

Modell für gelingende Medienbildung

Erkenntnisse aus der Analyse der Praxis zum *media literacy award [mla]*

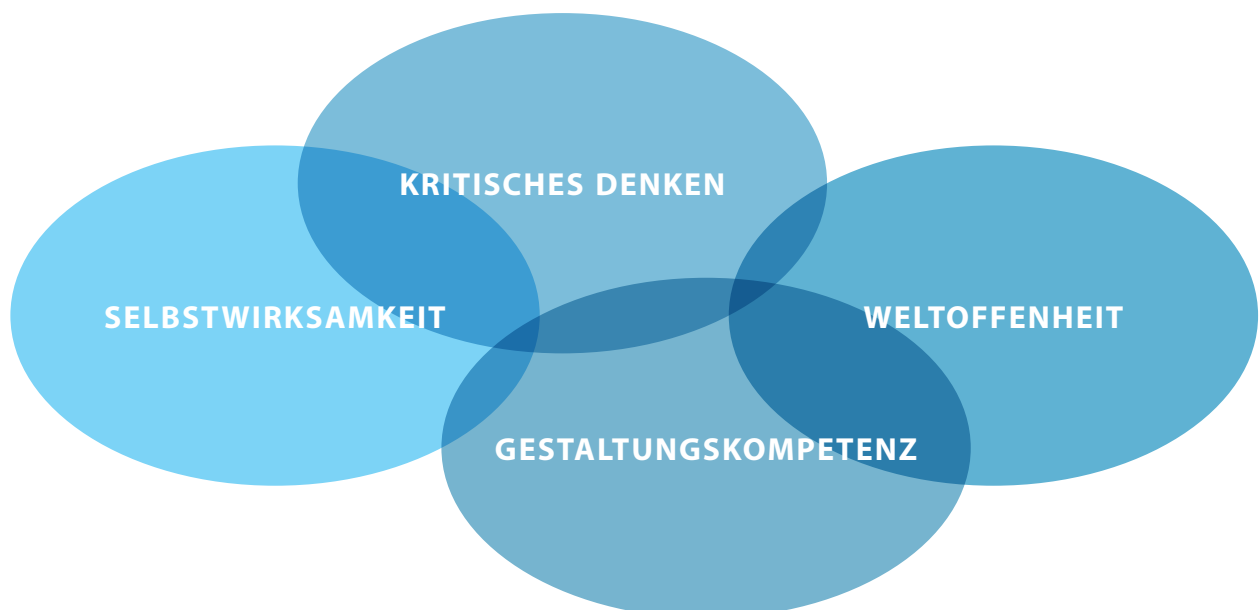
Dietmar Schipek, Renate Holubek



Der *media literacy award [mla]* prämiiert seit dem Schuljahr 2001/02 Best-Practice-Projekte an europäischen Schulen. Seither wurden rund dreitausend Medienprojekte eingesandt, die wir ausgewertet und für Forschungszwecke archiviert haben. Jährlich werden die kreativsten Teams mit dem *media literacy award [mla]* ausgezeichnet. Aus der langjährigen Praxis heraus formten wir ein Modell für gelingende Medienbildung, das wir hier vorstellen.

Danksagung An dieser Stelle möchten wir uns bei allen bedanken, die am *media literacy award [mla]* mitgewirkt haben und mitwirken, vor allem aber bei den Pädagoginnen und Pädagogen für ihr Engagement und ihre Leidenschaft ebenso wie für ihre Kreativität, Geduld und Kritik. Gemeinsam mit ihren Schülerinnen und Schülern haben sie vorgezeigt, was möglich ist.

Gelingensfaktoren Medienbildung



Modell für gelingende Medienbildung

Erkenntnisse aus der Analyse der Praxis zum *media literacy award* [mla]

Dietmar Schipek, Renate Holubek

Gelingensfaktoren Medienbildung

SELBSTWIRKSAMKEIT Das Konzept der Selbstwirksamkeitserwartung bezeichnet die Erwartung, aufgrund eigener Kompetenzen gewünschte Handlungen erfolgreich selbst ausführen zu können. Das Ermöglichen von Selbstwirksamkeitserfahrungen ist daher wichtig im Lernprozess.

KRITISCHES DENKEN Kritisches Denken ist ein kreatives Werkzeug, das unabdingbar für Lernprozesse und persönliche Weiterentwicklung ist. Konstruktive, durchdachte, fordernde und fördernde Kritik muss vielfach erst erlernt und erfahren werden. Dazu bedarf es einer Anleitung und Ermächtigung, denn diese Art des Denkens ist uns nicht einfach angeboren.

GESTALTUNGSKOMPETENZ Gestaltungsprozesse erfordern Kreativität und kritisches Denken, wobei wir unter Kreativität die „Neukombination von Informationen“ verstehen, das heißt, im Mittelpunkt steht nicht die genuine schöpferische Tätigkeit, sondern Problemlösungskompetenz, die durch spezielle Kreativitätstechniken gefördert werden kann. Kreativität kann man lernen.

WELTOFFENHEIT Das interaktive Lesen und Problemlösen im Verbund mit dem Computer beeinflusst unsere Kommunikation und damit unser Handeln. Mit dem digitalen Fenster zur Welt sind wir im wahrsten Sinn des Wortes weltoffen. Nicht nur, was Datensicherheit und Privatsphäre betrifft. Gemeint ist hier vor allem Weltoffenheit im Sinne von Toleranz als angemessene Geisteshaltung, in der wir Verhaltenssicherheit in einer global vernetzten Welt stets neu erwerben und aushandeln müssen. Hilfreich dabei ist Ambiguitätstoleranz.

Einleitung

Unter dem Motto „Medienkompetenz ist identisch mit der Fähigkeit, kritisch denken zu können“ (Joseph Weizenbaum) werden seit dem Schuljahr 2001/02 die besten Medienprojekte an europäischen Schulen mit dem *media literacy award* [mla] ausgezeichnet. Jährlich werden bis zu 400 Projekte eingereicht, davon jeweils rund 90 Prozent aus Österreich. Der vom österreichischen Bildungsministerium initiierte Wettbewerb zählt zu den wichtigsten Medienkompetenz-Initiativen in Europa.

Seit Projektstart werden die [mla]-Preisträger in einem mehrwöchigen Auswahlverfahren auf folgende Weise ermittelt: Die eingereichten Medienprojekte werden mit Hilfe der Projektbeschreibungen (inklusive einer Darstellung des Lernprozesses), eines begleitenden Fragebogens zum Projekt und anhand eines Kriterienkatalogs, der auf Basis des Grundsatzerlasses für Medienerziehung erstellt wurde, beurteilt. Jedes Projekt wird darüber hinaus von einer Redaktion (Vorjury), die von der Steuerungsgruppe Medienbildung des Bildungsministeriums¹ nominiert wurde, einer mehrstufigen Reflexion unterzogen. Die finale Bewertung der Nominierungen der Vorjury erfolgt

durch die (jährlich wechselnden) Mitglieder einer externen Jury.

Die Preisträgerprojekte werden auf der Plattform mediamanual.at präsentiert und so einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Ausgewählte Projekte werden darüber hinaus in einem Blog – mit Beschreibung und Video – vorgestellt.² Jedes Jahr im Herbst werden die besten Projekte im Rahmen des dafür eingerichteten dreitägigen Medienfestivals *mla:connect* prämiert. Die einzelnen Projektteams werden eingeladen, ihre Ergebnisse zu präsentieren und diese mit der [mla]-Community zu diskutieren. Integriert in dieses Festival ist auch eine Fachtagung, die allen interessierten Pädagoginnen und Pädagogen zum Erfahrungsaustausch offen steht. Unter dem Motto „Wie kann Medienbildung im Schulalltag gelingen?“ reflektieren die Teilnehmenden in einem World Café ihre Erfahrungen aus der Praxis. Auch die Ergebnisse dieser Tagung werden auf mediamanual.at veröffentlicht. In Summe eine Feedbackschleife, die den öffentlichen Diskurs beleben, zu neuen innovativen Medienprojekten inspirieren und Kolleginnen und Kollegen, die noch keine Projekte durchgeführt haben, anregen soll, mit ihren Schülerinnen und Schülern aktiv zu werden.

Modell für gelingende Medienbildung

Erkenntnisse aus der Analyse der Praxis zum *media literacy award [mla]*

Dietmar Schipek, Renate Holubek

Nach mehr als zehn Jahren Begleitung der medienpädagogischen Praxis an österreichischen Schulen schien uns die Zeit reif zu sein für ein Reframing. Im Sommer 2012 haben wir daher das Gesamtprojekt kritisch durchleuchtet, um die Frage nach der systemischen Wirksamkeit zu prüfen und um mögliche und wirksame neue Ziele ins Auge fassen zu können. Ziel dieser Erhebung war es, Gelingensfaktoren sichtbar zu machen und diese über die oben dargestellte Feedbackschleife (Medienfestival, Fachtagungen, Öffentlichkeitsarbeit) in die sozialen Handlungsfelder rückzuführen, um den Lehrkräften eine nachhaltige Qualitätssicherung zu ermöglichen.

Theorie und Praxis

Für die Zwischenbilanz nach zehn Jahren haben wir die gesammelten Projekte und das Datenarchiv nach erhellenden Einsichten durchforstet, d. h., wir haben die Projektergebnisse und Lernsettings (Medienprodukte, didaktische Ansätze, Projektbeschreibungen) anhand der im Kriterienkatalog (siehe Anhang) definierten Fragen analysiert.

Wir kamen zu der Einschätzung, dass nicht so gut gelungene Projekte weniger an der Komplexität des gewählten Vorhabens scheiterten, sondern eher am Fehlen eines grundlegenden Verständnisses für das Konzept des kritischen Denkens.

Unsere Hauptfrage dabei war, inwiefern kritisches Denken zur Anwendung gekommen ist. Wir kamen zu der Einschätzung, dass nicht so gut gelungene Projekte weniger an der Komplexität des gewählten Vorhabens scheiterten (wie zum Beispiel an mangelnder kreativer Ausdrucksstärke), sondern eher am Fehlen eines grundlegenden Verständnisses für das Konzept des kritischen Denkens. Wir zogen den Schluss, dass das kritische Denken im Rahmen der Arbeit an den Medienprojekten zu wenig beachtet wird.

Erprobung gelingender Medienbildung

Seit Beginn unserer beratenden Tätigkeit im Bereich angewandter Medienpädagogik gilt unsere Sympathie der von Lehrenden immer wieder geäußerten Ansicht, dass die kulturwissenschaftliche Bedeutungsproduktion der Medienpädagogik ein schwer realisierbares Konzept für die Praxis an der Schule anbietet. Aus systemtheoretischer Sicht bilden die kulturwissenschaftliche Bedeutungsproduktion und die Praxis

in der Schule zwei verschiedene Interaktions- und Kommunikationssysteme, die aber trotzdem kognitiv offen sind. Beide Systeme können also voneinander lernen. Unser Ansatz: Wir reflektieren interdisziplinär sowohl wissenschaftliche, künstlerische, technische und gesellschaftspolitische Sichtweisen als auch unsere Erfahrungen in der medienpädagogischen Arbeit. Aus unserem systemischen Ansatz heraus interessieren wir uns primär für die Stärken, die Ressourcen und Kompetenzen des zu beratenden sozialen Systems, kurz für die Gelingensfaktoren.

Wir dürfen auch nicht vergessen, dass wir alle Medienpioniere sind, die neue Bereiche erkunden, von deren Existenz sie zwar Kenntnis haben, über die sie Vermutungen anstellen, die sie aber inhaltlich noch nicht vollständig fassen können. In diesem Sinne sind wir *Early Adopters*³. Der *media literacy award [mla]* eröffnete den Schulen eine Möglichkeit zum vernetzten Learning by Doing. Als einfaches und offenes Betriebssystem stand allen Interessierten jeder Ansatz und jedes Ergebnis offen und bot so den vielfältigen heterogenen Ansätzen der einzelnen Medienpioniere, die sich in der Regel auch als Einzelkämpfer in der Praxis bezeichneten, ein Netzwerk und oft auch einen Anlass, Medienbildung in den Unterricht zu integrieren. Das Medienfestival *mla:connect* machte es möglich, einmal im Schuljahr Einblick in die Arbeit von Kolleginnen und Kollegen im Bereich Medienbildung zu bekommen und mit Gleichgesinnten zu diskutieren.

Der *media literacy award [mla]* eröffnet den Schulen eine Möglichkeit zum vernetzten Learning by Doing.

Aufbruch – Lernen in der Netzwerkgesellschaft

Der spanische Soziologe Manuel Castells beschreibt in der zweiten Hälfte der 1990er-Jahre in seinem dreibändigen Werk „Das Informationszeitalter. Wirtschaft, Gesellschaft, Kultur“⁴ ein neues Paradigma: das Netzwerk, das seiner Ansicht nach zu einem gesamtgesellschaftlichen Phänomen aufgestiegen ist. Begriffe wie Informationsgesellschaft, Wissensgesellschaft und Netzwerkgesellschaft prägen seither zahlreiche Initiativen der Europäischen Union, beispielsweise die „Lissabon Strategie“ und die anschließende Initiative „Europa 2020“⁵, ein Wirtschaftsprogramm, das 2010 von der Europäischen Kommission vorgeschlagen wurde. Zusätzlich wurde die „Digitale Agenda für Europa“ initiiert, mit dem Ziel „aus einem digitalen Binnenmarkt, der auf einem schnellen bis extrem schnellen Internet und interoperablen Anwendungen beruht, einen nachhaltigen wirtschaftlichen und sozialen Nutzen zu ziehen“⁶.

Modell für gelingende Medienbildung

Erkenntnisse aus der Analyse der Praxis zum *media literacy award* [mla]

Dietmar Schipek, Renate Holubek

Über diese wirtschaftspolitischen Empfehlungen hinaus wurde die Europäische Kommission auf Initiative des Europäischen Parlaments im Jahr 2009 auch bildungspolitisch mit einer Empfehlung zur „Medienkompetenz in der digitalen Welt als Voraussetzung für eine wettbewerbsfähigere audiovisuelle und Inhalte-Industrie und für eine integrative Wissensgesellschaft“ aktiv⁷.

Medienkompetenz (engl. *media literacy*) wird von einer Expertengruppe wie folgt definiert:

„Media literacy represents the competence to:

- Access the media
- Understand and to have critical approach towards different aspects of media contents
- Create communications in a variety of contexts.

Media literacy relates to all media, including television and film, radio and recorded music, print media, the Internet and all other digital communication technologies. It is a fundamental competence not only for the young generation but also for adults and elderly people, for parents, teachers and media professionals. The Commission considers media literacy as an important factor for active citizenship in today's information society.“⁸

Modell für gelingende Medienbildung

Die oben zitierte Definition von Medienkompetenz (*media literacy*) aus dem Jahr 2009 steht im Einklang mit dem [mla]-Modell. Die EU-Definition richtet sich an die Steuerungssysteme, sie erklärt aber nicht, wie eine Lernumgebung gestaltet sein muss, um den Schülerinnen und Schülern den Erwerb der beschriebenen Medienkompetenzen zu ermöglichen.

Media Literacy braucht einen Rahmen, der Selbstwirksamkeitserfahrungen ermöglicht, ein Rüstzeug für kritisches Denken vermittelt, Gestaltungskompetenz fördert und sich durch eine weltoffene und tolerante Geisteshaltung auszeichnet.

Aus der Analyse der zahlreichen Medienprojekte sind wir zur Erkenntnis gekommen, dass Media Literacy einen Rahmen braucht, der Selbstwirksamkeitserfahrungen ermöglicht, ein Rüstzeug für kritisches Denken vermittelt, Gestaltungskompetenz fördert, um kreativ Probleme zu lösen, und sich durch

eine weltoffene und tolerante Geisteshaltung auszeichnet, die zu Toleranz und Empathie ermutigt.

Selbstwirksamkeit

Das Konzept der Selbstwirksamkeitserwartung bezeichnet die Erwartung, aufgrund eigener Kompetenzen gewünschte Handlungen erfolgreich selbst ausführen zu können. Dabei geht es darum zu klären, welche äußeren und inneren Bedingungen gegeben sein müssen, damit Personen sich als selbstwirksam erleben.⁹ Gemäß der Theorie der Kausalattribution, die davon ausgeht, dass die Ursache, die eine Person einem Ereignis zuschreibt, mitverantwortlich dafür ist, wie sich die Person in späterer Folge zu diesem Ereignis verhält, lässt sich dies auf die Formel „Ja, ich kann!“ verkürzen: Eine Schülerin beispielsweise, die ihre Erfolge intern und stabil attribuiert, also ihren eigenen Fähigkeiten zuschreibt, wird sich nach einem Erfolg anders fühlen als eine Schülerin, die ihre Erfolge extern und variabel attribuiert, also eigene Erfolge zum Beispiel dem Zufall zuschreibt.

Auch der Neurowissenschaftler Manfred Spitzer betont den Zusammenhang zwischen Selbstbild, Selbstbejahung und nachhaltiger Leistungsfähigkeit: „Es ist nicht egal, was jemand über sich denkt. Wer schlecht über sich denkt, antizipiert eigenes Versagen, gerät dadurch in Stress und versagt tatsächlich. Diese Abwärtsspirale findet in der schulischen Realität statt: ‚ich bin dick und daher unsportlich‘, ‚ich bin ein Mädchen und daher schlecht im Rechnen‘, ‚ich bin afrikanischer Abstammung und daher dumm und faul‘ sind typische solche Vorurteile, deren negative Effekte auf die entsprechenden Leistungen nachgewiesen wurde.“¹⁰

Das Ermöglichen von Selbstwirksamkeitserfahrungen ist daher ein wichtiger Faktor bei der Gestaltung von Lernumgebungen. Es geht also darum, interaktive Lernszenarien zu schaffen und Anreize zu bieten, die Lernende neugierig machen. „In einer anregenden Lernlandschaft steuern die Schülerinnen und Schüler ihren Lernprozess selbst, wählen eigenverantwortlich ihre Lernwege und Inhalte, die sie interessieren. Ihre Lehrer/innen erstellen methodische Arrangements, die den selbstständigen Lernprozess anregen und unterstützen. Dieses dialogische Lernen ist begleitet von Phasen des Innehaltens und Reflektierens, des Feedback-Gebens und Orientierens. Lernergebnisse werden sichtbar gemacht und gewürdigt.“¹¹

Kritisches Denken

Kritisches Denken ist ein kreatives Werkzeug, das unabhängig für Lernprozesse und persönliche Weiterentwicklung ist.

Modell für gelingende Medienbildung

Erkenntnisse aus der Analyse der Praxis zum *media literacy award* [mla]

Dietmar Schipek, Renate Holubek

Konstruktive, durchdachte, fordernde und fördernde Kritik muss erlernt und erfahren werden. Dazu bedarf es einer Anleitung und Ermächtigung, denn diese Art des Denkens ist uns nicht einfach angeboren. „Kritisches Denken ist jene Art des Denkens (gültig für alle Gegenstände, Inhalte oder Probleme), bei der eine Person die Qualität ihres Denkens steigert, indem sie es sich zur Pflicht macht, die inhärenten Strukturen des Denkens sachkundig zu befolgen und sie an intellektuellen Normen zu messen.“¹²

Medienbildung setzt kritisches Denken im Sinne des angelsächsischen Begriffs „Critical Thinking“ voraus: „Critical thinking is thinking that questions assumptions.“¹³ *Critical thinking* (CT) ist eine pädagogische Bewegung, die auf den US-amerikanischen Philosophen und Pädagogen John Dewey zurückgeht. Unter dem Namen *Critical Thinking* werden die zwei Hauptkompetenzen Problemlösungsstrategien und Argumentationsanalyse trainiert. Eine klassische Übung für letzteres wäre zum Beispiel die Beurteilung eines von verschiedenen Standpunkten aus verfassten Berichts¹⁴ – etwa zur Frage „Darf ich Fleisch essen?“ aus der Sicht eines Viehzüchters und der Sicht eines Vegetariers.

Kritisches Denken ist jene Art des Denkens, bei der eine Person die Qualität ihres Denkens steigert, indem sie es sich zur Pflicht macht, die inhärenten Strukturen des Denkens sachkundig zu befolgen und sie an intellektuellen Normen zu messen.

In den 1920er-Jahren begannen Lehrpersonen in den USA damit, Film in ihren Unterricht zu integrieren, um damit die *critical thinking* und *communication skills* ihrer SchülerInnen zu fördern. Heute wird an Schulen in den USA *Critical Thinking* „across the curriculum“ gelehrt, CT sollte demnach als Unterrichtsprinzip in jedem Fach praktiziert werden.¹⁵

Anders als in den USA, wo John Dewey eine pädagogische Praxis begründete, die mehr auf kritisches Denken im Rahmen einer kritischen Pädagogik selbst setzte¹⁶, kam es in Europa in den 1920er-Jahren zu einer Medienerziehung, die auf Aktivierung der FilmzuschauerInnen zu Kritik und Filmverständnis durch Geschmacksbildung (!) setzte. Daraus darf allerdings nicht geschlossen werden, dass in den angelsächsischen Ländern Media Education von bewahrpädagogischen Ansätzen verschont blieb.¹⁷

In Österreich hatte kritisches Denken (nicht nur) in dieser Zeit wenig Fürsprecher, weder im Schulbereich noch im

öffentlichen Diskurs. Nach 1945 sah sich die österreichische Gesellschaft verpflichtet, „Kinder und Jugendliche nicht nur vor Erinnerungen an die Vergangenheit, sondern auch vor neuen Versuchungen zu schützen. Während man also meinte, die ‚Gesundung‘ der Gesellschaft könnte durch das ‚Gute und Schöne‘ erfolgen, sah man sich durch die neuen Verführungen der (US-amerikanischen) Kulturindustrie, die in Österreich Einzug gehalten hatte, massiv bedroht“¹⁸.

Die historische Dimension macht deutlich, dass nach den Erfahrungen des Dritten Reichs und seiner perfekt inszenierten Medienpropaganda eine bewahrpädagogische Haltung den medienpädagogischen Diskurs prägte, der sich in Österreich erst in den 1980er-Jahren langsam aufzulösen begann. Bei den Versuchen, die praktische Medienarbeit in der Schule zu integrieren, forcierte man lange Zeit eher die kreativen Aspekte rund um die Medienarbeit, mit dem Ziel, von der klassischen Unterweisungssituation wegzukommen und attraktivere Lernarrangements zu gestalten. Der kritische Aspekt im Sinne des *Critical Thinking* blieb unberücksichtigt. Erst mit der Einführung des *media literacy awards* [mla], der auf Kriterien basiert, die aus dem Medienerziehungserlass abgeleitet wurden, wird eine kritisch-kreative Medienpraxis an österreichischen Schulen sichtbar, zwei Begleitstudien zum *media literacy award*¹⁹ liefern deutliche Hinweise darauf.

Medienkompetenz umfasst im Informationszeitalter auch die Kompetenz, Informationen finden und bewerten zu können – Fakten von Meinungen unterscheiden, Fehler in Argumenten und verdeckte Annahmen aufzeigen zu können.

Ob sich jemand als medienmündig erweist, hängt auch von der konkreten Bewältigung von Lebenssituationen ab, die in unserer Netzwerkgesellschaft zunehmend so strukturiert sind, dass Gestaltungskompetenz in nahezu allen Lebensbereichen von zentraler Bedeutung ist. Aber wie gute Entscheidungen treffen? Wie vernünftig kommunizieren? Kompetenzen im kritischen Denken wären dabei sicherlich hilfreich – universelle intellektuelle Normen und Kriterien anwenden können, wenn man die Qualität eines Gedankengangs (Problem, Sachverhalt, Situation) überprüfen will, Regeln der fairen Urteilsbildung beherrschen ... Wenn wir Medienprojekte im Sinne des kritischen Denkens (CT) bewerten, müssen entsprechende Standards explizit gemacht werden.

Universelle Normen für kritisches Denken²⁰:

Klarheit: Kann man diesen Gedanken besser herausarbeiten?

Könnte man dazu ein Beispiel machen?

Lässt sich veranschaulichen, was gemeint ist?

Richtigkeit: Wie kann man das überprüfen? Wie lässt sich herausfinden, ob es stimmt?

Modell für gelingende Medienbildung

Erkenntnisse aus der Analyse der Praxis zum *media literacy award* [mla]

Dietmar Schipek, Renate Holubek

Wie könnte man das verifizieren oder testen?

Exaktheit: *Kann man dieses Thema spezifischer ansprechen?*

Lassen sich weitere Einzelheiten anführen?

Könnte man sich noch präziser ausdrücken?

Relevanz: *Wie hängt das mit dem Problem zusammen? In welcher Weise wirkt es auf die Fragestellung ein?*

Inwiefern bringt uns das in der Sache weiter?

Tiefgang: *Welche Faktoren machen das Problem so schwierig? Wo zeigen sich komplexe Aspekte in dieser Frage?*

Welche Nüsse gilt es unbedingt zu knacken?

Vernetzung: *Muss man es aus anderen Blickwinkeln betrachten? Muss man andere Standpunkte berücksichtigen? Muss man einen neuen Zugang zum Problem finden?*

Logik: *Macht das Ganze Sinn – auch in allen Einzelteilen? Passen Anfang und Schluss nahtlos zusammen?*

Sind Aussagen nachvollziehbar, belegt und begründet?

Fokussierung: *Befasst man sich mit dem wichtigsten Problem? Steht die zentrale Idee im Brennpunkt des Interesses?*

Welche der vorgelegten Fakten sind entscheidend?

Fairness: *Besteht ein (verdecktes) Eigeninteresse an der Sache? Nimmt man Anteil und würdigt man die Standpunkte Andersdenkender aufbauend und wohlwollend?*

Gestaltungskompetenz

Gestaltungskompetenz umfasst Gestalten, Design, Kreativität und auch Problemlösungskompetenz. „Gestalten“ verstehen wir als kreativen Prozess, bei dem durch die Arbeit der Gestaltenden eine Struktur, ein Prozess, eine Situation, eine Idee, aber auch eine Sache entwickelt, erstellt oder modifiziert wird. Das umfasst auch gesellschaftliche Strukturen und die Kunst. „Design“ steht im Englischen und Französischen für „Gestaltung“, „Konstruktion“, „Entwurf“. In diesem Sinne verwenden wir auch hier den Begriff, nicht im Sinne von „Formgebung“, wie im deutschen Sprachgebrauch oft üblich.

Gestaltungsprozesse erfordern Kreativität und kritisches Denken, wobei wir unter Kreativität die „Neukombination von Informationen“ verstehen, das heißt, im Mittelpunkt steht nicht die genuine schöpferische Tätigkeit, sondern Problemlösungskompetenz, die durch spezielle Kreativitätstechniken gefördert werden kann.

Kreativität lernen

Gestaltungsprozesse erfordern Kreativität und kritisches Denken, wobei wir unter Kreativität die „Neukombination von Informationen“²¹ verstehen, das heißt, im Mittelpunkt steht nicht die genuine schöpferische Tätigkeit, sondern Problemlösungskompetenz, die durch spezielle Kreativitätstechniken gefördert werden kann. Mit anderen Worten: Kreativität kann man lernen. – Was eine Herausforderung darstellt, sobald Schule sich am reinen Wissenserwerb orientiert und der Kreativität zu wenig Raum gibt bzw. sie auf musische Fächer und Sprachunterricht beschränkt. Es wundert daher nicht, dass eine bedeutende Zahl an [mla]-Projekten diesen Fächern zugeordnet werden kann.

Zu wünschen wäre, dass Design als Gestaltungsprozess verstanden wird, „in dem Entwürfe, Konzeptionen, Konstruktionen und Formgebungen entstehen, die in Skizzen, Zeichnungen und Modellen realisiert werden“²². Umgesetzt wird dies an britischen Schulen in Fächern wie „Design and Technology“ oder „Design and Art“. Im Rahmen des Unterrichtsprinzips Medienerziehung lassen sich „Design and Technology“ sowie „Design and Art“ fächerübergreifend und projektorientiert realisieren²³. Hier sehen wir auch Schnittstellen zur Implementierung informatischer Grundbildung²⁴. Leider ist das Gestalten von innovativen Lernsettings in der Praxis oft nicht so einfach zu bewerkstelligen, wie Lehrpersonen auf der Fachtagung zur Medienbildung jedes Jahr aufs Neue aufzeigen, nicht ohne gleichzeitig dafür zu plädieren, „das Machbare auch zu machen“²⁵.

Kreativität erfordert den Mut zu Fehlern. Fehler ermöglichen das Entdecken von Neuem und bereichern den Prozess des Lernens. Die Angst vor dem Versagen und die Angst, Fehler zu machen, halten davon ab, neue Ideen ins Spiel zu bringen und nach geeigneten Problemlösungen Ausschau zu halten. Das Entwerfen von Problemlösungen ist jedoch unverzichtbar in allen Lebensbereichen.

Phasen kreativer Prozesse

Die Wege kreativer Gestaltung und Problemlösung lassen sich so zusammenfassen²⁶:

- Formulierung des Problems (Erkennen, Analyse, Verständnis)
- Bearbeitung des Problems (Ermittlung des Wissensstands, Teillösungen, Stagnation)
- Entspannung und Perspektivenwechsel (Anstöße, unbewusste Tiefenwirkung)
- Ideengenerierung (Intuition, Ideengenerierung durch problembezogene Annahmen)
- Ausarbeitung der Idee (Ideencheck, Ausarbeitung, Kommunikation)

Modell für gelingende Medienbildung

Erkenntnisse aus der Analyse der Praxis zum *media literacy award [mla]*

Dietmar Schipek, Renate Holubek

Gestaltungskompetenz erfordert Design Thinking

*Design Thinking*²⁷ ist eine Methode zur Lösung von Problemen und zur Entwicklung neuer Ideen. Sie beinhaltet die oben kurz vorgestellten Phasen kreativer Prozesse. Dabei sind „wilde Ideen“ jederzeit willkommen und negative Bewertungen und Urteile nicht willkommen. Der Gesamtprozess ist interdisziplinär geprägt. Designprozesse erfolgreich zu gestalten, erfordert analytisches Denken, das zur Entscheidungsfindung beiträgt. Ohne Selbstwirksamkeitserwartung kann sich Kreativität jedoch nicht entfalten. Und ohne Kreativität ist weder *Design Thinking* noch *Critical Thinking* möglich, sie bedingen sich nachgerade.

**Damit SchülerInnen sich als
gestaltungskompetent und
selbstwirksam erleben können,
müssen sie kritisches Denken üben
und die Phasen kreativer Prozesse
verstehen und anwenden lernen,
um kreative Potenziale zur
Entfaltung zu bringen.**

Gestaltungskompetenz erfordert kritisches Denken

Ein erfolgreich durchgeführtes Medienprojekt verlangt didaktisches Geschick im Gestaltungsprozess. Damit SchülerInnen und Schüler sich als gestaltungskompetent und selbstwirksam erleben können, müssen sie kritisches Denken üben und die Phasen kreativer Prozesse verstehen und anwenden lernen, um vorhandene kreative Potenziale zur Entfaltung zu bringen. Kritisches Denken lernt man nicht in einem Crashkurs. Kritisches Denken ist eine lebenslange Aufgabe und zeichnet eine reflektierte, entscheidungs- und gestaltungskompetente Persönlichkeit aus. Erstaunlich, dass *Critical Thinking* bei uns kaum gelehrt und praktiziert wird, leider gibt es auch entsprechend wenig Lehrmaterial in deutscher Sprache.

Das medienkompetente Subjekt

Die Wissensgesellschaft im digitalen Zeitalter erfordert flexible, entscheidungskompetente, problemlösungsorientierte, medienkompetente und selbstständig handelnde Individuen. Der britische Medienpädagoge David Buckingham legt unter diesen Gesichtspunkten den Begriff *Media Literacy* unter die Lupe:

„In this context, it would be possible to interpret media literacy as a familiar neo-liberal strategy. In a deregulated, market-driven economy, the argument goes, people need

to be responsible for their own behaviour as consumers. Rather than looking to the government to protect them from the negative aspects of market forces, they need to learn to protect themselves. What does it matter if Rupert Murdoch owns the media, if we are all wise and critical consumers?“²⁸

Buckingham folgert:

„What next?

In my view, there is now an urgent need to sharpen our arguments, and to focus our energies. There is a risk of media literacy being dispersed in a haze of digital technological rhetoric. There is a danger of it becoming far too vague and generalised and poorly defined – a matter of good intentions and warm feelings, but very little actually getting done. [...] The school is the key public sector institution that ought to support the rights and actions of citizens; and despite the predictions of some technological enthusiasts, it is not going to disappear any time soon.“²⁹

Der *media literacy award [mla]* bietet Lehrerinnen und Lehrern Anlass und Möglichkeit, Lernumgebungen zu gestalten, in denen Teams ihre Projektideen entwickeln und ausführen. Die einzelnen SchülerInnen haben dabei Gelegenheit, ihre Interessen zu erkunden, ihre Potenziale und Kreativität zu entfalten, sie können lernen, kritisch zu denken und ihre Meinung zu äußern. Und sie werden zur gesellschaftlichen Teilhabe ermutigt.

Weltoffenheit

Global vernetzt und dadurch weltoffen

Das lokal verortete Individuum ist global vernetzt und dadurch „weltoffen“. Die meisten von uns besitzen Smartphones, kleine Taschencomputer, mit denen wir synchron und asynchron in sozialen Netzwerken interagieren. Und wir nutzen vielfältige Anwendungen, um Lernprozesse anzustoßen. Dies tun wir bereits, wenn wir einer Suchmaschine eine Frage stellen, um ein Problem zu lösen. Wenn Information ohne hierarchische Verwaltung und nicht mehr eingezäunt in Institutionen und Bibliotheken vielen Menschen unmittelbar und global stets zugänglich ist, wird dies möglicherweise auch den Wissenschafts- und Schulbetrieb in Unruhe versetzen, beispielsweise insofern als leicht erkennbar wird, wer hochwertigere Angebote liefert. Aus dieser Perspektive heraus lässt sich erahnen, dass die digital-kybernetische Kultur unsere Gesellschaft und das Lernen radikal verändern könnte.

Modell für gelingende Medienbildung

Erkenntnisse aus der Analyse der Praxis zum *media literacy award* [mla]

Dietmar Schipek, Renate Holubek

Gemeint ist hier Weltoffenheit ganz besonders im Sinne von Toleranz als Geisteshaltung, in der wir Verhaltenssicherheit in einer global vernetzten Welt stets neu erwerben müssen.

Das Lesen via Computer hat unsere Art des Lesens verändert. Texte, Grafiken, Bilder, Ton und Videos spielen in unserer täglichen Kommunikation eine große Rolle. Die Suchmaschine ist unsere zentrale multimediale Lesemaschine, die den Prozess des Lesens und Erfassens oft beschleunigt, aber in jedem Fall das Narrativ verändert, indem sie vernetzte Informationsteile in einer von uns gesteuerten Logik modular sichtbar und erfassbar macht.

Mit diesem Fenster zur Welt sind wir im wahrsten Sinn des Wortes weltoffen, nicht nur, was Datensicherheit und Privatsphäre betrifft. Gemeint ist hier Weltoffenheit jedoch ganz besonders im Sinne von Toleranz als Geisteshaltung, in der wir Verhaltenssicherheit in einer global vernetzten Welt stets neu erwerben müssen. Hilfreich dabei ist Ambiguitätstoleranz, die Fähigkeit, Widersprüchlichkeiten, kulturell bedingte Unterschiede oder mehrdeutige Informationen wahrzunehmen und nicht negativ zu bewerten. Die pädagogische Antwort auf Globalisierungsprozesse ist globales Lernen, das Weltoffenheit und Empathie bewirken will und offene pädagogische Konzepte wie Projektlernen und andere offene Lernformen nutzt.

Alles wird ständig anders: Unsicherheitskompetenz

Immer mehr Menschen haben Zugang zu immer mehr Daten. Eine wahre von einer falschen Information zu unterscheiden wird immer schwieriger. Wir müssen daher lernen, in Wahrscheinlichkeiten zu denken, denn Autorität wird immer mehr durch Authentizität und Nachvollziehbarkeit ersetzt, die es zu überprüfen gilt. Die neuen Medien überfluten die Gesellschaft mit Sinnüberschuss, den wir in Ermangelung komplexitätsreduzierender Formationen und Werkzeuge nur mit viel Intuition pragmatisch bewältigen können.

Wir müssen lernen, in Wahrscheinlichkeiten zu denken, denn Autorität wird immer mehr durch Authentizität und Nachvollziehbarkeit ersetzt, die es zu überprüfen gilt.

Die Einführung des Computers wird ebenso dramatische Folgen für die Gesellschaft haben wie zuvor nur die Einführung der Schrift und des Buchdrucks. Durchaus möglich, dass die versprochene netzwerkbasierte Demokratisierung zu einem heftigen sozialen Stresstest führt. „Die nächste Gesellschaft, wenn sie sich denn durchsetzt, wird in allen ihren Strukturen auf das Vermögen fokussiert sein, einen jeweils nächsten Schritt zu finden und von dort aus einen flüchtigen Blick zu wagen auf die Verhältnisse, die man dort vorfindet. Sie wird sich nicht mehr auf die soziale Ordnung von Status und Hierarchie und auch nicht mehr auf die Sachordnung von Zuständen und ihren Funktionen verlassen, sondern sie wird eine Temporalordnung sein, die durch die Ereignishaftigkeit aller Prozesse gekennzeichnet ist und die jedes einzelne Ereignis als einen nächsten Schritt in einem prinzipiell unsicheren Gelände definiert.“³⁰ Der deutsche Soziologe Dirk Baecker spricht in diesem Kontext von „Unsicherheitskompetenz“, die es zu entwickeln gilt.

Inklusion

Auch der Begriff „Inklusion“ veranschaulicht die Idee des vernetzten Denkens und Handelns als kategorischer Imperativ unserer Zeit. Soziale Inklusion ist dann Realität, wenn jeder Mensch in seiner Individualität akzeptiert wird und in vollem Umfang an der Gesellschaft teilhaben oder teilnehmen kann. Wenn das Vorhandensein von Abweichungen und Unterschieden bewusst wahrgenommen, aber von der Gesellschaft weder in Frage gestellt noch als Besonderheit gesehen wird, wenn Teilhabe in sämtlichen Lebensbereichen, in denen sich alle barrierefrei bewegen können, möglich ist.³¹

Resümee

Medienkompetenz bleibt eine Variable, die von den Faktoren Selbstwirksamkeit, kritisches Denken, Gestaltungskompetenz und Weltoffenheit maßgeblich bestimmt wird. Pädagogische Interventionen sind immer Näherungsversuche. Ob Bildung gelingt, hängt vom Geschick der Lehrkraft, der Lernbereitschaft der SchülerInnen und von der Innovationsbereitschaft der Schule und der Schulpartner ab.

Der Blick auf die Medienprojekte im gesamten Untersuchungszeitraum macht einen erfreulichen Entwicklungsprozess sichtbar: Die Projekte werden im Laufe der Jahre nicht nur komplexer, es ist auch eine stetig steigende Qualität erkennbar. Deutlich wird allerdings auch, dass zu wenig auf das grundlegende Verständnis von kritischem und kreativem Denken geachtet wird. Unsere Hypothese: Integriert man kritisches und kreatives Denken in den Unterricht in allen Fächern, so erhöht sich maßgeblich die Chance, dass Medienbildung als Unterrichtsprinzip immer mehr gelingt.

Modell für gelingende Medienbildung

Erkenntnisse aus der Analyse der Praxis zum *media literacy award [mla]*

Dietmar Schipek, Renate Holubek

ANHANG

Die [mla]-Projekte wurden unter Berücksichtigung des fünfstufigen „Dreyfus model of skill acquisition“³² begutachtet und anhand der im Folgenden angeführten Kriterien bewertet. Die Kriterien wurden aus dem Grundsatzertlass für Medienerziehung, dem Medienkompetenzmodell nach Gerhard Tulodziecki³³ und dem Referenzmodell Informatische Grundbildung³⁴ abgeleitet.

Kriterienkatalog *media literacy award [mla]*

1. Fördert das Projekt das Kommunikationsvermögen und die Urteilsfähigkeit der TeilnehmerInnen?
2. Fördert das Projekt die Kreativität und Freude an der eigenen Schöpfung?
3. Dient das Projekt den gegenstandsspezifischen Zielen (Inhalte im Fachunterricht)?
4. Führt das Projekt an eine kritisch-reflexive Nutzung von Medien heran?
5. Werden eigene Rollenerwartungen, eigene Kommunikationsbedürfnisse und -defizite beleuchtet?
6. Werden die Struktur, die Gestaltungsmittel und die Wirkungsmöglichkeiten einzelner Medienarten thematisiert?
7. Wird reflektiert, dass identische Inhalte unterschiedlich präsentiert werden können und folglich unterschiedliche Wirkungen haben können?
8. Reflektiert das Projekt klischeehafte Darstellungen von sozialen und geschlechtsspezifischen Rollen?
9. Verbindet das Projekt praktische Tätigkeit mit kritischer Reflexion?
10. „Medien sind nie neutrale Behälter von Informationen.“ – Werden Begriffe wie Wahrheit, Authentizität thematisiert?
11. Wird das Projekt dem Alter der ProjektteilnehmerInnen gerecht? – Orientiert sich das Projekt an den Erfahrungen und Möglichkeiten (der Lebenswelt) der ProjektteilnehmerInnen?
12. Wurden bei dem Projekt fachspezifische und fächerverbindende Aspekte vernetzt?
13. Wurde durch das Projekt die Fähigkeit, Gefühle und Gedanken verbal und nonverbal zum Ausdruck zu bringen, erweitert?
14. Hat das Projekt den TeilnehmerInnen Gestaltungserfahrungen ermöglicht?
15. Konnten Gestaltungs- und Anwendungserfahrungen mit kognitiven Erkenntnissen verbunden werden?

Welche Kompetenzen standen bei der Realisierung des Projekts im Vordergrund?

16. Die SchülerInnen können Medienangebote auswählen und nutzen.
17. Die SchülerInnen können eigene Medienbeiträge gestalten und verbreiten.
18. Die SchülerInnen können eigene und fremde Mediengestaltungen verstehen und bewerten.
19. Die SchülerInnen können Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten.
20. Die SchülerInnen können Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung durchschauen und beurteilen.
21. Die SchülerInnen können die Auswirkungen ihres Verhaltens in virtuellen (Spiele)Welten abschätzen.
22. Die SchülerInnen können Gefahren und Risiken bei der Nutzung von Informationstechnologien nennen und beschreiben und wissen damit umzugehen.
23. Die SchülerInnen kennen die Risiken im Umgang mit Personen, die sie nur aus dem Internet kennen.
24. Die SchülerInnen wissen, dass auch im Internet Geschäfte abgeschlossen werden können und damit Risiken verbunden sind.
25. Die SchülerInnen wissen, dass sie im Internet Spuren hinterlassen und grundsätzlich identifizierbar sind und wissen sich entsprechend zu verhalten.
26. Die SchülerInnen können ihre digitale Identität im Web gestalten und Manipulationsmöglichkeiten abschätzen.
27. Die SchülerInnen kennen ihre grundlegenden Rechte und Pflichten im Umgang mit eigenen und fremden Daten.
28. Die SchülerInnen können Informationstechnologien zum (vernetzten) Lernen einsetzen.
29. Die SchülerInnen können E-Mails und Foren zum Informationsaustausch, zur Diskussion und Zusammenarbeit nutzen.
30. Die SchülerInnen können soziale Netzwerke sinnvoll und verantwortungsvoll nutzen.
31. Die SchülerInnen können Informationen und Medien im Internet unter Verwendung unterschiedlicher Dienste und Angebote durch die Wahl geeigneter Suchbegriffe gezielt recherchieren.
32. Die SchülerInnen können Kriterien für die Zuverlässigkeit von Informationsquellen nennen und diese anwenden.
33. Die SchülerInnen können Informationen im Internet unter Beachtung von Quellenangabe und Urheberrecht anderen zur Verfügung stellen.
34. Die SchülerInnen können Daten aus dem Internet in anderen Anwendungsprogrammen nutzen und weiterarbeiten.

Modell für gelingende Medienbildung

Erkenntnisse aus der Analyse der Praxis zum *media literacy award* [mla]

Dietmar Schipek, Renate Holubek

Anmerkungen und Literaturhinweise

- ¹ Initiativen des BMUKK zur Medienbildung und Infos zur Steuerungsgruppe siehe: www.bmukk.gv.at/schulen/unterricht/prinz/medienpaedagogik.xml (2012-10-04)
- ² Siehe www.mediamanual.at/blog (2012-10-05)
- ³ Early Adopter: http://de.wikipedia.org/wiki/Early_Adopter (2012-08-11)
- ⁴ Castells, Manuel: Das Informationszeitalter. Wirtschaft, Gesellschaft, Kultur. Opladen: Leske und Budrich. Teile 1 bis 3. Originalausgaben erschienen 1996, 1997 und 1998.
- ⁵ Europa 2020: http://ec.europa.eu/europe2020/index_de.htm (2012-09-13)
- ⁶ Europäische Kommission: Digitale Agenda für Europa: http://ec.europa.eu/information_society/digital-agenda/documents/digital-agenda-communication-de.pdf (Zitat siehe S. 3) (2012-09-13)
- ⁷ Empfehlung der Kommission der Europäischen Gemeinschaften zur Medienkompetenz in der digitalen Welt (20.09.2009): http://ec.europa.eu/culture/media/literacy/docs/recom/c_2009_6464_de.pdf (2012-09-13)
- ⁸ Media Literacy: http://ec.europa.eu/culture/media/literacy/index_en.htm (2012-09-13)
- ⁹ Vgl. Krainer, Konrad; Hanfstingl, Barbara; Zehetmeier, Stefan (Hg.): Fragen zur Schule – Antworten aus Theorie und Praxis. Ergebnisse aus dem Projekt IMST. Band 4. Innsbruck 2009. S. 132 ff.
- ¹⁰ Spitzer, Manfred: Aufklärung 2.0. Gehirnforschung als Selbsterkenntnis. Stuttgart 2010. S. 57.
- ¹¹ Alber, Elfriede; Fischer, Christine; Fritz, Inge et al.: Verantwortung übernehmen, Entwicklung begleiten. In: Niemand lernt so wie ich. Eine Reise durch österreichische Lernlandschaften. Innsbruck, Wien, Bozen 2011. S. 61 f.
- ¹² Paul, Richard; Elder, Linda: Kritisches Denken: Begriffe & Instrumente. Ein Leitfaden im Taschenformat: www.criticalthinking.org/files/german_concepts_tools.pdf (2012-08-11)
- ¹³ Critical thinking: http://en.wikipedia.org/wiki/Critical_thinking (2012-09-13)
- ¹⁴ Vgl. Weixlbaumer, Claudia E.: Critical Thinking – Argumentationsunterricht am Beispiel der USA. Vortrag 2005. Quelle: www.rheton.sbg.ac.at/rheton/2007/04/claudia-e-weixlbaumer-critical-thinking-argumentationsunterricht-am-beispiel-der-usa/ (Stand: 2012-08-11)
- ¹⁵ Ebd.
- ¹⁶ Vgl. Dewey, John: Democracy and Education: An introduction to the philosophy of education. New York 1916
- ¹⁷ Vgl.: The National Association for Media Literacy Education's Journal of Media Literacy Education 4:1 (2012) 61 - 69, Voices from the Field, The Re-Politicization of Media Literacy Education) Download: <http://jmle.org/index.php/JMLE/article/view/201/173> (2012-08-21)
- ¹⁸ Blaschitz, Edith: Zwischen re-orientation und „Kampf gegen Schmutz und Schund“: http://duweb.donau-uni.ac.at/imperia/md/content/departement/imb/personen/blaschitz/re-orientation_blaschitz.pdf (2012-09-13)
- ¹⁹ Vgl. Holubek, Renate: Der media literacy award [mla]. Eine kritische Analyse medienpädagogischer Praxis. Masterthesis an der Donau-Universität Krems. Wien 2008.
Tschautscher, Magdalena: Media literacy in schulischen Medienprojekten. Diplomarbeit. Fakultät für Philosophie und Bildungswissenschaft, Universität Wien 2010.
- ²⁰ Die neun Normen für kritisches Denken wurden zitiert aus: Paul, Richard; Elder, Linda: Kritisches Denken: Begriffe & Instrumente. Ein Leitfaden im Taschenformat. Quelle: www.criticalthinking.org – Stiftung für kritisches Denken. (2012-08-11)
- ²¹ Vgl. Holm-Hadulla, Rainer M.: Kreativität zwischen Schöpfung und Zerstörung. Konzepte aus Kulturwissenschaften, Psychologie, Neurobiologie und ihre praktischen Anwendungen. Göttingen 2011. S. 71.
- ²² Vgl. Designpädagogik: <http://de.wikipedia.org/wiki/Designpädagogik> (2012-08-27)
- ²³ Vgl. dazu ein Beispiel aus dem Volksschulbereich: Multimediaprojekt an der VS Neusserling: <http://www2.mediamanual.at/blog/?p=489#more-489> (2012-09-12)
- ²⁴ Digitale Kompetenzen und informatische Grundbildung an Hauptschulen, Mittelschulen und AHS-Unterstufe: <http://www.informatische-grundbildung.com> (2012-09-26)
- ²⁵ Vgl. Fritz, Inge: mla:connect: Medienbildung verbindet: http://www2.mediamanual.at/themen/practice/mmt_11-19_fachtagung_OK.pdf (2012-09-27)
- ²⁶ Vgl. Phasen des kreativen Prozesses: http://de.wikipedia.org/wiki/Phasen_des_kreativen_Prozesses und <http://de.wikipedia.org/wiki/Problemlösen> (2012-09-25)
- ²⁷ Vgl. Design Thinking: http://de.wikipedia.org/wiki/Design_Thinking (2012-08-27)

Modell für gelingende Medienbildung

Erkenntnisse aus der Analyse der Praxis zum *media literacy award* [mla]

Dietmar Schipek, Renate Holubek

- ²⁸ Buckingham, David: The Future of Media Literacy in the Digital Age: Some Challenges for Policy and Practice. Oktober 2009.
Quelle: <http://www.medienimpulse.at/articles/view/143> (2012-08-13)
- ²⁹ Ebd.
- ³⁰ Baecker, Dirk: Studien zur nächsten Gesellschaft. Berlin 2007. S. 8.
- ³¹ Vgl. Inklusion (Soziologie): [http://de.wikipedia.org/wiki/Inklusion_\(Soziologie\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Inklusion_(Soziologie)) (2012-08-18)
- ³² Das Fünfstufenmodell vom Neuling bis zum Experten wurde von den Brüdern Dreyfus 1987 vorgestellt: Stufe 1 Orientierungswissen des Neulings, Stufe 2 (fortgeschrittene) Anfänger, Stufe 3 Kompetenz, Stufe 4 Gewandtheit, Stufe 5 – Experte/Expertin. Vgl. Dreyfus model of skill acquisition: http://en.wikipedia.org/wiki/Dreyfus_model_of_skill_acquisition (2012-09-13)
- ³³ Vgl. Tulodziecki, Gerhard: Standards für die Medienbildung als eine Grundlage für die empirische Erfassung von Medienkompetenz-Niveaus. In: Meister, Dorothee; Herzig, Bardo; Moser, Heinz; Niesyto, Horst: Jahrbuch Medienpädagogik 8. S. 81–102. Wiesbaden 2010.
- ³⁴ Vgl. Digitale Kompetenzen und informatische Grundbildung an Hauptschulen, Mittelschulen und AHS-Unterstufe: www.informatische-grundbildung.com (2012-08-18)

Zur Autorin, zum Autor

Renate Holubek, MSc: Medienpädagogin, Projektmanagerin und Netzwerkkoordinatorin des *media literacy awards* [mla]; seit 2010 Mitglied der EU Media Literacy Expertengruppe.

Dietmar Schipek: Chefredakteur der Plattform [mediamanual.at](http://www.mediamanual.at), Kreativitätsentwicklung, Geschäftsführer der Medienagentur loop media GmbH.

Beide sind Mitglieder der Steuerungsgruppe Medienbildung des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur.

Beitrag veröffentlicht auf www.mediamanual.at am 18. 10. 2012.