

Medienfaktor

MISSION & VISION

Das Ziel der Medienfaktor ist es, digital-kompetente Lehrerinnen und Lehrer auszubilden sowie neue Berufsbilder in der digitalen Schulentwicklung systematisch zu entwickeln.

Hierbei orientiert sich die Medienfaktor am sozialen Progressions- und Kompetenzmodell *DigCompEdu* (EU-Kommission, 2018), das die digitalen Kompetenzstandards der Kultusministerkonferenz miteinschließt (KMK, 2016). Die Medienfaktor vermittelt Lehramt Studierenden die notwendigen digitalen Kompetenzen um sich als Lehrende selbstorganisierend zu professionalisieren, digitale Lernumgebungen kreativ und pädagogisch-gewinnbringend zu gestalten, innovative Berufsfelder zu erschließen sowie die digitalen Kompetenzen von Schüler*innen nachhaltig zu entwickeln. Hierzu sind grundlegende informationelle Grundbildung (Diethelm, 2018; Gesellschaft für Informatik, 2016) wie mediendidaktische Kompetenzen zur Evaluation der Qualität von OER (Zawacki-Richter & Mayrberger, 2017) notwendig, die sich als medienbasierte Handlungskompetenzen manifestieren (Erpenbeck & Sauter, 2014; Erpenbeck et al., 2017).

Die Medienfaktor ist als ein Innovationslabor (Innovation Lab) aufgestellt, in dem Prototypen neuer Blended Learning Lehr- und Lernräume konzeptualisiert, gestaltet, erforscht und evaluiert werden können.

Das zentrale Anliegen der Medienfaktor ist es, den Bezug von digitaler und analoger Praxis im Handlungsfeld Schule in einem angemessenen informationellen, mediendidaktischen und medienpädagogischen Rahmen zu fördern und weiterzuentwickeln. Die Medienfaktor bietet Studierenden personalisierte und kollaborative Lernpfade zur Professionalisierung an, die ihre persönlichen Ziele und beruflichen Ambitionen in dafür gestalteten Möglichkeitsräumen kontextadaptiv unterstützen. In der kooperativen Entwicklung medienpädagogischer Kompetenzen und der Umsetzung des EU-Kompetenzrahmens *DigCompEdu* in die Praxis der Lehrerbildung, entwickelt die Medienfaktor transparente Qualitätsmodelle, die eine evidenzbasierte Untersuchung erworbener Kompetenzen ermöglicht. Hierbei gibt es zahlreiche Übereinstimmungen zum Konzept *„Futurelab Medienpädagogik“* der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (Knauss et al., 2017). Der Theorie-Praxisbezug der Medienfaktor adressiert zudem die interdisziplinäre Integration berufsethischer Felder (Erziehung, Bildung, Didaktik) mit rahmenden sozialen Strukturen, Medienangeboten und medienpädagogischen Konzepten, wie von der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft (2017) vorgeschlagen.

Die drei Abteilungen der Medienfaktur sind wie folgt aufgestellt:

Digital Playground verfolgt das Ziel die spielerische, experimentierende und forschende Aneignung digitaler Kompetenzen zu ermöglichen und einen selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien zu fördern. Die lebenslange, produktive Einbeziehung digitaler Medien in Beruf und Privatleben setzt Neugier, Freude und einen positiven, kreativen Ansatz im Gebrauch neuer Medien voraus.

Media Studios verfolgen das Ziel Lehramt Studierende zu befähigen, digitale Medien pädagogisch gewinnbringend in die Handlungsfelder Schule und Hochschule einzubringen. Dies umfasst die Analyse von Lehr-Lernprozessen, die kritische Auswahl und qualitätsbewusste Produktion von Open Educational Resources (OER), die empirisch-wissenschaftliche Auswertung ihrer Wirkung im Unterricht und kontinuierliche Weiterentwicklung.

Future Academy verfolgt das Ziel, Blended Learning Unterrichtsmodelle zu entwickeln und in die digitale Schulentwicklung mit der Hilfe geeigneter individueller und kooperativer digitaler Lernplattformen zu integrieren. Ziel ist es innovative, produktive und geschützte Lehr-Lernräume zu gestalten und weiterzuentwickeln.

Literatur

DGfE, Sektion Medienpädagogik (2017). Orientierungsrahmen für die Entwicklung von Curricula für medienpädagogische Studiengänge und Studienanteile. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, (00), 1-7. <https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2017.12.04.X>

Diethelm, I. (2018). *Digitalisierung in Schule, Ausbildung und Hochschule – Strukturierungshilfen, Bildungsziele und Handlungsempfehlungen für das Feld „Digitale Bildung“* – Stellungnahme Öffentliches Fachgespräch „Digitalisierung in Schule, Ausbildung und Hochschule“ Ausschussdrucksache 19(18)37g Ausschuss für Bildung, Forschung und Technikfolgenabschätzung, Deutscher Bundestag

EU-Kommission (2018). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Abgerufen von <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>

Erpenbeck, J., & Sauter, W. (2014). *Kompetenzentwicklung im Netz: New Blended Learning mit Web 2.0*. Berlin: epubli GmbH.

Erpenbeck, J., Rosenstiel, L, Grothe, S. & Sauter, W. (2017). *Handbuch Kompetenzmessung: Erkennen, verstehen und bewerten von Kompetenzen in der betrieblichen, pädagogischen und psychologischen Praxis*. Stuttgart: Schäffer-Poeschel

Gesellschaft für Informatik (2016). *Bildung in der digitalen vernetzten Welt*. Abgerufen von https://gi.de/fileadmin/GI/Hauptseite/Themen/Dagstuhl-Erklärung_2016-03-23.pdf

KMK (2016). *Bildung in der digitalen Welt*. Abgerufen von https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf

Knaus, T., Meister, D., & Tulodziecki, G. (2017). Futurelab Medienpädagogik: Qualitätsentwicklung – Professionalisierung – Standards. Thesenpapier zum Forum Kommunikationskultur 2017 der GMK. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, (00), 1-23. <https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2017.10.24.X>

Zawacki-Richter, O. & Mayrberger, K. (2017). *Qualität von OER: Internationale Bestandsaufnahme von Instrumenten zur Qualitätssicherung von Open Educational Resources (OER) – Schritte zu einem deutschen Modell am Beispiel der Hamburg Open Online University*. Hamburg: Hamburg Open Online University. Abgerufen unter <https://www.synergie.uni-hamburg.de/media/sonderbaende/qualitaet-von-oer-2017.pdf>