

---

## MEDIENPROJEKTE ALS AUSSTELLUNGSOBJEKTE – BILDUNG DURCH, MIT UND ÜBER MEDIEN

Jessica Knauer

*Diese Publikation ist Teil des Projekts SKILL (Strategien zur Kompetenzentwicklung: Innovative Lehr- und Beratungskonzepte in der Lehrerbildung) an der Universität Passau. Das Projekt wird im Rahmen der gemeinsamen Qualitätsoffensive Lehrerbildung von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.*

### Einleitung

Im Rahmen des Projekts SKILL (Strategien zur Kompetenzentwicklung: Innovative Lehr- und Beratungskonzepte in der Lehrerbildung) an der Universität Passau entwickelte die bildungswissenschaftliche Mitarbeiterin des Fachs Medienpädagogik im interdisziplinären Verbundprojekt *Information and Media Literacy*, die wie folgt beschriebene Grundlagenveranstaltung *Medienwelten sind Lebenswelten*.

Der Beitrag beschreibt das didaktische sowie pädagogische Konzept der Veranstaltung, gibt Anregungen für innovative Lehre und zeigt Chancen medienpädagogischer Projektarbeit mit Studierenden an der Hochschule auf, um dazu zu ermutigen, mehr Partizipation in der universitären Lehre zu wagen, Prozesse der Wissensvermittlung und Aneignung mit Studierenden aktiv zu gestalten und so hybride Diskurs- als auch Erfahrungsräume zu schaffen. Zu Beginn wird knapp auf die Idee, den Aufbau und die Inhalte des Seminars eingegangen. KooperationspartnerInnen, Räume der Interaktion und Erfahrungsmöglichkeiten werden vorgestellt. Am Schluss wird noch ein Blick auf die studentisch-initiierten Medienprojekte geworfen, die im *DiLab* (Didaktisches Labor der Universität Passau) am Ende des Semesters in Form von Ausstellungsobjekten oder -stationen ausgestellt wurden. Exemplarische Statements der Online-Befragung aller AkteurInnen werden hierbei die studentische Perspektive auf das Seminar wiedergeben und (neue) Handlungsstrategien der Studierenden durch, mit und über Medien aufzeigen.

## Von der handlungsorientierten Medienpädagogik zur interaktiven Ausstellung – Entwicklung, Aufbau, Konzept sowie Lehrziele der Veranstaltung *Medienwelten sind Lebenswelten*<sup>1</sup>

„Schulische Medienbildung versteht sich als dauerhafter, pädagogisch strukturierter und begleiteter Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt. Sie zielt auf den Erwerb und die fortlaufende Erweiterung von Medienkompetenz; also jener Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen. Sie umfasst auch die Fähigkeit, sich verantwortungsvoll in der virtuellen Welt zu bewegen, die Wechselwirkung zwischen virtueller und materieller Welt zu begreifen und neben den Chancen auch die Risiken und Gefahren von digitalen Prozessen zu erkennen“ (KMK, 2012, S.2).

Dieses Zitat stammt aus dem Beschluss der Kultusministerkonferenz aus dem Jahr 2012 und ist aus heutiger Sicht aktueller denn je. Die Aussagen können um den gegenwärtig überaus relevanten und unumkehrbaren Einfluss von Digitalisierung und tiefgreifenden Mediatisierung<sup>2</sup> erweitert werden, die einen maßgeblichen Einfluss auf Lern-, Erziehungs- und Bildungsprozesse haben (s.a. Tulodziecki, 02/2017, S. 50).

An dieser Stelle könnten noch weitere Erkenntnisse, Studien als auch damit verbundene Forderungen und Beschlüsse genannt werden, welche die Relevanz von (schulischer) Medienbildung herausstellen, das *Phänomen*

<sup>1</sup> „Medienwelten sind Lebenswelten – Eine interaktive Ausstellung im *DiLab* zum Thema Medienbildung im digitalen Zeitalter.“ Die Grundlagenveranstaltung fand im Wintersemester 2017/18 im Rahmen von *SKILL* (Strategien zur Kompetenzentwicklung: Innovative Lehr- und Beratungskonzepte in der Lehrerbildung, ein Projekt zur Weiterentwicklung der Lehrerbildung an der Universität Passau) im Lehrprojekt *Information and Media Literacy (IML)* statt. Bei der Veranstaltung handelt es sich um das medienpädagogische Grundlagenmodul des *IML*-Zertifikats. Zielgruppe der Veranstaltung sind alle Lehramtsstudierende, aller Fachrichtungen und Schularten an der Universität Passau. Zugeordnet ist die Veranstaltung dem Lehrstuhl für Allgemeine Pädagogik (seit April 2018: Lehrstuhl für Erziehungswissenschaft) und kann dort auch als Vertiefungsmodul II (Wahlpflichtmodul) der Allgemeinen Pädagogik angerechnet werden. Die Veranstaltung ist eine Möglichkeit zur Vertiefung der Vorlesung (vhb-Onlinekurs): „Einführung in die Medienforschung, Medienpädagogik und Medienbildung: Erziehung, Bildung und Lernen in der Mediengesellschaft“ (Basismodul der Allgemeinen Pädagogik im Lehramt an der Universität Passau).

<sup>2</sup> s.a. Kapitel 2 „Theoretische Grundlagen von *Information and Media Literacy*“ im Positionspapier „Interdisziplinäre Grundlagen der *Information and Media Literacy*“ in diesem Themenheft (Pollak et al., 2018).

---

der Digitalisierung als Kulturwandel aufgreifen und deutlich aufzeigen, wie unsere Weltaneignung und folglich auch die Vermittlung von Wissen über die Welt durch die Digitalisierung beeinflusst sind, wodurch zukünftige LehrerInnen vor neue Aufgaben gestellt werden.

Im Rahmen dieses Beitrags soll es jedoch genügen, einmal festzuhalten, dass durch diesen Wandel Lehr-Lernprozesse in Schule und in der Lehrerbildung (neu) ge- bzw. überdacht werden müssen. Eine der Maßnahmen im Lehrprojekt *IML (Information and Media Literacy)*<sup>3</sup> ist es, im Bereich der Lehrerbildung innovative Lehrkonzepte für die vernetzte Informations- und Wissensgesellschaft zu entwickeln. Die Medienpädagogik konzipierte im Rahmen des Projekts *IML*, das im Weiteren dargestellte Veranstaltungsformat, das den Teilnehmenden einen erheblichen Spielraum in der Mitgestaltung sowie Themenwahl einräumt. Zu Beginn der ersten Sitzung wurden – um ein Beispiel für die Einbeziehung der Studierenden in die Gestaltung der Lehrveranstaltung zu nennen – die Teilnehmenden angehalten, sich mit dem Medienbegriff auseinanderzusetzen, indem sie aufgefordert wurden, ihr Lieblingsmedium zu nennen. Dies eröffnete eine Vielzahl an Bedeutungen, an medialen Vermittlungsmöglichkeiten und gab bereits Anlass sich kritisch und bewusst mit medialen Phänomenen, bzw. mit *Medienwelten* als *Lebenswelten* auseinanderzusetzen.

Denn „[e]ine Pädagogik, die den Menschen auf eine Welt mit Medien, mithin auf eine mediatisierte Welt vorbereiten will, muss der Bedeutungsvielfalt der Medien im Mensch Welt-Zusammenhang gerecht werden und darf dabei ihr eigentliches Ziel, den mündigen Menschen, nicht aus den Augen verlieren“ (Hartung, Lauber & Reißmann, 2013, S. 9).

Der zentrale Ausgangspunkt des Seminars spiegelt sich in der Bedeutungsvielfalt der Medien wider, die in der eigenen sowie in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen reflektiert und analysiert wurde.

---

<sup>3</sup> Das Lehrprojekt *Information and Media Literacy (IML)* setzt sich mit der Bedeutung von Medien im Zeitalter der Digitalisierung aus pädagogischer, semiotischer, historischer, kulturwissenschaftlicher, ästhetischer und informatisch-/technologischer als auch -didaktischer Perspektive in Kontext der Lehrerbildung auseinander. Weitere Informationen zum Projekt sind auf folgender Homepage nachzulesen: <http://www.skill.uni-passau.de/lehrprojekte/information-and-media-literacy> (24.05.2018).

Ganz im Sinne einer handlungsorientierten Medienpädagogik<sup>4</sup> wurde darüber eine konstruktive und kritische Auseinandersetzung mit den *Medienwelten* ermöglicht.

Bei der konzeptionellen Entwicklung und Durchführung der Veranstaltung wurde zum einen das Ziel verfolgt, dass die Studierenden den medialen Einsatz und Umgang sowie die gemeinsam erarbeiteten Inhalte kritisch hinterfragen und reflektieren können. Gleichzeitig sollten sie (neue) Handlungsstrategien im pädagogischen Kontext erfahren, um selbstbestimmt, kreativ und sozialverantwortlich mit, über und durch Medien zu handeln. Um dies zu gewährleisten, war es wichtig, allen AkteurInnen genügend Zeit einzuräumen, mediendidaktische Szenarien auszuprobieren, Erfahrungen mit Medien zu sammeln, und vor allem Medieninhalte selbst zu produzieren sowie ausreichend Zeit für Reflexion sicherzustellen. Aus diesem Grund fiel die Entscheidung für eine universitär-vierstündige Veranstaltung im Turnus von zwei Wochen mit sieben Sitzungen über das Semester hinweg.<sup>5</sup>

Nachfolgende Grafik (Abbildung 1: Seminaaraufbau) veranschaulicht den Aufbau der Veranstaltung:

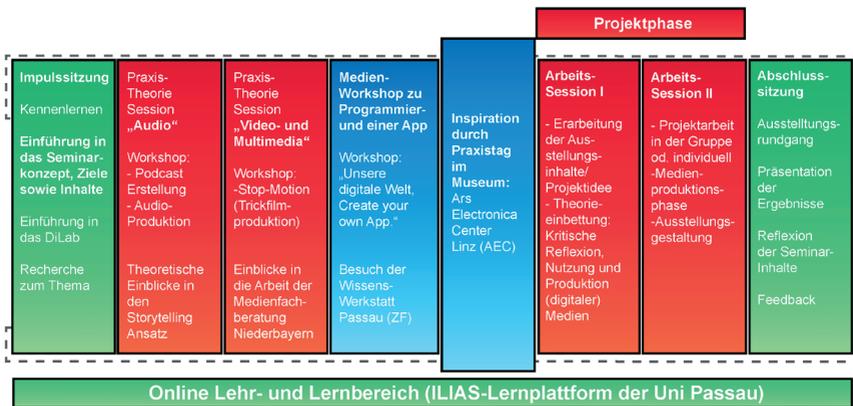


Abbildung 1: Seminaaraufbau

<sup>4</sup> „Zum einen setzt handlungsorientierte Medienpädagogik [...] voraus, dass Handlungsfähigkeit von Einzelnen und von Gruppen prinzipiell möglich ist. Zum anderen geht sie davon aus, dass die konkrete Handlungsfähigkeit und Mündigkeit von Einzelnen und Gruppen gerahmt ist von sozialen, kulturellen und gesellschaftlichen Bedingungen. Handlungsfähigkeit ist somit Voraussetzung, erst zu erreichendes und de facto niemals ganz erreichbares Ziel zugleich“ (Hartung, Lauber & Reißmann, 2013, S. 9/10).

<sup>5</sup> Die Veranstaltung entspricht einem Workload von insgesamt 28 SWS. Ein zusätzlicher Praxistag im Museum wurde als freiwillige Veranstaltung angeboten.

---

Die Farben kennzeichnen verschiedene Formate innerhalb der Veranstaltung. Rot bedeutet, dass es sich hier um *Praxis-Theorie-Sessions* oder *Arbeitssessions* (als Teil der Projektphase) handelt. Diese Sitzungen sind durch eine hohe Partizipation sowie Interaktion gekennzeichnet. Die blauen Balken bilden die Exkursionstage ab. Diese Sitzungen fanden nicht im *DiLab* statt, sondern an weiteren Bildungsorten, wie in der Wissenswerkstatt in Passau sowie im Ars Electronica Center in Linz.<sup>6</sup> Eingerahmt wird das Konzept durch theoretische Bezüge und Reflexionsmöglichkeiten in der Impuls- und Abschlussitzung sowie der Online-Lernumgebung (*grüne Balken*).

Über die gesamte Semesterspanne hinweg stand eine Online-Lehr-Lernumgebung auf der Lernmanagementsoftware *ILIAS*<sup>7</sup> zur Verfügung, auf der die Inhalte der Grundlagenveranstaltung festgehalten wurden und Literaturverweise und Quellen zu finden waren. Auf dieser Plattform wurden Seminarergebnisse dokumentiert, ein Austausch über Foren und Kommentarfunktionen wurde ermöglicht sowie Umfragen durchgeführt. Die Lehr-Lernumgebung war ähnlich wie ein Newsfeed eines sozialen Netzwerks aufgebaut, um aktuelle Informationen schnell und übersichtlich bereit zu stellen.

Orientiert an dem interdisziplinär-erarbeiteten *IML-Positionspapier* (Pollak et al., 2018) sowie an den medienpädagogischen Kompetenzfeldern von Tulodziecki, Herzig & Grafe (2010), den Thesen zu einem Curriculum zur „Bildung in einer durch Digitalisierung und Mediatisierung beeinflussten Welt“ (Tulodziecki, 02/2017, S. 50-56) sowie dem Rahmenplan für ein Studium der Medienpädagogik (Tulodziecki, 03/2017, S. 59-65) wurden eigene Lehrziele für die Grundlagenveranstaltung entwickelt und folgende vier (curricular-) didaktische Phasen konzipiert:

---

<sup>6</sup> Zusatzinformationen zur den weiteren Bildungsorten folgen im Verlauf des Beitrags.

<sup>7</sup> ILIAS wird als Lernmanagementsoftware an der Universität Passau genutzt: <http://www.zim.uni-passau.de/dienstleistungen/e-learning-und-medien/e-learning/mediengestuetzte-lehrszene-narien/> (24.05.2018).

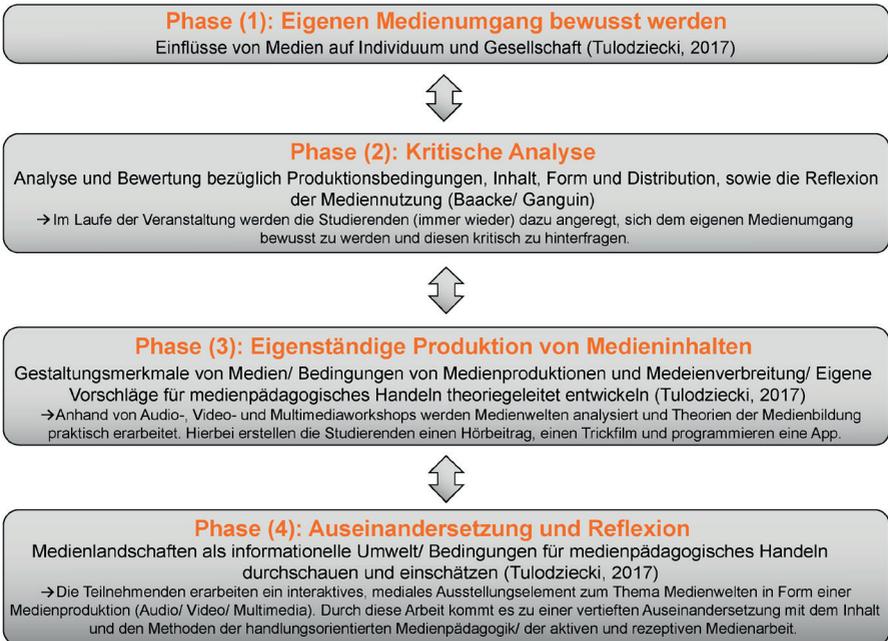


Abbildung 2: Phasenmodell

Die vier Phasen erstrecken sich über die gesamte Veranstaltung und spiegeln sich zudem im Ablauf jeder einzelnen Sitzung wider. Der Fokus auf einzelne Phasen variierte jedoch von Sitzung zu Sitzung. Die vier Phasen bauen nicht linear schematisch aufeinander auf, sondern beziehen sich stets selbstreferentiell aufeinander. In der Lehrpraxis bedeutet dies, dass die Studierenden im Laufe der Veranstaltung (immer wieder) dazu angeregt wurden, sich des eigenen Medienumgangs in Aneignungs- sowie Vermittlungsprozessen bewusst zu werden und diesen kritisch zu hinterfragen. Dabei standen nicht lediglich der Umgang und Einsatz von Medien im Kontext von Lehr- und Lernszenarien (Mediendidaktik) im Fokus, sondern die Veranstaltung setzte bei einer bewusst-kritischen Auseinandersetzung der medialen Lebenswelt(en) der Teilnehmenden an.

Durch eine aktive Medienarbeit<sup>8</sup> wurden die zukünftigen PädagogInnen dazu angeregt, sich mit Medien in Bildungskontexten zu beschäftigen, um *Information and Media Literates* zu werden. Anhand von Audio-, Video- und Multimediaworkshops<sup>9</sup> wurden Medienwelten analysiert und so Theorien der Medienbildung praktisch, d.h. durch eigenständige Medienproduktionen und -gestaltung erarbeitet. So wurden von den Studierenden Hörbeiträge erstellt (Sitzung 2: Audio), Trickfilme mit der *Stop-Motion-Application* auf Tablets produziert (Sitzung 3: *Video & Multimedia*) und eine Applikation (App.) auf dem eigenen Smartphone programmiert (Sitzung 4: *App-Workshop – Create your own world*). In jeder Sitzung wurde nach der Produktionsphase Zeit und Raum dafür geschaffen, sich auszutauschen und Inhalte zu reflektieren.<sup>10</sup>

Nach den ersten vier Sitzungen und einem Praxistag im *Ars Electronica Center (AEC)*<sup>11</sup> wurde anschließend die Projektphase eingeläutet, in der die Teilnehmenden ein interaktives, mediales Ausstellungsobjekt zum Semi-narthema *Medienwelten sind Lebenswelten* in Form einer Medienproduktion (Audio/Video/Multimedia) erarbeiteten. Die Projektarbeit, die als Studienleistung angerechnet wurde, konnte in der Gruppe oder auch individuell realisiert werden. Die Studierenden nutzten die Möglichkeit, ihren eigenen Interessen und medienpädagogischen Fragestellungen weitgehend frei nachzugehen. Durch die Erarbeitung des eigenen Ausstellungsobjekts, kam es zu einer vertieften Auseinandersetzung mit medienpädagogischen Fragestellungen, Inhalten und Methoden.

---

<sup>8</sup> „Aktive Medienarbeit ist ein wesentlicher methodischer Ansatz einer handlungsorientierten Medienpädagogik. Sie bedeutet die Be- und Erarbeitung von Gegenstandsbereichen sozialer Realität mit Hilfe von Medien wie Druck, Foto, Ton, Video, Computer, Multimedia und Internet. Die Medien werden von ihren Nutzer/innen ‚in Dienst genommen‘, d.h. selbsttätig gehandhabt und als Mittel der Kommunikation, Interaktion und gesellschaftlichen sowie politischen Partizipation gebraucht“ (Demmler & Schell, 2013, S. 243).

<sup>9</sup> Mit Rückgriff auf das Werk: „wischen klicken knipsen – Medienarbeit mit Kindern“ (2015) herausgegeben von Anfang, Demmler, Lutz & Struckmeyer (2015), das eine Reihe von Materialien, Praxisbeispielen und theoretischen Bezüge bereitstellt, wurde die zwei Sitzungen (siehe Abbildung 1: Seminaraufbau; Theorie-Praxis Sessions) konzipiert.

<sup>10</sup> Eine kritische Auseinandersetzung mit dem Zeitmanagement ist am Ende des Beitrags nachzulesen. Kritisch anzumerken ist an dieser Stelle durchaus, dass selbst das Format einer universitären vierstündigen Veranstaltung (3 h) teilweise zu knapp war, allen offenen Fragen nachzugehen.

<sup>11</sup> Der Praxistag fand ganztätig im *Ars Electronica Center* der Stadt Linz, dem *Museum der Zukunft* statt. Homepage des *Ars Electronica Centers*: <https://www.aec.at/center/> (06.06.2018).

Neben den Grundlagen der Medienproduktion wurden stets theoretische Inhalte vermittelt und eine kritisch-bewusste Rezeption, d.h. eine rezeptive Medienarbeit<sup>12</sup>, angeregt. Die Grundlagenveranstaltung verfolgte dabei folgende kompetenzorientierte Lehrziele, welche den Studierenden in der ersten Sitzung transparent kommuniziert sowie mit deren Erwartungen abgeglichen und adjustiert wurden:

- Die Studierenden sind sich der Medien in ihrer eigenen Lebenswelt bewusst und erfassen die Bedeutung von Medialisierung und Digitalisierung. Sie setzen sich mit den wandelnden Medien- und Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen kritisch auseinander und wissen, welche Studien über das Nutzungsverhalten und die Verbreitung von digitalen (neuen) Medien Aufschluss geben.
- Durch eine handlungsorientierte Medienpädagogik wird eine Sensibilität für Medienthemen und Medienerlebnisse geschaffen. Dabei eignen sich die Studierenden durch den methodischen Ansatz der aktiven Medienarbeit (Schell & Demmler, 2013) einen kompetenten Umgang mit Medien an und erwerben pädagogisch sowie methodisch-didaktische Kenntnisse und Fertigkeiten, die sie dazu befähigen, lebensweltbezogene Angebote der kulturellen Medienbildung für Kinder und Jugendliche in Schule oder in pädagogischen Kontexten gestalten zu können.
- Die Studierenden sollen analoge sowie digitale Medien nutzen, sie verstehen, sie kritisch beurteilen, mit ihnen interagieren und sie gestalten, um mit Medien am sozialen Leben und an der Gesellschaft teilzuhaben und künftig als Pädagogin und Pädagoge reflektiert zu handeln (kommunikativ, kreativ, partizipativ). So ist nicht das primäre Ziel, mediendidaktische und (medien-)technische Fähigkeiten zu vermitteln, sondern der Fokus richtet sich auf die „Befähigung der Pädagoginnen und Pädagogen, Prozesse der Medienbildung in geeigneter Weise anzuregen und zu unterstützen“ (Tulodziecki, 03/2017, S. 62).

Eine anonymisierte Online-Vorabfrage zum Vorwissen und den Erwartungen der Studierenden nach der ersten Sitzung (Impulssitzung) ergab, dass diese vor allem daran interessiert sind, eigene Medienproduktionen im

---

<sup>12</sup> Ziel der rezeptiven Medienarbeit ist es, eigene Medienbeiträge zu rezipieren, einzuschätzen, zu reflektieren, zu bewerten und zu kritisieren, bzw. Informationen aufzubereiten und an andere medial vermittelt weiterzugeben. Die rezeptive Medienarbeit zielt von einer rein konsumierenden Haltung weg hin zu einer kritischen und bewussten Rezeption (Anfang, Demmler, Lutz & Struckmeyer, 2015, S. 133).

---

Lehr-Lernkontext zu gestalten sowie digitale Lehr- und Lernszenarien kennenzulernen. Auch konkrete Unterrichtsbeispiele wurden als spannend erachtet. Fähigkeiten, die den Umgang und den Einsatz von Medien angehen, sollten erweitert werden, sowie Raum für die Weiterentwicklung der eigenen Persönlichkeit und Professionalität wurde gefordert: „Ich möchte an meiner eigenen Medienkompetenz arbeiten. Mich besser auskennen mit verschiedenen Einsatzmöglichkeiten und Formen von Medien. Ich hoffe, dass mich die Reflexion nach dem Kurs zu einem besseren Lehrer macht“<sup>13</sup>, merkte ein/e StudentIn an. Diese Erwartungen wurden von der Dozentin bereits nach der ersten Sitzung aufgegriffen, indem Lehrmaterialien und Literatur auf der Online-Lernumgebung ILIAS für einzelne Belange angeboten wurden.

### Erfahrungsräume schaffen Perspektivenwechsel

Die Gestaltung des Seminars war ko-konstruktivistisch, interaktiv und partizipativ ausgerichtet. Die Studierenden standen als aktiv Lernende (interaktiv und ko-konstruktivistisch) im Mittelpunkt des Lern- und Bildungsangebots und bestimmten die Inhalte im Kontext der Medienpädagogik mit, indem sie für ihre Projektarbeit eigene Themen wählten und eigenständige Medienprojekte (partizipativ) gestalteten. Durch die gemeinsame Präsentation der Medienprojekte im Format einer Ausstellung erhielten die Studierenden Einblicke in die Projektinhalte der anderen Teilnehmenden und in die vielseitige Gestaltung des Raumsettings bzw. in die Methode der Ausstellungsgestaltung. Diese Form von Wissensvermittlung kann auch in Schule und Unterricht überführt werden und zeigt vielfältige Möglichkeiten der Aneignung sowie eben auch Vermittlung auf.

Lerntheoretisch orientierte sich das Seminar an aktuellen Konzepten der Museumspädagogik.<sup>14</sup> Da es sich bei der Veranstaltung um die Grundlagen der *Information and Media Literacy (IML)* aus der Fachperspektive der Medienpädagogik handelte, sollte auch in diesem Seminar nicht auf interdisziplinäre Aspekte (die im fachübergreifenden Lehrprojekt *IML*

---

<sup>13</sup> Alle folgenden Zitate von Studierenden stammen aus der anonymen Online-Umfrage auf ILIAS und sind auch dort dokumentiert. Auf umfangliche Nachweise wird hier aus Platzgründen verzichtet.

<sup>14</sup> Aktuelle Theorien zur Museumspädagogik sind im *Handbuch Museumspädagogik* (2016) nachzulesen.

maßgeblich relevant sind) verzichtet werden. Die Allgemeine Pädagogik, in welcher die Medienpädagogik im Lehrprojekt *IML* verortet ist, versteht sich in ihrem Fachverständnis zudem grundsätzlich als Frage und Themen der Medienpädagogik übergreifende und die Eckpunkte Gesellschaft – Individuum – Sozialisation und Bildung systematisch thematisierende Bezugsdisziplin. So fließen in das Seminar weitere Perspektiven verschiedener Disziplinen und Akteurinnen ein. Bereits in der zweiten Sitzung gestaltete Amelie Zimmermann (Mediensemiotikerin) im Rahmen der *Audio-Session* (Podcast-Produktion) einen Fachbeitrag zum Thema Storytelling aus narrationstheoretischer Perspektive (Erzählperspektive). Diese Fachinhalte konnten die Studierenden bei der Erstellung ihres eigenen Podcasts umgehend anwenden und später bei der Erarbeitung ihres Ausstellungsobjekts (Medienprojekts) miteinbeziehen. Weitere theoretische und praktische Einblicke erhielten die Studierenden in der dritten Sitzung (*Video-Session*), an der die Medienfachberaterin Eva Opitz (Medienfachberatung Niederbayern) teilnahm und aus ihrer medienpädagogischen Fachpraxis berichtete. Hier standen Projekte der aktiven Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen in außerschulischen und schulischen Projekten im Fokus.<sup>15</sup> Eine informatisch-technische Perspektive erhielten die Studierenden in dem Programmier-Workshop der Wissenswerkstatt Passau<sup>16</sup> „*Unsere digitale Welt: Create your own App*“, in dem die Teilnehmenden eine App auf dem eigenen Smartphone programmierten. Überdies wurde den Studierenden die Möglichkeit gegeben, an einer freiwilligen Exkursion in das *Ars Electronica Center (AEC)* teilzunehmen. Sowohl der Praxistag im Museum, der Workshop in der Wissenswerkstatt als auch die vorangegangenen *Praxis-Theorie-Sessions* im *DiLab* eröffneten allen AkteurInnen Möglichkeitsräume, verschiedene Erfahrungen mit, über und durch Medien zu machen und erweiterten Kenntnisse und Perspektiven.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Mehr Informationen zu den Projekten sowie zu der Medienfachberatung selbst sind auf der Homepage der *Medienfachberatung Niederbayern* zu finden, verfügbar unter <https://medienfachberatung.de/niederbayern/> (24.05.2018).

<sup>16</sup> Mehr Informationen zu der Wissenswerkstatt der Zahnradfabrik (ZF) Passau sind unter folgendem Link nachzulesen <https://www.wiwe-pa.de/> (08.11.2018).

<sup>17</sup> An dieser Stelle ist auch auf das Lernumgebungskonzept von Tulodziecki (2013, S. 330-331) hinzuweisen, der ebenfalls als grundlegend erachtet, „dass [dabei] Lernen als aktive Auseinandersetzung von Lernenden mit ihrer Lernumgebung gestaltet werden soll“ (ebd., S.330).

Bei der Präsentation der Medienprojekte in Form einer Ausstellung stand eine raumbasierte Vermittlung (Nettke, 2016, S. 33) im Vordergrund. Es ist keine neue Erkenntnis, dass der (physische) Raum Einfluss auf Lehr-Lernprozesse hat.<sup>18</sup> Vor allem die räumlichen Eigenschaften des *DiLabs* zeigen hier vielfältige Möglichkeiten auf, die darin stattfindende Kommunikation und damit verbundene Vermittlung und Aneignung aus medienpädagogischer Perspektive zu reflektieren, oder neu zu denken. Digitale Medien wie interaktive Whiteboards (IWBs), Tablets, PCs, Kamerasysteme etc. erweitern den physischen (an analoge Lehr-Lernmedien gebundenen) Raum um den Digitalen. Bewegliche Tische und einziehbare Wände schaffen Nischen oder Räume in Räumen. Gerade bei der Gestaltung einer Ausstellung werden diese Elemente bewusst eingesetzt.<sup>19</sup> Die Gliederung des Raumes und die Komposition seiner Elemente wirken auf die Ausstellungskommunikation entscheidend. (Nettke, 2016, zit. nach Kesselheim, 2011, S. 34) Solche Erfahrungen konnten die Studierenden durch die Gestaltung der Ausstellung, d.h. einer eigenen Präsentation ihrer Medienproduktionen anhand von Ausstellungsobjekten oder -stationen im *DiLab* realisieren.

### Von Planungsapps, Point & Click Adventure bis hin zu Trickfilmerstellung – Impressionen der Medienprojekte der Studierenden

Medienlandschaften, d.h. Medienwelten sollen als informationelle Umwelt (Tulodziecki, 02/2017, S.55) wahrgenommen werden. Die Medienprojekte der Studierenden zeigten diverse *Medienwelten* auf und setzten sich mit medienpädagogisch relevanten Themen und Fragestellungen auseinander.

Einleitend wurden die Lehramtsstudierenden mit folgender Frage- bzw. Aufgabenstellung konfrontiert: Generiere eine medienpädagogische

<sup>18</sup> An dieser Stelle ist exemplarisch auf die Grundagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften zum Raum zu verweisen: s.a. Düne & Günzel (Hrsg.): *Raumtheorie* (2015); s.a. Kant: *Was heißt sich im Denken orientieren?* (1786); s.a. Foucault: *Von anderen Räumen* (1967); s.a. Löw: *Raumsoziologie* (2001).

<sup>19</sup> Fachinhalte zur Konzeption und Gestaltung einer Ausstellung wurden in der sechsten Sitzung (Arbeitssession I) behandelt. Hier wurde vor allem mit der Unterteilung von Schärer (2003) gearbeitet, der die Ausstellung als einen Ort multimedialer Kommunikation und als das zentrale Vermittlungselement sieht und von einer ästhetischen, didaktischen, theatralen und assoziativen Ausstellungssprache spricht (S. 118 ff.). Gerade im Bereich der Bildungs- und Vermittlungsarbeit ist dies eine sehr spannende Auseinandersetzung.

Fragestellung<sup>20</sup> bzw. ein Thema zu einer Medienwelt, der Kinder und Jugendliche, Schülerinnen und Schüler in ihrer Lebenswelt begegnen, oder: Generiere eine medienpädagogische Fragestellung bzw. ein Thema zu einer Medienwelt, der Du selbst, als Lehramtsstudierende/r, angehende Pädagogin oder Pädagoge bzw. Lehrerin oder Lehrer, begegnest.

Medien wurden dabei im Sinne einer handlungsorientierten Medienpädagogik als Mittel der Reflexion, der Exploration, als Mittel der Herstellung von Öffentlichkeit und der Partizipation, als Mittel zur Organisation gemeinsamer Aktivitäten, als Mittel der Analyse und Kritik der Medien sowie als Mittel zur Förderung der kreativen Potenziale verwendet. (Schell & Demmler, 2013, S. 246-250)

Folgende Medienprojekte mit Einblick in unterschiedlichste Medienwelten wurden im Laufe der Projektphase von den Teilnehmenden eigenständig erarbeitet und in der letzten Sitzung in Form eines Ausstellungsobjekts im DiLab ausgestellt:

- *IML-Point & Click*: Ein für das Lehrprojekt *IML* programmiertes *Point-and-Click-Adventure*, welches übergreifend mit dem *IML*-Verbundseminar *Learning-by-Playing*<sup>21</sup> entwickelt wurde.
- *Trickfilme in der Grundschule*: Ein spielerisches Trickfilmprojekt von Studierenden mit der Stop-Motion-App.
- *Stiftung Apptest* – Planungsapps für Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler: Ein Medienprojekt von Studierenden zum Einsatz von Planungsapps im Schulalltag.
- *Auditives Hörverstehen* – Kompetenzerwerb mit dem audio-digitalen Vorlesestift: Ein Comic-Projekt eines Studenten.
- *Google (richtig) nutzen – Ein kritischer Umgang mit Informationen*: „Ist Suchen gleich Suchen?“. Eine Ausstellungsstation von Studierenden, bei der eine Suchmaschine nachempfunden wurde, deren Umgang mit Informationen kritisch-interaktiv behandelt wurde.

---

<sup>20</sup> Hier ist auch auf eine einfache Definition von Hagemann, Neubauer & Tulodziecki (1979) zu verweisen „Medienpädagogik umfasst alle Fragen der pädagogischen Bedeutung von Medien“ (S. 15), die im *IML*-Lehrprojekt gegenwärtig um eine semiotische, historische, kulturwissenschaftliche und informatisch/technologische Bedeutung von Medien im Zeitalter der Digitalisierung erweitert wird. Im Rahmen dieses Seminars sollten die Studierende erst einmal herangeführt werden, Fragestellungen aus medienpädagogischer Perspektive zu formulieren.

<sup>21</sup> Siehe Beitrag *Game Design in der universitären Lehrerbildung* in dieser Sonderausgabe, S. 231.

- „Du bist nicht allein!“ – Ein Blog zum Thema Cybermobbing, der von einem Studierenden gestaltet und inhaltlich befüllt wurde.
- „Smart by Phone – Wenn das Smartphone an die Schule geht, wohin dann des Weges?“. Eine für die Lehrveranstaltung programmierte Homepage zweier Studierender zum Thema Smartphones in/an Schule.

All diese Projekte wurden in der letzten Sitzung aufgebaut, bei einem gemeinsamen Ausstellungsrundgang von den jeweiligen Projektverantwortlichen vorgestellt und im Plenum diskutiert. Die Ausstellung war nicht öffentlich und wurde nur temporär im Rahmen der Abschlusssitzung auf- und am Ende der Sitzung wieder abgebaut. Alle Medienprojekte wurden auf dem Online-Bereich der Veranstaltung in ILIAS dokumentiert oder verlinkt. Die nachfolgenden Fotografien (Abbildung 3-7) der Abschlusssitzung sowie kritischen Kommentare der Teilnehmenden (aus der Onlinebefragung im Anschluss der letzten Sitzung) sollen Einblicke in die Ausstellung und zu dem Seminarsetting geben:



Abbildung 3: Diskussion im Plenum zur Ausstellungsstation *Stiftung Apptest*

„[Das] DiLab mit den drei IWBs und Beamern in Kombination mit Pin- und Whiteboards: einfach perfekt für interaktiven Unterricht und das Ausprobieren von Sozialformen und neuen Unterrichtsmethoden, [...]“

(Online-Kommentar einer/eines Lehramtsstudierenden)



Abbildung 4: Individueller Ausstellungsrundgang

„Das Format ist sehr gut, allerdings hatten wir etwas zu wenig Zeit unsere Projekte detailliert darzustellen und vor allem die anderen Projekte zu testen, oder uns mit den anderen Projekten zu beschäftigen. Ansonsten ist das *DiLab* bestens geeignet für eine Ausstellung und alles hat super geklappt und wahnsinnig viel Spaß gemacht!“  
 (Online-Kommentar einer/eines Lehramtsstudierenden)

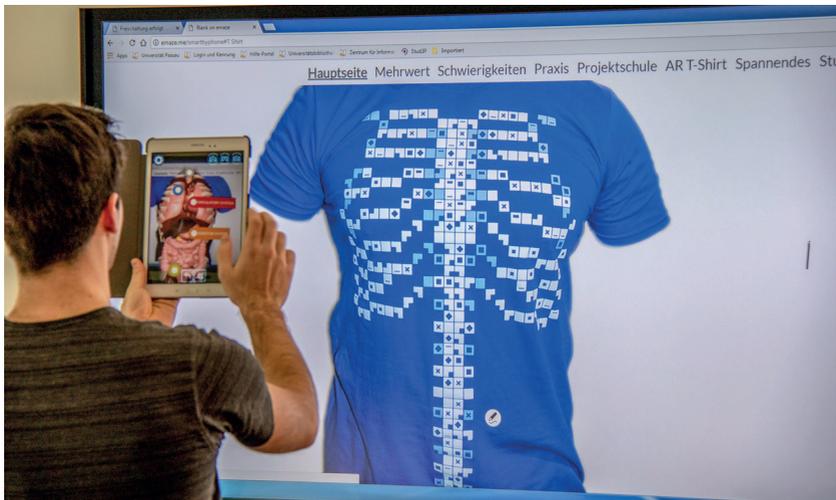


Abbildung 5: Ausstellungsobjekt *Smart by Phone*

„Anfangs konnte ich es mir noch nicht vorstellen den Raum interaktiv zu nutzen. Doch durch das gemeinsame Erarbeiten des Raums und Erlernen verschiedener Methoden (Podcast, Trickfilm) fiel mir dies letzten Endes nicht mehr schwer. Die Zeit für die Präsentation und den Rundgang war leider knapp, aber ich kann es mir durchaus vorstellen solch eine Präsentationsform auch mit Lernern [selbst] durchzuführen.“

(Online-Kommentar einer/ eines Lehramtsstudierenden)



Abbildung 6: Ausstellungsrundgang und Vorstellung der Ausstellungsobjekte

„Ich fand es sehr spannend. Ich war stolz, das eigene Projekt vorstellen zu dürfen und sehr gespannt auf die Ergebnisse der anderen Gruppen. Und ich muss sagen wirklich alle Ergebnisse konnten sich sehen lassen! Ja, ich kann mir sehr gut vorstellen so etwas auch einmal mit Schülern umzusetzen. Ich hoffe einmal an eine Schule mit guter Ausstattung und einer offenen Medienkultur zu kommen.“ (Online-Kommentar einer/eines Lehramtsstudierenden)



Abbildung 7: Aufbau der Ausstellung *Medienwelten sind Lebenswelten*

„Ich fand das Format gut gewählt. Der Raum bot sich sehr gut an, um Input zu vermitteln und Diskussionen anzuregen und festzuhalten. Diskurse fanden stets auf Augenhöhe statt [...]“ (Online-Kommentar einer/eines Lehramtsstudierenden)

---

## (Neue) Handlungsstrategien durch eine interaktive Ausstellungsgestaltung der Medienprojekte als Ausstellungsobjekte

Wie bereits zu Beginn des Seminars wurden die Studierenden unmittelbar nach der Abschlusssitzung im Plenum wie auch über eine anonyme Online-Umfrage zu ihren Einstellungen, den Inhalten und zur Konzeption des Seminars (siehe exemplarische Statements oben im Text) befragt. Unter Gesichtspunkten der Lehrveranstaltungsevaluation sind sowohl die direkten Rückmeldungen sowie ein anonymes Online-Feedback für die Weiterentwicklung und Modifikation der Grundlagenveranstaltung höchst sinnvoll. Kritisch kann so überprüft werden, ob die Lehrziele erreicht wurden, das Veranstaltungsformat als innovativ, partizipativ und motivierend wahrgenommen wurde.<sup>22</sup>

Die Umfrage ergab hinsichtlich (neuer) Handlungsstrategien zu einem kritischen Umgang und bewussten Einsatz und Gestaltung von Medien(projekten), dass sich alle 17 Teilnehmenden vorstellen können, in ihrer zukünftigen Rolle als Lehrerin bzw. Lehrer ein Medienprojekt gemeinsam mit SchülerInnen zu gestalten: „Auf jeden Fall. Durch Produktion und der damit einhergehenden praktischen Auseinandersetzung mit Möglichkeiten und Wirkungen, werden sowohl die Medienkompetenz erweitert, als auch der zu bearbeitende Schulstoff auf unbewusste Weise verinnerlicht.“ 16 Teilnehmende trauen sich zu, ein Medienprojekt für den Einsatz im Unterricht zu gestalten: „Durch mediale und mehrdimensionale Herangehensweise können neue Impulse und Denkmuster angeregt werden. Meine Fächer Englisch und Geschichte eignen sich hervorragend dafür, interaktive und veranschaulichende ‚Kulturreisen‘ durchzuführen, die durch neuere Medien leicht zu implementieren sind.“ Zudem können sich alle 17 Studierenden vorstellen in ihrer zukünftigen Rolle als Lehrerin bzw. Lehrer das Thema Digitalisierung sowie einen kritischen Umgang mit Medien in ihr pädagogisches Handeln zu überführen: „[D]as ist ein sehr wichtiges Thema und sollte fächerübergreifend diskutiert werden [...]“, „das ist ein wichtiger

---

<sup>22</sup> Im Rahmen dieses Beitrags kam es zu keiner validen Befragung oder Auswertung der Umfrageergebnisse aus evidenzbasierter Perspektive. Jedoch sollen und können die exemplarischen Aussagen der Studierenden durchaus Einblicke in deren Wahrnehmung geben und damit anregen, das Format ggfs. zu verbessern sowie dessen Stärken aufzeigen.

Punkt mit dem sich alle Lehrer beschäftigten sollten und mit ihrem Handeln an ihre Schüler herantragen sollten.“

Antworten der Studierenden auf die Frage, was als gelungen an der Veranstaltung wahrgenommen wurde, zeigen, dass gerade die Eigenverantwortlichkeit bei der Projektarbeit, die Wahlfreiheit der Themen sowie des Mediums, die Freiheit und Möglichkeit, den eigenen Interessen zu folgen, positiv bewertet wurden: „Dass wir einen großen Teil des Seminars eigenverantwortlich gestalten konnten.“, „Intermodalität, Motivation & Freiheit bei der Erfüllung von Arbeitsaufträgen.“; „Aufteilung der Themenkomplexe in Kombination mit praktischer Anwendung. Abwechslungsreich und innovativ, viele Freiheiten in der Projektgestaltung“; „Die direkte Auseinandersetzung mit einem selbst gewählten Medium“; „Interaktivität, Verständnis, Kreativität, Respekt“ – das sind Aussagen von Lehramtsstudierenden, die exemplarisch vor allem das eingangs erwähnte Leitziel der Partizipation widerspiegeln.

Auch die wechselnden Räume sowie die interaktiven Erfahrungsmöglichkeiten als Teil des eingangs als Interaktion beschriebenen Konzeptes wurden als positiv erachtet: „Die Variabilität der Räumlichkeit hat mir gut gefallen! Die Hilfsbereitschaft der Dozentin.[...] Nach der Inputvermittlung die Selbstständigkeit mit der man arbeiten durfte. [...]“; „Grundlegende Mediengestaltungstechniken wurden anschaulich und mit ausreichend Zeit zur Vertrautmachung dargestellt und deren Wirkung und Präsentationsmöglichkeiten aufgezeigt. Es wurden Impulse gesetzt, die jeden individuell weitergebracht haben und eigene Interessen zu vertiefen oder zu erweitern wussten.“ Auch die Möglichkeit, medienbezogene Themen durch eine handlungsorientierte Medienpädagogik kritisch zu diskutieren und dabei eigene Lernprozesse reflektieren zu können, schätzten die Studierenden als wertvoll ein: „Ich fand es sehr sinnvoll, dass verschiedene Workshops angeboten wurden. Man konnte sowohl auditive als auch visuelle Gestaltungsmöglichkeiten verwenden und dadurch hat sich mein Fachwissen verbessert und auch weitere Kompetenzen konnten erweitert werden. Die Abschlusspräsentationen im Ausstellungsstil zu konzipieren, fand ich sehr sinnvoll und auch motivierend, an einem Medienprojekt dranzubleiben. Man hat daran auch erkennen können, dass sich alle Studierenden Mühe gegeben haben, um sich gegenseitig die Projekte näherzubringen und sich intensiver mit den *IML*-Thematiken zu beschäftigen. Ich würde dieses

---

Seminar jederzeit wieder besuchen und werde anderen Studierenden dieses Seminar empfehlen. Der Leistungsnachweis als Portfolio gefällt mir sehr, da ich alle verschiedenen Aspekte mit einbringen kann und auch meinen eigenen Lernprozess reflektieren kann.“

Auch kritische Stellungnahmen kamen zum Ausdruck. Als störend wurde von einem Studierenden die Internetverbindung genannt, die im DiLab nicht immer zuverlässig funktionierte. Neben diesem technischen Raumproblem, wurde von mehreren Studierenden auf das Zeitmanagement hingewiesen. Die Zeit war leider oft zu knapp, um allen erarbeiteten Projekten und Medienproduktionen genug Raum zugeben. Dies bezog sich vor allem auf die letzte Sitzung, so merkten zwei Studierende an: „Man hätte für manche Projekte vielleicht etwas mehr Zeit im DiLab gebraucht, um tiefer in die Materie eintauchen zu können“, und „[d]ie einzelnen Sessions waren gut, anschaulich und praktisch fokussiert. Für die Präsentationsphase hätte ich mir mehr Zeit und Zuwendung zu den einzelnen Projekten gewünscht. Also evtl. 2 Stunden mehr einplanen.“ Gerade auch im Sinne eines partizipativen Lehrsettings ist es wichtig, hier allen Mitwirkenden gerecht zu werden. Dieses Ziel wurde besonders in der letzten Sitzung nur bedingt erfüllt. In der Modifikation und zukünftigen Wiederholung des Seminars soll dies durch eine verlängerte Abschlussitzung behoben werden. Auf eine durchgängige Internetverbindung ist auch im nächsten Semester kein Verlass, somit soll bewusst auf Software zurückgegriffen werden, die bereits vorinstalliert auf den technischen Geräten zur Verfügung steht. Durch mögliche Lan-Zugänge im Raum können störende W-Lan-Verbindungen zudem umgangen werden.

### **Innovativ, partizipativ, interaktiv – Ein Plädoyer für die Gestaltung hybrider Diskursräume**

„Zur Beschreibung und Begründung einer Interaktion zwischen Medium und Subjekt ist der Begriff der Medienaneignung der geeignete. Er leugnet weder die Einflussnahme der Medien noch der Subjekte, sondern beschreibt deren Wechselwirkung“ (Schorb, 2011, S. 84).

Übergreifende Ziele des Gesamtprojekts *SKILL* und im Lehrprojekt *IML* sind eine Defragmentierung sowie Demarginalisierung der Lehrerbildung.

Betrachtet man die Grundlagenveranstaltung *Medienwelten sind Lebenswelten* vor diesem Hintergrund, sind die Aspekte der Interaktion und Partizipation auch an dieser Stelle entscheidend. Interaktion, verstanden als Medienaneignung (siehe das obige Zitat von Schorb, 2011), kann vor allem zur Defragmentierung beitragen. Das Prinzip der Partizipation<sup>23</sup> wiederum kann helfen, die Marginalisierung der Lehrerbildung zu überwinden. Insbesondere die von studentischer Seite initiierten Medienprojekte<sup>24</sup> zeigen interdisziplinäre Zugänge auf (Defragmentierung). Aufgaben und Probleme konnten durch das Einnehmen unterschiedlicher (Fach-)Perspektiven ausdifferenziert, bewältigt und gelöst werden. Die Projektgruppe *Smart by Phone* beispielsweise wandte sich bei der Umsetzung ihres Medienprojekts an eine wissenschaftliche Mitarbeiterin des Lehrstuhls für Grundschuldidaktik. Ein weiteres Projekt (*IML Point & Click Adventure*) entstand durch die enge Verzahnung der medienpädagogischen Grundlagenveranstaltung mit der Kunstpädagogik und der Informatikdidaktik.

„Das Konzept der Medienaneignung beruht auf einem interaktionistischen Modell der Sozialisation, in dem enge wechselseitige Beziehungen zwischen dem handelnden Subjekt, dem gesellschaftlichen Umfeld und den Medien als bedeutsamer Vermittlungsinstanz und Teil der gesellschaftlichen Kommunikationssysteme postuliert werden“ (Lauber & Krapp, 2013, S.90).

Um Medienaneignung und medienbezogene Handlungen der Studierenden offenzulegen sowie im Kontext von Lehr-Lernprozessen und der studentisch-initiierten Medienprojekte zu analysieren, den Einfluss des Umfelds oder der Medien selbst herauszustellen, kann auch das Prinzip der Partizipation als Reflexionsanlass (Fuchs, 2017) dienen. Einstellungsveränderungen, der Erwerb neuer Handlungsstrategien und deren Reflexion wurden vor allem in Gruppendiskussionen angestoßen. Partizipation als Voraussetzung für Teilhabe, Mit-, Selbst- und Fremdbestimmung<sup>25</sup> erfordern von allen Beteiligten die Bereitschaft, sich einzubringen, Arbeitsprozesse in der

<sup>23</sup> An dieser Stelle ist auf den Beitrag von Brachmann & Knauer (2018) zu verweisen, der (das Prinzip der) Partizipation im Kontext der (kulturellen) Vermittlungsarbeit erläutert.

<sup>24</sup> Unverkennbar bildet sich dies in der Themenvielfalt der Ausstellungsobjekte wider.

<sup>25</sup> Partizipation ist dabei als ein dialektischer Prozess von „Selbst- und Fremdbestimmung und die Erfahrung des sich-bestimmen-Lassens liegt der Selbstbestimmung zugrunde“ (Taube, 2017, S.12) zu sehen. Mehr zur Partizipation, dem Begriff, der Bedeutung, dem Prinzip als auch zur Methode ist in dem Werk von Braun, T. & Witt, K. (Hrsg., 2017). nachzulesen.

---

Gruppe transparent zu machen und offenzulegen. Auch ist es notwendig universitäre Rahmenbedingungen zu diskutieren, Grenzen anzuerkennen, gesellschaftliche Erwartungen und Verantwortung in der Lehrerbildung herauszustellen, um sich dann auch wirksam und kritisch mit den eigenen Fähigkeiten, Erwartungen, Wünschen sowie mit den Anforderungen an die eigene Professionalität auseinanderzusetzen. In der universitären Lehrpraxis erfordert dies, will man Partizipation und Interaktion ermöglichen, eine Kultur hybrider Diskurs- und Erfahrungsräume, die beispielsweise durch das eingesetzte Konzept der gemeinsamen Ausstellungsgestaltung realisiert werden kann. Deren Zielsetzung und Inhalte gilt es jedoch immer wieder neu und partizipativ mit allen Beteiligten (interdisziplinär) zu verhandeln: dieser gemeinsame Perspektivenwechsel und Reflexion zeichnet im Lehrprojekt *IML*<sup>26</sup> die Innovation aus.

### Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Seminaaraufbau, S. 135

Abbildung 2: Phasenmodell, S. 137

Abbildung 3: Diskussion im Plenum zur Ausstellungsstation *Stiftung Apptest*, S. 144

Abbildung 4: Individueller Ausstellungsrundgang, S. 145

Abbildung 5: Ausstellungsobjekt *Smart by Phone*, S. 146

Abbildung 6: Ausstellungsrundgang und Vorstellung der Ausstellungsobjekte, S. 147

Abbildung 7: Aufbau der Ausstellung *Medienwelten sind Lebenswelten*, S. 147

---

<sup>26</sup> Siehe hierzu auch Kapitel 2.2.4.5 Arbeitsdefinition von *IML* im Positionspapier „Interdisziplinäre Grundlagen der *Information and Media Literacy*“ in diesem Band (Pollak et al., 2018, S. 91).

## Literaturverzeichnis

- Anfang, G., Demmler, K., Lutz, K. & Struckmeyer, K. (Hrsg.). (2015). Wischen, klicken, knipsen. Medienarbeit mit Kindern (Materialien zur Medienpädagogik, Bd. 12, [3., komplett überarb. Aufl.]. München: kopaed.
- Beschluss der Kultusminister (KMK) vom 08. Dezember (KMK, Hrsg.). (2016). Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. Verfügbar unter [https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung\\_digitale\\_Welt\\_Webversion.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf) (24.05.2018).
- Beschluss der Kultusministerkonferenz (KMK) vom 8. März (KMK, Hrsg.). (2012). Medienbildung in der Schule. [https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2012/2012\\_03\\_08\\_Medienbildung.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf) (24.05.2018).
- Braun, T. & Witt, K. (Hrsg.). (2017). *Illusion Partizipation – Zukunft Partizipation. (Wie) Macht Kulturelle Bildung unsere Gesellschaft jugendgerechter?* (Kulturelle Bildung, Bd. 54). München: kopaed.
- Brachmann, I. & Knauer, J.: Mitgestalten, mitbestimmen, mitverantworten. Relevanz, Herausforderungen und Potenziale von Partizipation in Museen und Gedenkstätten. In A. Spengler (Hrsg.). *Freiheit und Verantwortung – Diskussionen, Positionen, Perspektiven.* (2018, S. 167-187) (Festschrift zur Emeritierung Guido Pollaks). Würzburg: Ergon.
- Commandeur, B., Kunz-Ott, H. & Schad, K. (Hrsg.). (2016). *Handbuch Museumspädagogik. Kulturelle Bildung in Museen* (Kulturelle Bildung, Bd. 51). München: kopaed.
- Dünne, J. & Günzel, S. (Hrsg.). (2015). *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften* (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Bd. 1800, 8. Aufl.). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Foucault, M. (2015). Von anderen Räumen (1967). In J. Dünne & S. Günzel (Hrsg.), *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften* (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Bd. 1800, 8. Aufl., S. 317-330). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Fuchs, M. (2017). Partizipation als Reflexionsanlass. In T. Braun & K. Witt (Hrsg.), *Illusion Partizipation – Zukunft Partizipation. (Wie) Macht Kulturelle Bildung unsere Gesellschaft jugendgerechter?* (Kulturelle Bildung, Bd. 54, S. 43-56). München: kopaed.
- Hagemann, W., Tulodziecki, G. & Neubauer, W. (Hrsg.). (1979). *Medienpädagogik* (Medienpraxis, Medientheorie, 1. Aufl.). Köln: Verl.-Ges. Schulfernsehen.
- Hartung-Griemberg, A., Lauber, A. & Reissmann, W. (Hrsg.). (2013). *Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. Festschrift für Bernd Schorb.* München: kopaed.
- Kant, I. (2015). Was heißt: sich im Denken orientieren? In J. Dünne & S. Günzel (Hrsg.), *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften* (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Bd. 1800, 8. Aufl., S. 80-85). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Kesselheim, W. (2011). Wie kann man Ausstellungskommunikation analysieren? Ein Vorschlag aus der Sprachwissenschaft. *Standbein Spielbein. Museumspädagogik aktuell* (89), S. 51-55.

- 
- Lauber, A. & Krapp, A. (2013). Interessengeleitete Medienaneignung. Ein Vorschlag zur Weiterentwicklung des Konzepts der Medienaneignung auf der Grundlage tätigkeits- und interessenstheoretischer Überlegungen. In A. Hartung-Griemberg, A. Lauber & W. Reissmann (Hrsg.), *Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. Festschrift für Bernd Schorb* (S. 89-106). München: kopaed.
- Löw, M. (2015). *Raumsoziologie* (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Bd. 1506, 8. Aufl.). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Nehls, T., Jordan, P., Heitmann, G. & Rummler, M. (Hrsg.). (2012). *Innovative Lehrformen: Projektarbeit in der Hochschule. Projektbasiertes und problemorientiertes Lehren und Lernen* (Hochschuldidaktik, 1. Aufl.). Weinheim: Julius Beltz.
- Nettke, T. (2016). Was ist Museumspädagogik? – Bildung und Vermittlung in Museen. In B. Commandeur, H. Kunz-Ott & K. Schad (Hrsg.), *Handbuch Museumspädagogik. Kulturelle Bildung in Museen* (Kulturelle Bildung, Bd. 51, S. 31-43). München: kopaed.
- Pollak, G., Decker, J.-O., Dengel, A., Fitz, K., Glas, A., Heuer, U., Huang, V., Knapp, D., Knauer, J., Makeschin, S., Michler, A. & Zimmermann, A. (2018): Interdisziplinäre Grundlagen der *Information and Media Literacy (IML)*: Theoretische Begründung und (hochschul-)didaktische Realisierung – Ein Positionspapier. In: *PARadigma Themenheft: Information and Media Literacy*.
- Schärer, M. R. (2003). *Die Ausstellung. Theorie und Exempel* (Reihe Wunderkammer, Bd. 5). München: Mueller-Straten.
- Schell, F. & Demmler, K. (2013). Aktive Medienarbeit. Theoretische Einordnung, Ziele, Lernprinzipien und Lernbereiche. In A. Hartung-Griemberg, A. Lauber & W. Reissmann (Hrsg.), *Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. Festschrift für Bernd Schorb* (S. 243-250). München: kopaed.
- Taube, G. (2017). Partizipationsversprechen der kulturellen Bildung auf dem Prüfstand. In T. Braun & K. Witt (Hrsg.), *Illusion Partizipation – Zukunft Partizipation. (Wie) Macht Kulturelle Bildung unsere Gesellschaft jugendgerechter?* (Kulturelle Bildung, Bd. 54, S. 11-14). München: kopaed.
- Tulodziecki, G. (2013). Das Subjekt in der medienpädagogischen Lehre. In A. Hartung-Griemberg, A. Lauber & W. Reissmann (Hrsg.), *Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. Festschrift für Bernd Schorb* (S. 325-348). München: kopaed.
- Tulodziecki, G. (02/2017). Thesen zu einem Curriculum zur Bildung in einer durch Digitalisierung und Mediatisierung beeinflussten Welt. *merz: medien + erziehung* 61 (02), S. 50-56.
- Tulodziecki, G. (03/2017). Thesen zu einem Rahmenplan für ein Studium der Medienpädagogik. *merz: medien + erziehung* 61 (03), S. 59-65.
- Tulodziecki, G., Herzig, B. & Grafe, S. (2010). *Medienbildung in Schule und Unterricht. Grundlagen und Beispiele* (UTB, Bd. 3414). Bad Heilbrunn: Klinkhardt [u.a.].