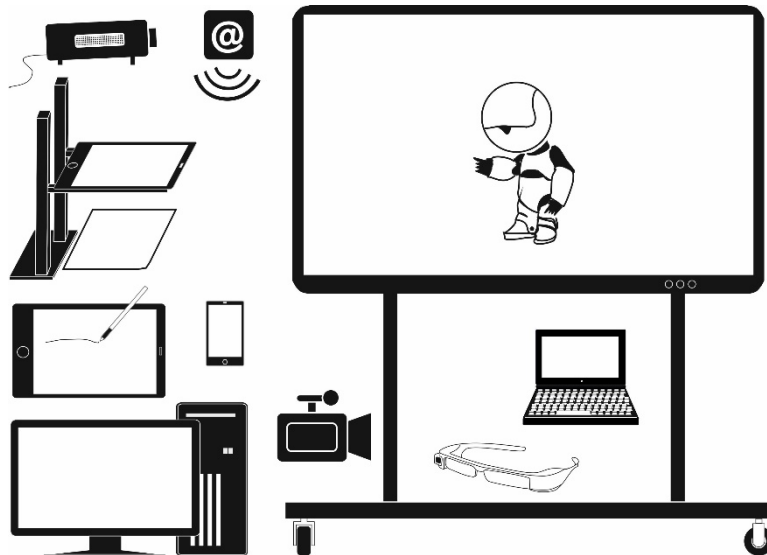


Michael Köck

unter Mitarbeit von Anja Schorr

# Basisqualifikation Medienkompetenz

Lehren und Lernen mit (digitalen) Medien



## **Inhalte**

### **1. Medieninformatische Grundlagen**

- 1.1 Medien – Definition und Klassifikation<sup>8</sup>
- 1.2 Charakteristik digitaler Medien
- 1.3 Grundlegende informatische Konzepte und Technologien
  - 1.3.1 Mensch-Maschine-Interaktion
  - 1.3.2 Kommunikationsnetze und Internet
  - 1.3.3 Dokumentenbeschreibungssprachen
- 1.4 Ausgewählte digitale Medienkonzepte und -technologien
  - 1.4.1 Ubiquitäre Medien und Mobile Learning
  - 1.4.2 Virtual Reality (virtueller Realität)
  - 1.4.3 Künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen
  - 1.4.4 Autorensysteme
  - 1.4.5 Lern-Management-Systeme
  - 1.4.6 Datenformate und Standardisierung von Lernangeboten

### **2. Medienpädagogisch relevante Theorien**

- 2.1 Medienbezogene Forschung und Theoriebildung – Ausgangssituation
- 2.2 Kulturtheoretische bzw. kulturwissenschaftliche Ansätze
  - 2.2.1 Marshall McLuhan - The medium ist the message
  - 2.2.2 Vilém Flusser – kulturgeschichtliche Betrachtungen der Medien
  - 2.2.3 Neil Postman - Medienökologie
- 2.3 Theorien zu Organisationsentwicklung und Technikeinsatz
- 2.4 Kommunikationswissenschaftliche Ansätze
  - 2.4.1 Kommunikation als soziales und technisches Phänomen
  - 2.4.2 Kommunikationsmodelle
    - 2.4.2.1 Lasswell-Formel - wer, was, zu wem, wie mit welcher Wirkung?
    - 2.4.2.2 Shannon-Weaver-Modell – vom Sender zum Empfänger

2.4.2.3 Feldschema von Maletzke – Abhängigkeiten und Zwänge bei der Kommunikation

2.4.2.4 Modelle zur interpersonalen Kommunikation – Botschaften werden nicht nur sprachlich ausgetauscht

2.4.2.5 Modelle computervermittelter Kommunikation – Defizite und Kompensationsmöglichkeiten und ihre Rückwirkung

2.5 Ansätze und Ergebnisse der Medienrezeptions-, -selektions-, -wirkungs- und Mediennutzungsforschung

2.5.1 Medienselektion – welche Medienangebote werden von wem bevorzugt?

2.5.1.1 Konsistenztheorie – Vermeidung von Dissonanzen

2.5.1.2 Soziale Identität – Auswahl nach Gruppenzugehörigkeit

2.5.1.3 Mood-Management-Theorie – Auswahl nach Stimmungslage

2.5.1.4 Self-Determination Theory – befriedigen Medien unterschiedliche Motive?

2.5.1.5 Computervermittelte Kommunikation – Vor- und Nachteile wirken bei der Auswahl

2.5.2 Medienrezeption

2.5.2.1 Kognitive Verarbeitung – was ist sinnvoll und was zu viel?

2.5.2.2 Emotionen – was lösen Medienbotschaften und -figuren kognitiv und emotional aus?

2.5.3 Medienwirkungen

2.5.3.1 Priming- Medienreize aktivieren Gedächtnisinhalte

2.5.3.2 Soziales Lernen – neue Verhaltensweisen durch Vorbilder

2.5.3.3 Einstellungsänderung – abhängig von der Intensivität der Botschaft

2.5.3.4 Emotionale Desensibilisierung durch intensiven Konsum

2.5.4 Ganzheitliches Modell zur Erklärung von Mediennutzung und Medienhandeln

### **3. Mediendidaktische Grundlagen**

3.1 Funktionen von Medien in Lehr-/Lernprozessen

3.2 Lernpsychologische Grundlagen

3.2.1 Lerntheorien

3.2.2 Lernprozess

3.3 Grundsätzliche Erkenntnisse zum Einsatz digitaler Medien 89

3.4 Medienkompetenz als Zielgröße in Schule und Bildung

3.5 Urheberrecht und Open Educational Resources (OER)

#### **4. Digitale Medien in Bildungsprozessen**

4.1 Lernrelevante Spezifika digitaler Medien

4.1.1 Multimedialität

4.1.2 Kommunikation und Dezentralisierung

4.1.3 Simulation

4.1.4 Interaktion und Interaktivität

4.1.5 Anpassungsfähigkeit

4.2 Formen digitalen Lehrens und Lernens

4.2.1 Online-Vorlesung

4.2.2 Übungs- und Testprogramme

4.2.3 Tutorielle Programme

4.2.4 Simulationen und Lernspiele

4.2.5 Präsentationen

4.2.6 Datenbanken

4.2.7 Hypertext- und Hypermediasysteme

4.2.8 Wissensbasierte Systeme

4.2.9 Intelligente tutorielle Systeme (ITS)

4.2.10 Web 2.0 und Mobile learning

4.2.10.1 Podcast und RSS-Feed

4.2.10.2 Lernvideos

4.3 Lehr- und Lernsettings mit digitalen Medien

4.3.1 Lernumgebungs- und Lernprozessgestaltung mit digitalen Medien

4.3.2 Entwicklungsprozess digitaler Medien

4.3.3 Grundsätze für die Gestaltung digitaler Medien

4.3.3.1 Gestaltung von Benutzungsschnittstellen

4.3.3.2 Gestaltgesetze für visuell dargebotene Informationen

4.3.3.3 Gestaltung von Lehr- und Lerntexten