



Medienkompetenz – Was ist das?

Eine einheitliche Definition des Begriffs der Medienkompetenz gestaltet sich schwierig. Denn Medienkompetenz ist ein



sehr umfassender Begriff, für den es dutzende von Definitionen gibt und diese oft auch nur sehr komplex gestaltet sind. Um Medienkompetenz explizit erklären zu können muss der Begriff der Medien hinreichend definiert werden und die damit verbundenen vielfältigen Fähigkeiten (Kompetenzen) erfasst werden. Dies ist sehr schwierig auf Grund der Vielzahl von Medien. Eine sehr bekannte Definition ist die nachfolgende. Medienkompetenz kann als "die Fähigkeit, Medien und die dadurch vermittelten Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend effektiv nutzen zu können" definiert werden (vgl. Baacke). Kernaussagen dieser anerkannten Definitionen sind: Alle Arten von Medien sollen erkannt und genutzt

werden; Man soll selbst und aktiv in der Medienwelt tätig werden und sich eine Orientierung in der Medienwelt aufbauen; versuchen einen Zugang zu den Medien finden aber gleichzeitig eine kritische Distanz zu den Medien beibehalten. Diese Definition des Begriffs Medienkompetenz ist aber nicht die einzige. Auch andere Autoren haben versucht den Begriff der Medienkompetenz zu umreißen. Auf weiteren Definitionen wird später im Text Bezug genommen.

Die Geburtsstunde des Begriffs:

„Medienkompetenz“

Als die Geburtsstunde der Medienkompetenz wird die 1973 veröffentlichte



Habilitationsschrift von Dieter Baacke (Bild): „Kommunikation und Kompetenz – Grundlegung einer Didaktik der Kommunikation und ihrer Medien“ gesehen (Greoben S.11). Dieter Baacke sieht darin den Begriff der Medienkompetenz eng mit dem Begriff der Kommunikativen Kompetenz verbunden.

Diese kommunikative Kompetenz ist allen Menschen von Geburt an gegeben, sie gehört zur menschlichen Grundausstattung. Dennoch muss sie gelernt, geübt und weiterentwickelt werden. (vgl. Neuss). Daraus ergibt sich, dass Medienkompetenz nach Baacke eine Lernaufgabe ist. Um sich in einer komplexen Medienwelt zurechtzufinden, muss sich der Mensch zusätzliche Kompetenzen aneignen und weiterentwickeln.

Baacke gliedert die Medienkompetenz in vier Dimensionen. Er unterscheidet zwischen Medienkunde, Medienkritik, Mediennutzung und Mediengestaltung.

Die 4 Dimensionen der Medienkompetenz nach Baacke

Medienkompetenz wird nach Baacke über vier Dimensionen beschrieben. (Medienkunde, Medienkritik, Mediennutzung und Mediengestaltung) die jeweils Unterdimensionen enthalten (vgl. Baacke):

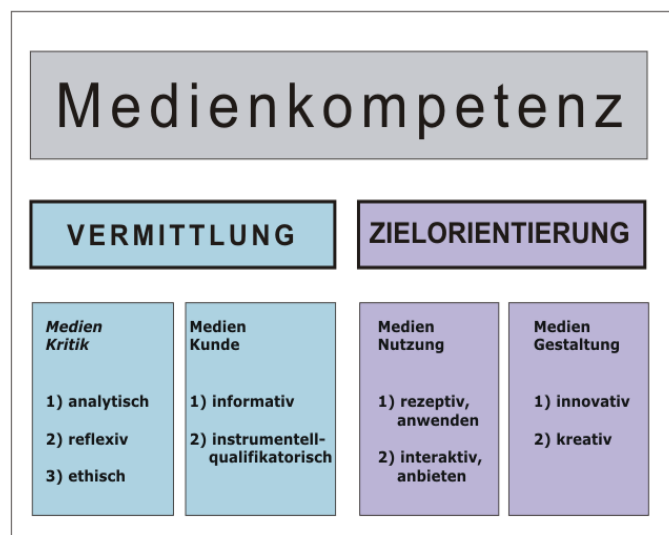
Medienkritik: Hier wird der kritische Umgang mit Medien angesprochen. Diese Medienkritik muss in dreifacher Weise gesehen werden.

- a) Problematische gesellschaftliche Prozesse sollten analytisch erfaßt werden können.
- b) das analytische Wissen sollte jeder Mensch reflexiv auf sich und sein Handeln anwenden können.
- c) ethisch ist die Dimension, die eigenes Denken und Handeln sozial-verantwortlich ausrichtet.

2. Medienkunde: Diese befaßt sich mit dem Umgang und Wissen über heutige Medien und Mediensysteme. Zum einen wird hier von der Fähigkeit gesprochen, die neuen Geräte handhaben zu können. Dieses könnte zum Beispiel den korrekten Umgang mit Computerprogrammen beinhalten. (Instrumentell-qualifikatorisch) Weiterführend wird auch ein klassischer Wissenbestand benötigt. Wie funktioniert ein duales Rundfunksystem oder wie kann ich den Computer richtig nutzen. Dies sind typische Inhalte der informativen

Dimension der Medienkunde. Während sich die Medienkritik und die Medienkunde verstärkt mit der Vermittlung von Medienkompetenz beschäftigen richtet sich das Augenmerk bei

den Dimensionen Mediennutzung und Mediengestaltung auf die Zielorientierung, d.h. das Handeln der Menschen.



3. Mediennutzung:

Innerhalb der Mediennutzung bezieht sich Baacke auf zwei Aspekte. Erstens der Aspekt des Anwendens (rezeptiv) und zweiten auf den Aspekt des Anbietens (kreativ). Bezüglich des Anwendens wird eine sogenannte Programm-Nutzungskompetenz vorausgesetzt. Medien aller Art können zur Informationsgewinnung, zum Wissenserwerb ebenso genutzt werden wie zur Unterhaltung und zur Entspannung. Auf der anbietenden Seite steht die Nutzung von Interaktiven Medien im Vordergrund. Durch die ständige technische Weiterentwicklung stehen immer mehr interaktive Medien (z.B.: Tauschbörsen im Internet) zu Verfügung. Daher wird die kreative Seite der Mediennutzung innerhalb der Medienkompetenz immer wichtiger.

4. Mediengestaltung: Auch diese Dimension lässt sich in zwei Teile unterteilen. Zum einen der innovative Teil, welcher sich auf die Veränderungen und Weiterentwicklungen im Rahmen eines bestimmten Mediensystems beziehen und zu ändern, der Teil, der sich mit kreativen Gestaltungen, die über die Grenzen des jeweilige Mediensystems hinausgehen, befasst.

Die hier vorgestellten Dimensionen sollen den Rahmen für die Vermittlung von Medienkompetenz bilden. Dies ist aufgrund der Vielschichtigkeit des Begriffs Medienkompetenz sehr schwierig. Um einen Einblick in die verschiedenen

Ausprägungen des Begriffs Medienkompetenz zu geben, werden nachfolgend verschiedene andere oder ergänzende Definitionen von Medienkompetenz kurz angeführt.

Weiter Ausprägungen des Begriffs Medienkompetenz

„Deve und Sander“ (vgl. Rosebrock)

Hier wird Medienkompetenz nach einfacheren Kriterien definiert. Es wird nur zwischen Sach-, Selbst- und Sozialkompetenz unterschieden.

„Pöttinger“ (vgl. Rosebrock)

Medienkompetenz wird nach Pöttinger in drei Kategorien eingeteilt:

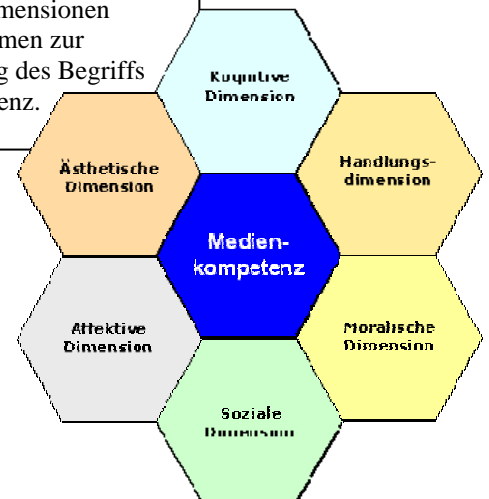
- Wahrnehmungs-kompetenz
- Nutzungskompetenz
- Handlungskompetenz

Medien sollen durchschaut, zielgerichtet genutzt und gestaltet werden

„Aufenanger“ (vgl. Aufenanger)

Aufenanger bildet zentrale Dimensionen aus denen eine Bestimmung der Medienkompetenz vorgenommen werden kann (Grafik)

Diese sechs Dimensionen bilden den Rahmen zur Konkretisierung des Begriffs Medienkompetenz.



LearnLab Video

Innerhalb des LearnLab Videos wird die Medienkompetenz nach Baacke noch einmal aufgegriffen und anhand einer kleinen Geschichte versucht zu verdeutlichen. Anhand eines Eintrages in ein Wiki werden dort Medienkompetenz nach Baacke beispielhaft dargestellt und kurz erläutert. Innerhalb des Videos werden die vier Dimensionen, welche Baacke in seiner Definition von Medienkompetenz beschreibt, in einzelne Abschnitte während des beispielhaften Eintrags in ein Wiki, einzeln betrachtet und erläutert. Diese starke Abgrenzung der vier Dimensionen wird zur Vereinfachung angewandt. In der Realität ist eine so starke Abgrenzung nicht denkbar. Das Video soll als Unterstützung dienen, den durchaus komplizierten und vielschichtigen Begriff der Medienkompetenz näher zu bringen. Im Zuge dessen musste auf theoretische Komplexität verzichtet werden, da diese unserer Meinung nach nicht zufriedenstellend innerhalb des LearnLab Videos umgesetzt werden kann. Zur theoretische Vertiefung des LearnLab Videos dienen die Ausführungen dieser LearnLab Note.



Ziele der Medienkompetenz

Baacke definiert zwei Ziele der Medienkompetenz: **1.** Neue Medien müssen umfassend genutzt werden und diese Nutzung der neuen Medien muss erlernt werden um sie als hilfreiche Instrumente nutzen zu können (Mediennutzung). **2.** Kritische Kompetenz gegenüber einer überwältigenden Masse an unterschiedlichen Informationen und Medien ist ein weiteres sehr wichtiges Ziel der Medienkompetenz nach Baacke.

Fred Schell definiert drei andere Ziele der Medienkompetenz:

- Fähigkeit zur Kommunikation mit neuen Medien
- Produktion und Gestaltung eigener audiovisueller Medien
- Kenntnis der technischen und organisatorischen Bedingungen

Auffällig ist hierbei, dass Schell besonderen Wert auf die Handhabung und Nutzung der Medien legt. Der Aspekt der kritischen Betrachtungsweise gegenüber Medien wird hier ausgeklammert.

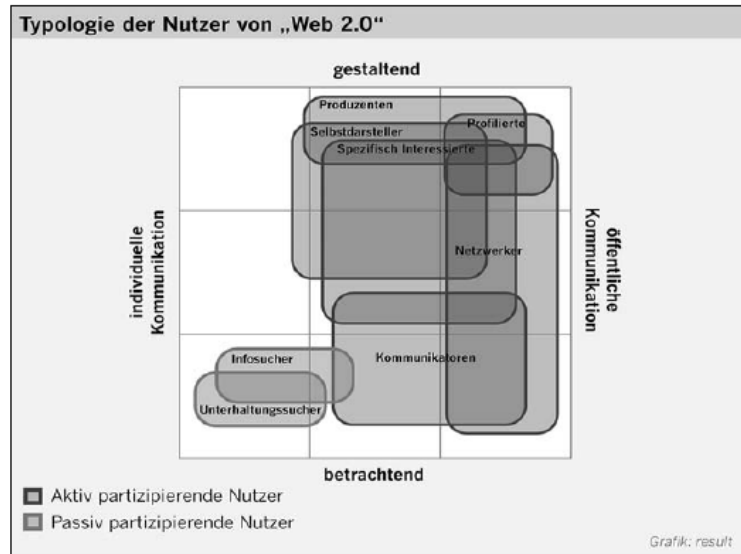
Dieses Ausklammern der Kritischen Kompetenz ist nach unserer Meinung nicht erstrebenswert, da vor allem in der letzten Zeit durch die technischen Veränderungen (z.B.: Web 1.0 zu Web 2.0) die kritische Beobachtung der Medien immer wichtiger wird.

Medienkompetenz im Web 2.0

Was hat sich verändert?

Die Veränderung im Medium Internet gehen rasend schnell und sind nicht aufzuhalten. Innerhalb weniger Jahre verschwinden ganze Anwendungen aus dem Netz und neue Anwendungen werden auf den Grundsätzen der neuen technischen Grundlagen erschaffen. Bei diesem ständigen Austausch zeichnet sich deutlich ein Trend ab (vgl. Gräßler). Das Internet-User sind nicht mehr länger nur rezipierend, sondern werden zu produzierenden User. Aus immer mehr Surfern aus dem Web 1.0 werden Autoren im Web 2.0 (Grafik). Publikationen im Web 2.0 sind durch die entsprechenden Anwendungen (Wikis, Blog-Software usw.) viel einfacher geworden. So lassen sich ohne spezielle Fachkenntnisse Einträge im Internet erstellen und verändern. Auf diese Weise gelangen sehr viele, von Usern produzierte, Beiträge ins Netz. Auf Grund dieser Tatsache ist unsere Meinung nach der kritische Umgang mit den Inhalten im Web sehr wichtig. Fragen wie: „Welchen Informationsgehalt hat der Beitrag?“ oder „Was geschieht, wenn ich meinen Beitrag hier veröffentliche?“ müssen bedacht und geklärt werden. Hier kommt die Dimension der Medienkritik innerhalb der Medienkompetenz sehr stark zum tragen. User müssen bewußt über Inhalte

nachdenken und jede Informationen aus dem Internet kritischer hinterfragen als es



im Web 1.0 nötig war.

Angesichts der großen Gestaltungsmöglichkeiten im Web 2.0 bekommt auch die Mediengestaltung als Medienkompetenz eine größere Beachtung zugeschrieben. Die User sind nun aufgefordert selbst kreative Einträge im Internet zu leisten und zu gestalten.

Auch die Fähigkeiten im Bereich der Mediennutzung und Medienkunde müssen ausgebaut werden. Dieses ist auf Grund des stetig anwachsenden Datenvolumens und ständigem Fortschritt der Technik unabdingbar.

Nun stellt sich die Frage, wie vermittelt man den Anwendern des Web 2.0 diese geforderten Kompetenzen. Die Antwort auf diese Frage ist nicht einfach, da jetzt der ohnehin komplexe Begriff der Medienkompetenz auf ein System trifft indem es praktisch keine Begrenzung für neue Medien gibt. Eine Schulung für jede Anwendung im Web 2.0 scheint unmöglich.



Diese Frage möchten wir als Beraterteam anhand des Modellversuchs Kool versuchen zu beantworten.

Was ist der Kool-Modellversuch?

Kool ist eine mögliche Einbindung der neuen Medien und damit die Förderung selbst gesteuerten, kooperativen Lernens in den Bildungsgängen des staatlichen Berufskolleg Reinbach Glas; Keramik; Gestaltung. Innerhalb diesen Projektes wird die Anwendung neuer Medien in Verbindung mit dem Berufsfeld „Glas“ gesetzt. Durch eine Vielzahl von Anwendungen (Glaskompendium, Glass Lessons, Glass dictionary, Games) wird dieses versucht. Die Lernenden können mit einer Vielzahl dieser Web 2.0 Anwendungen selbst Einträge im Internet im Rahmen des Modellversuchs Kool erstellen zu überarbeiten und sich eigenständig damit vertraut machen. Somit wird verstärkt Wert auf die selbstorganisierte Entwicklung von Medienkompetenz gelegt. Es wird nicht mehr nur versucht Medienkompetenz zu vermitteln, was angesichts der Menge neuer Medien unserer Meinung nach aussichtslos erscheint. Die **Entwicklung** der Medienkompetenz bekommt eine stärkere Rolle zugesprochen. Durch eine Vielzahl von Anwendungen vom

Glaskompendium bis hin zu „Glass Lessons“ wird versucht innerhalb des Modellversuchs Kool der richtige und nötige Rahmen hierfür zu liefern.

Dieses beschreibt ein Ziel des Modellversuchs, wie aus dem Zwischenbericht zu entnehmen ist müssen Lernumgebungen in der Form gestaltet werden, dass ein individuelles Lernen ermöglicht werden kann“ (ERSTER ZWISCHENBERICHT KOOL 2006, S.5).

Es ist also besonders wichtig, dass die nötigen Rahmenbedingungen gegeben sind um einer Entwicklung von Medienkompetenz nicht im Weg zu stehen.

Beratung

Innerhalb des Modellversuchs wird versucht die richtigen Rahmenbedingungen, für selbstorganisiertes Lernen und die damit verbundene Entwicklung der Medienkompetenz, zu schaffen. Dieses gelingt unserer Meinung nach nur begrenzt. Es gibt zwar genügend Angebote an neuen Anwendungen (z.B.: Wiki Glaskompendium), welche genug Potential bieten um Medienkompetenz zu schulen, aber dieses Angebot an Medien ist nur sehr unübersichtlich gestaltet. Der User, hier der Lernende innerhalb des Modellversuchs, wird von einer Vielzahl von Anwendungen erschlagen. Die Handhabung und Orientierung gestaltet sich daher schwierig und demotivierend. Durch diesen Aspekt ist es gut möglich, dass die Lernenden das Interesse an

dieser selbstorganisierten Form der Medienkompetenz-Entwicklung verlieren und dieser positive Effekt verloren geht. Wir schlagen daher eine **(a)** geordnetere Struktur der Inhalte vor oder **(b)** eine Reduzierung der Anwendungen innerhalb des Modellversuchs. Beide Alternativen führen zu einer besseren Übersicht und damit zu mehr Spaß beim Umgang mit diesen Anwendungen.



Fazit

Als Fazit kann festgehalten werden, dass auf Grund der komplexen und vielschichtigen Ausprägung des Begriffs Medienkompetenz, es nicht reicht den POWER-Knopf zu drücken um diese zu erlangen. Um Medienkompetenz zu erlangen sollte man die Medien kennenlernen und nutzen sowie sich in der Medienwelt orientieren können. Weiterführen ist die Teilnahme an medialer vermittelnder Kommunikation und sowie die Kritische Distanz zu Medien eine Voraussetzung um Medienkompetenz zu erlangen.

Insbesondere der letzte Punkt ist unserer Meinung nach sehr entscheidend. Der kritische Umgang mit Medien in der heutigen Zeit ist besonders wichtig und stellt einen Hauptbestandteil der Medienkompetenz.

Teamarbeitsprozess

Wie auch das LearnLab Video, welches in einem Drehtag abgefilmt wurde, wurde die LearnLab Note zusammen im 3-köpfigen Plenum erstellt. Neben der gemeinsamen Erarbeitung wissenschaftlicher Konzepte zur Medienkompetenz sowie exakter schriftlicher Ausführung dieser, stand insbesondere Teamwork in der Marx Brothers Gruppe im Vordergrund. Durch einen beidseitige Austausch von Fachwissen wurde das LearnLab Video und die LearnLab Note erstellt.

Literaturverzeichnis

Groebe, Norbert u. Bettina Hurrelmann (Hrsg.): Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen. Weinheim, München: Juventa 2002.

Baacke, Dieter: Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten, In: Handbuch Medien: Medienkompetenz, Bonn, Bundeszentrale für politische Bildung, 1999

Norbert Neuss, Operationalisierung von Medienkompetenz – Ansätze, Probleme und Perspektiven, 2000

Rosebrock, Cornelia u. Olga Zitzelsberger: Der Begriff der Medienkompetenz als Zielperspektive im Diskurs der Pädagogik und Didaktik. In: Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen. Weinheim, München: Juventa 2002 von Norbert Groebe und Bettina Hurrelmann.

Aufenanger, Stefan, Medienpädagogik und Medienkompetenz. Eine Bestandsaufnahme

Harald Gapski, Lars Gräßer: Medienkompetenz im Web 2.0 – Lebensqualität als Zielperspektive In: Praxis Web 2.0 Potenziale für die Entwicklung von Medienkompetenz, 2007

ERSTER ZWISCHENBERICHT KOOL 2006

<http://www.mediaculture-online.de>