



Start > Archiv > Sommer-Uni > Sommer-Uni 2012 »Medien machen Schule 3.0«

- » Archiv für News
- » Flensburg Winter School
- » FöhrForPhone
- » SchülerFilmStadt Flensburg
- » **Sommer-Uni**
 - » Sommer-Uni 2010 »Medien machen Schule 1.0«
 - » Sommer-Uni 2011 »Medien machen Schule 2.0«
 - » **Sommer-Uni 2012 »Medien machen Schule 3.0«**
- » Tagungen
- » Vortragsreihen

Sommer-Uni 2012 »Medien machen Schule 3.0«

») Vorlesen

[Vimeo Direktlink](#)

Bildungsgänge im Social Web

Die Orientierung **an der** individuellen Bildungsbiographie wird zunehmend wichtiger. In Abkehr vom lehrerzentrierten Unterricht verspricht eine Neue Lernkultur Selbstbestimmung, Autonomie und das freie Verfolgen subjektiver Interessen. Den so **genannten** Neuen Medien wird zugesprochen, diese selbstgesteuerten und selbstver**antworteten** Lernprozesse zu beför**der**n; dies insbeson**dere** innerhalb komm**unikativer** und kollaborativer Gemeinschaften, die sich mittels des Social Web selbst organ**isieren**, teilhaben, content kreieren etc.. Doch diese Aktivitäten hinterlassen Spuren im Netz und sind oft von **der** Nötigung zur freiwilligen Selbstverdatung bestimmt.

Wie lassen sich die Potenziale des Web 2.0 in Gebrauch nehmen, ohne dabei stetig **an der** Darstellung und Aufzeichnung des eigenen Lebenslaufes mitwirken zu müssen? Wie lassen sich freie Bildungsgänge durch das Web 2.0 gestalten – ohne neuen Formen **der** (Selbst-) Kontrolle Vorschub zu leisten.

Ausführliches Programm

Vorträge

»Social Software und Bildung«

Mandy Rohs • Mediendidaktik, Universität Duisburg/Essen

Schulisches Lernen und Social Software scheint auf den ersten Blick nicht viel miteinander gemeinsam zu haben: auf der einen Seite sind Kinder und Jugendliche scheinbar den ganzen Tag online und erfahren das Social Web als Erweiterung ihrer sozialen Umwelt, in der Schule müssen aber Mobiltelefone abgestellt werden und Schülerinnen und Schüler erleben digitale Medien in großen Teilen als didaktisches Hilfsmittel. Somit scheinen Schule und Social Web nicht viel miteinander gemeinsam zu haben. Betrachtet man Schule als "(Neben-)Produkt der Medientechnologie des Buchdrucks" ? (Meyer, 2011, S. 16) so ist zu fragen, wie Schule und das Social Web mit seinen Prinzipien der Offenheit umgeht und welche Transformationsprozesse von Schule beobachtet werden können, um den Bildungswert des Social Web auch mit institutionalisiertem Lernen zu verbinden.

»Generation Facebook«

Oliver Leistert • Centre for Media and Communication Studies, Central Europe an University Budapest & Universität Paderborn

Facebook ist häufig der Einstiegspunkt ins Internet für junge Menschen. Gleichzeitig prägt Facebook Kommunikationsverhalten, sortiert User in Zielgruppencluster und produziert mediale Subjektivitäten. Facebook normalisiert nicht nur durch sehr eingeschränkte Äußerungsmöglichkeiten. Vielmehr funktioniert es als soziales Sanktionssystem über ständiges Feedback.

Während sich auf der Oberfläche Identitäten festschreiben und Lebensverläufe dokumentiert werden, protokolliert das Unternehmen akribisch alle kommunikativen Äußerungen und sozialen Verbindungen. Die an Facebook angeschlossenen Partnerunternehmen haben damit Zugriff auf ein sehr detailliertes und vor allem präzises Datenset, das nach den Wünschen der zahlenden Kunden von Facebook aggregiert, analysiert und verwertet wird. Davon bekommen Facebookuser selten etwas mit: von der Verwertung ihrer Lebensdaten für Unternehmen.

Facebook läßt sich somit als Selbstmanagementsystem, biopolitisches Programm und Feedbacksystem eines integrierten postfordistischen Kapitalismus beschreiben.

Workshops

blogs, wikis und Schule

Tanja Nissen • freie Printjournalistin • www.tanjanissen.de

Mathias Becker • Technischer Konzepter & Account-Manager, Hamburg • www.elbududler.de

Blogs und Wikis spielen eine immer größere Rolle bei der Beschaffung und Verbreitung von Informationen. Prominentestes Beispiel: Wiki-Leaks. Dabei werden einige Internet-Plattformen auch zur Konkurrenz für etablierte Medien. Aber was sollte man Schülern im Umgang mit Blogs und Wikis mit auf den Weg geben? Wie geht man mit den Informationen solcher Portale um? Was ist zu beachten, wenn man selbst welche betreibt? Und welche Möglichkeiten bieten diese für die klassen- und schulinterne Kommunikation? In dem Workshop werden verschiedene Blogs und Wikis vorgestellt, Chancen und Risiken erläutert. Anschließend sollen die Teilnehmer Ideen für einen eigenen Blog entwickeln, erste Beiträge verfassen und diese auch online veröffentlichen. Dabei geht es nicht nur um technische, sondern immer wieder auch um journalistische Grundlagen.

Sozialisation im Social Web – facebook & Co.

Daniel Seitz • Medienpädagoge, Berlin • <http://medialepfade.de>

facebook bietet sich an, eine umfassende ›Chronik‹ aller Lebensäußerungen seiner ca. 800.000.000 Benutzer zu sein. Trotz aller Kritik, die zunehmend hörbar wird, wird dieses Angebot gerade von jungen Menschen gern angenommen. Mehr noch: Die ›Generation Facebook‹ fühlt sich frei und stürzt Diktatoren und Verteidigungsminister. Aber es stellt sich die Frage, ob diese Freiheit nicht womöglich irgendwann genau von dem Unternehmen bedroht wird, welches über all die freiwillig bereit gestellten Daten verfügt und dessen Geschäftsmodell darin besteht, sie zu verarbeiten. Zudem ist diese Freiheit insbesondere die Freiheit eines Marktes für die ›Marke Ich‹ und die Folgen der damit einhergehenden Selbstbeschreibungen der nachwachsenden Generation noch gar nicht absehbar. Im Workshop wird den Möglichkeiten wie den Gefahren des sozialen Netzes anhand der theoretischen Reflexion der nicht zuletzt bereits vorhandenen eigenen individuellen Praktiken im Social Web und etablierten Membership-Services nachgegangen.

Smartphone – Fotoroman – Geotagging

Uli Tondorf • Medien- und Sozialpädagoge, Schleswig-Holstein • www.schulkinowoche.lernnetz.de • www.akjs-sh.de

Fotos auf dem Smartphone zu schießen ist alltägliche Praxis viele Kinder und Jugendlicher. Die Nutzung des Handy ist meist praxiologisch: das eigentlich vorhandene Bewusstsein über die tieferliegenden, meist verborgenen Dimensionen der gebrauchten Technik wird ausgeblendet. So wird selten bedacht, dass die neuen Geräte bei der Nutzung ständig Hintergrundinformationen übermitteln. Eine Art dieser möglichen Hintergrundinformationen sind die so genannten Geotags, die sich auch schon beim Fotografieren in den Hintergrunddaten der Fotodatei speichern lassen. Dies soll in diesem Workshop in eine produktive Nutzung umgewandelt werden: Die Teilnehmenden erstellen einen Fotoroman an, der sich über eine Karte lesen lässt. Die Teilnehmenden erhalten so eine unterrichtstaugliche produktive Methode, mit welcher sich die Möglichkeiten und Funktionen, aber eben auch Gefahren von Hintergrunddaten in die Sichtbarkeit und so mit Jugendlichen besprechen lassen.

Creative Gaming

Matthias Löwe • Jana Leinweber & Andreas Hedrich • Initiative Creative Gaming • www.creative-gaming.eu

Spielen gehört zum Menschen wie Essen und Trinken. Einen Großteil unserer motorischen und kognitiven Fähigkeiten erlernen wir spielerisch. Dazu gehört inzwischen auch das Spielen am und um den Computer. Jenseits stupider Gewaltspiele

hat sich eine bunte Szene etabliert, die Computerspielen eher als digitalen Sandkasten, denn als Spiel mit festen Regeln begreift – Creativ Gaming eben. Zudem etabliert sich zunehmend ein Genre, das das Spielen durchaus ernst nimmt: Serious Gaming versucht ernsthafte Inhalte und die Simulation von realen Situationen an den Spieler zu bringen. Dabei reicht die Palette von der Rekrutierung für den Militärdienst bis hin zu der simulierten Flucht aus einem militärischen Krisengebiet, die einer politikwissenschaftlicher Studie gleich kommt. Der Workshop versucht, die Computerspielwelt zwischen kreativ, ernsthaft und bildungsrelevant zu durchschreiten und praktisch – eben spielerisch – zu erproben.

Zur kreativen Einbindung interaktiver Tafeln in Lehr-/Lernprozesse der Multimedia im Klassenraum am Beispiel auditiver Medienprojektarbeit

Andi Hülsen • Medienpädagoge, Tontechniker & Ronny Stumpf • Medienpädagoge
Hamburg • www.ohrlotsen.de

Interaktive Whiteboards werden in naher Zukunft in keinem Klassenraum mehr fehlen. Durch entsprechende Großinvestitionen werden sich alle Lehrer/-innen mit dieser Technik auseinandersetzen müssen. Die aktuelle Praxis ist momentan noch eher von Ratlosigkeit gekennzeichnet. Denn was kann man mit einem Interaktive Whiteboard eigentlich besser machen, als mit einer grünen Tafel? Revitalisieren die Whiteboards nicht schlicht wieder einen lehrer-, eben tafelfzentrierten Unterricht? Oder besteht das entscheidende – bisher wenig bedachte – Moment eigentlich darin, dass man mit einem interaktiven Whiteboard nun das www und somit sämtliche Möglichkeiten der (kreativen) Mediennutzung in jeder Klasse an der Wand hängen hat?

Programmierung, Robotik und iWear

Sabrina Wilske & Reinhard Nickel

Informatik, Universität Bremen • www.dimeb.de • www.techkreativ.de • www.tzi.de

Die Arbeitsgruppe Digitale Medien in der Bildung (dimeb) bezieht sich in Forschung und Lehre einerseits auf Bildungsanwendungen in Informatik und Medieninformatik, andererseits auf Digitale Medien und Medienbildung im pädagogisch-didaktischen Kontext. In Zusammenarbeit mit dem Technologie-Zentrum Informatik und Informationstechnik (TZI) schlägt sie Brücken zwischen Technikkultur und Pädagogik – speziell in der LehrerInnenbildung. Unter dem Titel TechKreativ stehen in dem Workshop insbesondere die so genannten »Wearables« im Mittelpunkt – kleine, unscheinbare Computer, die u.a. unsere Kleidung »intelligent« machen. Am Beispiel dieser »Smart Textiles« wird aufgezeigt, wie man mit SchülerInnen kreativ mit Technologien umgehen und neue Formen des Lernens ausprobieren kann. Der Kurs setzt keine Programmier- oder Computerkenntnisse voraus, führt aber in Grundkonzepte der Programmierung ein.

Animationsfilm

Sören Wendt • Trickfilmregisseur & Animator, Hamburg • www.trickfilmparty.de

Im Workshop werden verschiedenen Tricktechniken und Materialien vorgestellt und professionelle Arbeiten gezeigt. Beim Filme machen ist Teamarbeit selbstverständlich, vor allem, wenn die Zeit sehr knapp ist, und das ist sie immer! Die Teilnehmer werden in Gruppen eigene Animationsfilme herstellen, wobei sie Legetrick, Objektanimation und Pixilation kennen lernen, so wie einen Einblick in Filmschnitt und Vertonung erhalten.

Bausteine für die Mediennutzung im Unterricht

Thore Olaf Kühn & Christoph Olsen • IQSH • www.iqsh.de

Im Kurs wird gezeigt, wie man Unterrichtsinhalte in vielfältiger Form medial aufarbeitet und präsentiert (z.B. Plakat, Hörspiel, Trickfilm etc.). Schritt für Schritt lernen die Teilnehmer, wie sie selber diese Produkte erstellen können. Zur Vertiefung entwickeln Sie einen Baustein für die Verwendung im eigenen Unterricht. Dieser kann für den Zertifikatserwerb Grundlage des eigenen Unterrichtsprojektes sein.

Track your Life – lebensbegleitende Selbstverdatung und ePortfolios

Helge Lamm & Stephan Münte-Goussar

Medienbildung, Universität Flensburg • www.uni-flensburg.de/medienbildung

Verschiedene datenverarbeitenden Systeme und Anwendungen im Internet sind darauf ausgerichtet, individuelle Entscheidungen, Kommunikationsakte, Handlungen und Bewegungen im Sinne eines mitlaufenden Gedächtnisses mitzuschreiben und am besten von daher zukünftige Entscheidungen, Kommunikationsakte und Handlungen vorherzusehen. Dies reicht vom cookie auf der persönlichen Festplatte, welches google zur Optimierung von Suchergebnissen hinterlässt, bis hin zu Bewegungsprofilen via Smartphones. Auch Bildungsprozesse werden im vermehrten Maße mitgeschrieben. Die Daten über individuelle Bildungsverläufe sind ein begehrtes Gut. Die Konjunktur von so genannten (e)Portfolios legt davon Zeugnis ab.

Im Workshop soll die pädagogische Technik des ePortfolios praktisch erprobt und mit den Speicherungsverfahren des – nicht zuletzt sozialen – Netzes in Verhältnis gesetzt werden.

Europa-Universität Flensburg
Auf dem Campus 1
24943 Flensburg



Telefon: +49 461 805 02
Telefax: +49 461 805 2144
Internet: www.uni-flensburg.de