



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur

Medienbildung für die Persönlichkeitsentwicklung, für die gesellschaftliche
Teilhabe und für die Entwicklung von Ausbildungs- und Erwerbsfähigkeit



BILDUNG

Ideen zünden!

Impressum

Herausgeber

Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)
Referat Digitale Medien und Informationsinfrastruktur
11055 Berlin

Bestellungen

schriftlich an den Herausgeber
Postfach 30 02 35
53182 Bonn

oder per

Tel.: 01805 - 262 302

Fax: 01805 - 262 303

(Festnetzpreis 14 ct/min, höchstens 42 ct/min aus Mobilfunknetzen)

E-Mail: books@bmbf.bund.de

Internet: <http://www.bmbf.de>

Koordination

Prof. Dr. Heidi Schelhowe

Redaktion und Herstellung

W. Bertelsmann Verlag (wbv), Bielefeld, wbv.de

Gestaltung

Christiane Zay, Bielefeld

Bildnachweis

Titel: Richard Newstead/Getty Images; Seite 5: Rodtmann/laif;

Seite 7, 8, 12: Werner Bachmeier; Seite 9: The NewYorkTimes/Redux/laif;

Seite 10: AFP/Getty Images; Seite 13: Bally/Keystone Schweiz/laif;

Seite 19: AFP/Getty Images; Seite 24, 26: privat.

Bonn, Berlin 2010



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur

Medienbildung für die Persönlichkeitsentwicklung, für die gesellschaftliche Teilhabe und für die Entwicklung von Ausbildungs- und Erwerbsfähigkeit

Vorwort



Angesichts einer sich rasant verändernden Welt wird eigenständiges lebensbegleitendes Lernen zunehmend zur Voraussetzung für gesellschaftliche Teilhabe und Beschäftigungsfähigkeit. Mit den Digitalen Medien entwickeln sich neue Lern- und Arbeitsformen, die die traditionellen Qualifizierungs- und damit Bildungsprozesse immer stärker verändern. Neue Dienste und Inhalte aus dem Internet verändern unsere Lebenswelten nachhaltig und prägen unsere gesellschaftliche und wirtschaftliche Existenz.

Die Komplexität der Neuen Medien als Informationsquelle, Kommunikations- und Orientierungshilfe, Möglichkeit zur Herstellung von Produkten und Dienstleistungen sowie als Option zur Vernetzung verändert die Industriegesellschaft hin zur Informations- und Wissensgesellschaft. Digitale Medien verlangen kontinuierlich sich ändernde Kompetenzen, damit jeder Einzelne an der gesellschaftlichen Entwicklung teilhaben kann. Um dies zu gewährleisten, ist eine grundlegende Medienbildung erforderlich. Nur ein kritischer und kompetenter Nutzer kann sich in einer digitalen Welt dauerhaft zurechtfinden. Hier Orientierung zu vermitteln ist ein staatlicher Bildungsauftrag.

Die vorliegende Broschüre „Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur“ basiert auf dem Bericht einer vom Bundesministerium für Bildung und Forschung eingesetzten Expertenkommission zur Medienbildung. Deutlich wird darin die Notwendigkeit einer umfassenden Medienbildung für jeden Einzelnen. Die umfassende Vermittlung von

Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit Digitalen Medien ist ein unverzichtbarer Baustein für die Persönlichkeitsentwicklung, die gesellschaftliche Teilhabe und die Beschäftigungsfähigkeit.

Welche Kompetenzen dafür erforderlich sind, zeigt diese von Wissenschaftlern und Berufspraktikern erarbeitete Broschüre. Damit ist sie ein guter Leitfaden für die Ausgestaltung der Medienbildung. Gemeinsam mit den Sozialpartnern werden wir unsere Ausbildung auch in dieser Hinsicht konsequent weiterentwickeln, denn wir können junge Menschen nicht mit Arbeitstechniken von gestern für die Welt von morgen ausbilden.

Prof. Dr. Annette Schavan, MdB
Bundesministerin für Bildung und Forschung

Vorwort



Mit dem Bericht werden allgemeine Grundlagen gelegt, die nun von den gesellschaftlichen Akteuren in Politik, Wissenschaft, Bildung, Wirtschaft konkretisiert und umgesetzt werden müssen.

Für die Expertenkommission



Prof. Dr. Heidi Schelhowe

Im 21. Jahrhundert ist Medienkompetenz Schlüssel für die Teilhabe und für die Entwicklung einer aktiven und selbstbewussten Rolle in Gesellschaft und Arbeitswelt. Sie kommt nicht einfach zu den bisherigen Anforderungen an den gebildeten Menschen hinzu, vielmehr wandeln sich auch traditionelle Kompetenzen unter dem Einfluss der Computermedien. Gewerkschaften und Arbeitgebervertretungen äußerten sich besorgt über die mangelnde Medienkompetenz der jungen Generation in Deutschland. Dies war Anlass für das BMBF, eine Expertenkommission einzuberufen, die klären sollte, was unter Medienkompetenz zu verstehen sei.

In dieser Kommission fanden sich Vertreterinnen und Vertreter aus ganz unterschiedlichen Institutionen, aus Wissenschaft und Praxis von Bildung und Weiterbildung, zusammen. Wir haben darum gerungen, zwei Perspektiven zu verbinden: die einer Medienbildung mit einer ganzheitlichen Sicht auf die Entwicklung des Menschen und die Anforderungen, die sich aus der Perspektive postindustrieller Arbeit ergeben. Ich denke, dass es uns mit der vorliegenden Erklärung gelungen ist, eine übergreifende Perspektive auf „Medienkompetenz“ vorzustellen und damit den Entwicklungen gerecht zu werden, die weit mehr umfassen als die Einführung eines weiteren Gerätes in Arbeits- und Lebenswelt. Die digital geprägte Kultur braucht umfassende Antworten.

Inhaltsverzeichnis

Bericht der Expertenkommission des BMBF zur Medienbildung	5
Stellungnahmen zum Bericht der Expertenkommission	15
Zum Hintergrund	18
Beispiele zu den Themenfeldern	21
Internationale Stimmen	27
Wie weiter?	28

Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur

Bericht der Expertenkommission des BMBF zur Medienbildung

Digitale Medien prägen mittlerweile die Lebenswelt junger Menschen in vielfältiger und nachhaltiger Weise. Persönlichkeitsentwicklung, Lebensbewältigung und die Suche nach Orientierung und Sinn stellen sich unter geänderten Informations- und Kommunikationsverhältnissen für die junge Generation in neuartiger Weise.

Diese Technologien zeigen als Medien eine kommunikative und symbolische Dimension, als Werkzeuge und Maschinen eine unmittelbar auf Herstellung von Produkten und Dienstleistungen orientierte Dimension. Die Informations- und Kommunikationstechnologien sind mit ihrem technologischen Kern, dem Computer, wesentlich beteiligt an den Veränderungen der Industriegesellschaft zur Informations- oder Wissensgesellschaft. So hat sich das Internet zu einem komplexen und bedeutsamen Wirtschafts-, Sozial- und Kulturraum entwickelt. Es wächst mit immer neuen Diensten und Inhalten enorm, greift in gewachsene Strukturen ein, stellt unser Rechtssystem vor erhebliche Probleme und prägt zunehmend auch unsere private Kommunikation. Digitale Medien verlangen von jedem Einzelnen stetig wachsende und sich ändernde Kompetenzen, deren Vermittlung staatlicher Bildungsauftrag ist.

Eine von Digitalität geprägte Gesellschaft und Kultur muss höchste Priorität darauf richten, auch über Persönlichkeitsentwicklung, Medienbildung und Medienhandeln Partizipation, gesellschaftlichen Anschluss und Erwerbsfähigkeit zu ermöglichen. Nur so kann einer drohenden digitalen Spaltung der Gesellschaft entgegen gewirkt werden. Aus einer breiten, aber auch spezialisierten Medienbildung sind innovative Impulse für die Arbeitswelt und eine Verbesserung von Lebensqualität zu erwarten. Dabei kann an vorhandene Kompetenzen junger Menschen angeknüpft werden.

Eine Auseinandersetzung mit der bildungspolitischen Herausforderung muss an den qualitativen Aspekten und Veränderungen ansetzen, die durch die Digitalen Medien induziert sind. Dies sind beispielsweise die digitalen Speicherkapazitäten, die

leichte Kopierbarkeit und Distribution von Informationen, die Möglichkeiten der schnellen Suche und Erschließung von Informationen, die zu einer wachsenden Informationsflut, zu einer Senkung der Schranke zur öffentlichen Publikation, zur langfristigen Verfügbarkeit der Interneteinträge und zu einer stärkeren Verschränkung von Privatheit und Öffentlichkeit führen. Dies sind aber auch multimediale Darstellungsmöglichkeiten, die globale Dimension des Netzes und die Überbrückung von Zeit und Raum, welche zu virtuellen Gemeinschaften, neuen Aktions- und Erlebnisräumen sowie einer Zunahme synchroner und asynchroner Kommunikations- und Kollaborationsformen führen. Es geht im Kern um das Verständnis der Wechselwirkungen zwischen virtueller und materieller Welt, durchaus auch mit den damit verbundenen Rechtsfolgen.

Der Begriff der Medienkompetenz wird in der Öffentlichkeit inflationär und oft verkürzt verwendet. Als wissenschaftliche Disziplinen haben sich insbesondere Medienpädagogik und (Medien-)Informatik mit durchaus auch unterschiedlichen Konzepten zur Medienkompetenz geäußert. Mit der vorliegenden Erklärung „Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur“



Für viele Kinder gehört der Umgang mit dem Computer zum Alltag. Die dabei erworbenen Kompetenzen verbessern ihre späteren Erwerbschancen. Aufgabe der Politik ist es, durch Medienbildung eine digitale Spaltung der Gesellschaft zu verhindern.

tritt die Expertenkommission für eine umfassende Sicht auf Medienbildung ein. Sie stellt sich damit der Herausforderung, unterschiedliche Richtungen und verschiedene Dimensionen im Hinblick auf die Digitalen Medien und deren Rolle in der Gesellschaft zu benennen. Die Kommission möchte damit zur Klärung und Umsetzung dieser grundlegenden Bildungsaufgaben beitragen. In diesem Sinne richtet die Kommission den eindringlichen Appell an den Bund, die Länder und die Sozialpartner, im Rahmen ihrer Zuständigkeiten Bedingungen für eine systematische und nachhaltige Entwicklung von Medienbildung als integraler Bestandteil von Allgemeinbildung und wichtige Voraussetzung für die persönliche Entfaltung von Berufs- und Ausbildungsfähigkeit zu schaffen. Dabei sind technische, ökonomische, politische, rechtliche, ethische und ästhetische Dimensionen von Bedeutung.

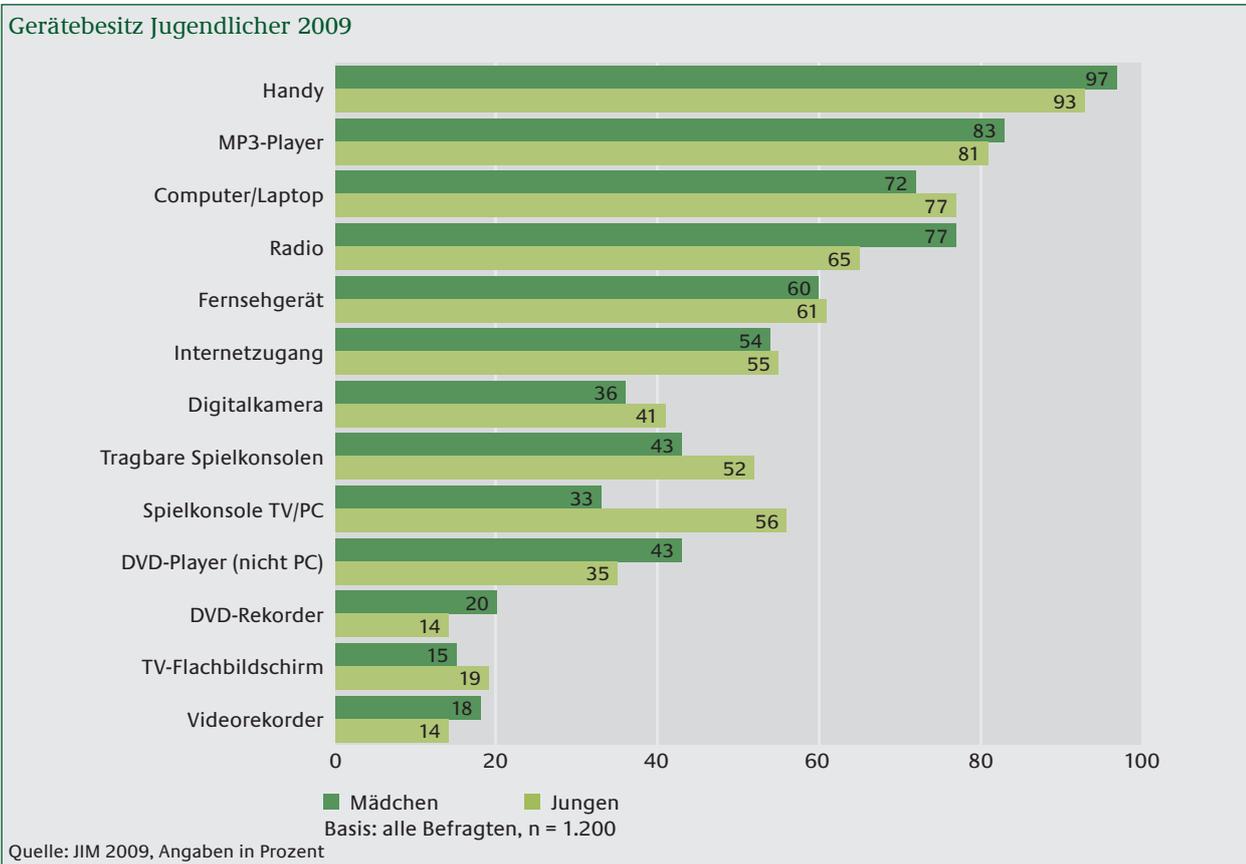
In diesem Papier liegt der Schwerpunkt auf den Digitalen Medien, in denen zugleich unterschiedliche Medien zusammenwachsen (Audio,

Foto, Film etc.). Die Auseinandersetzung mit jeweils spezifischen Qualitäten dieser Medienarten und ihren Verknüpfungen ist Bestandteil der Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur.

Perspektiven für die Medienbildung

Wenn im Folgenden die Frage nach Medienkompetenz gestellt wird, so werden dabei immer zwei Fragehaltungen und Perspektiven eingenommen, die eng miteinander verschränkt sind:

- Welche Kompetenzen brauchen junge Menschen für die Entwicklung ihrer individuell geprägten Persönlichkeit, um in der Gesellschaft Orientierung zu finden und sich in der Arbeitswelt behaupten zu können? Was müssen sie von den Digitalen Medien verstehen, um ihre Fähigkeiten entfalten, sie einbringen und vertiefen zu können? Wie müssen sie Digitale Medien zu nutzen und zu gestalten wissen? Welche Medienkompetenzen bringen sie aus ihrem alltäglichen Medienhandeln mit?





Mit den Digitalen Medien verändern sich auch Arbeitsprozesse. Medienbildung zielt darauf ab, junge Menschen zum selbstständigen Lernen mit Medien zu befähigen.

- Welche grundlegenden Anforderungen stellen sich aus der Sicht der Gesellschaft und der Arbeitswelt an junge Menschen, damit sie den veränderten Arbeitsbedingungen und dem kulturellen Wandel gerecht werden können? Welche Qualifikationen in Bezug auf und welches Wissen über Digitale Medien müssen vermittelt werden sowohl im Hinblick auf eine breite allgemeine Berufsfähigkeit als auch für die nachhaltige Innovationsfähigkeit von Unternehmen und Gesellschaft?

Diese Kompetenzen sind im Folgenden nach vier Themen- und Aufgabenfeldern gegliedert:

- Information und Wissen
- Kommunikation und Kooperation
- Identitätssuche und Orientierung
- Digitale Wirklichkeiten und produktives Handeln

In jedem dieser Aufgabenfelder sind unterschiedliche Handlungsdimensionen zu betrachten:

Digitale Medien nutzen, ihre Potenziale verstehen, sie kritisch beurteilen, mit ihnen interagieren und sie gestalten und mit Medien am sozialen Leben und an der Gesellschaft teilhaben. Besondere Aufmerksamkeit muss jungen Menschen aus benachteiligten Milieus gelten, denen mit den Digitalen Medien Möglichkeiten der Teilhabe aufgezeigt und eröffnet werden können.

Mit den Digitalen Medien entwickeln sich gleichzeitig neue Lern- und Arbeitsformen, die sowohl für Bildungs- als auch für Arbeitsprozesse einschneidende Veränderungen mit sich bringen. Medienbildung umfasst Medien als Gegenstand des Lernens und das in hohem Maße selbst gesteuerte und selbst verantwortete Lernen mit Medien, das im Lebensverlauf zunehmende Bedeutung gewinnt und eingeübt sein will.



Digitale Medien bringen eine kaum zu überblickende Informationsvielfalt hervor. Ein kritischer Umgang damit ist unerlässlich für eigenverantwortliches Handeln.

Themenfelder

1. Information und Wissen

Informationsverarbeitung und Wissensgenerierung stellen für die Bundesrepublik Deutschland als ein rohstoffarmes Land eine zentrale gesellschaftliche Ressource dar. Angesichts der globalen Reichweite des Internets und der damit einhergehenden Informationsvielfalt sind eigenverantwortliche Informationsverarbeitung und Wissensarbeit in und mit Digitalen Medien eine wichtige Voraussetzung zur Wahrnehmung beruflicher Aufgaben und Anforderungen.

Für die Individuen ergeben sich neue Möglichkeiten, sich weit über den lokalen Horizont hinaus und auch in entdeckender und spielerischer Weise im weltweiten und multimedialen Netz zu orientieren, das Blickfeld zu erweitern und sich unabhängiger und selbstbestimmter zu informieren. Insbesondere bieten die digitalen Technologien die Möglichkeit, sich in bisher nicht bekanntem Maße an der Erstellung und Verbrei-

itung von Informationen zu beteiligen. Dies stellt bereits an sehr junge Menschen die Herausforderung, sich einer erhöhten Verantwortung bewusst zu werden und zu stellen.

Für das Themenfeld Information und Wissen gehören zur Medienbildung die folgenden Kompetenzen:

- Informationsbedarf und Informationsbedürfnisse erkennen;
- unterschiedliche Informationsquellen, die Globalität des Informationszugangs und spezifische Eigenschaften der Informationsmedien nutzen und sie bezüglich ihrer technischen (z. B. Suchalgorithmen), ökonomischen, kulturellen, gesellschaftlichen Bedingungen (Herstellung und Verbreitung) beurteilen;
- sich von einer Vielfalt von Informationsquellen anregen lassen, selektieren, aber auch zielgerichtet und situationsbezogen auswählen;

- Informationsangebote mit ihren vielfältigen Codes und angesprochenen Sinnesmodalitäten nutzen, sie im Hinblick auf spezifische Kriterien (z. B. Wahrheitsgehalt, Glaubwürdigkeit, Urheberschaft, ethische Implikationen, Ästhetik, Interessengebundenheit etc.) und den eigenen Verwendungskontext bewerten;
- die Herstellung und Verbreitung von Informationen und deren Erschließung als interaktive Prozesse begreifen und sich adressatengerecht, situationsbezogen und verantwortlich beteiligen;
- Wissensprozesse für sich selbst und für Gruppen organisieren und durchführen.
- mit- und voneinander lernen in und mit Digitalen Medien;
- sich bei der Herstellung von Produkten und Dienstleistungen auf (virtuelle) Gemeinschaften stützen und sich an deren Entstehung, Erhalt und Verbreitung beteiligen;
- informationsverarbeitende Prozesse für die Unterstützung sozialer Beziehungen und für die Erreichung kollektiver Ziele nutzen;
- sich in den spezifischen und sich ändernden Verhältnissen zwischen dem privaten Bereich und einer (politischen) Öffentlichkeit bewusst entscheiden.

2. Kommunikation und Kooperation

In modernen Gesellschaften verschränken sich Leben und Arbeiten immer mehr. Erfolgreiches und sozial verantwortliches Agieren in der Lebenswelt, insbesondere aber in der Arbeitswelt, kann nur im Zusammenhang mit Kommunikation und Kooperation gesehen werden. Digitale Medien haben diesen Prozess beschleunigt, und es sind neue Herausforderungen, Bedingungen und Mittel für Kommunikation und Kooperation entstanden.

Für die Persönlichkeitsentwicklung und Lebensbewältigung geraten – gerade in Zeiten der Erosion und Veränderung sozialer Milieus – die virtuellen Kommunikationsräume und Netzwerke, in die man sich selbst aktiv einbringen und die man selbst mit herstellen muss, ins Zentrum der Aufmerksamkeit.

Bei Medienbildung im Themenfeld Kommunikation und Kooperation geht es um folgende Kompetenzen:

- aus der Abstraktion und Fülle der Informationen im Netz eine Vorstellung über den sozial verantwortlichen Umgang mit anderen Menschen und deren Kommunikationsabsichten gewinnen, unterschiedliche Perspektiven aushandeln und respektieren;
- Persönlichkeitsrechte und Rechte an Produkten beachten;

3. Identitätssuche und Orientierung

Technologische Innovation ist in der Bundesrepublik Deutschland eine wesentliche Grundlage für die wirtschaftliche und gesellschaftliche Entwicklung. Gleichzeitig wird sichtbar, dass junge Menschen – nicht (mehr) nur die jungen Frauen – Berufsperspektiven in der Technik tendenziell weniger in ihr Selbstbild integrieren und mit dem Wunsch nach einer erfüllten und befriedigenden Arbeit verbinden können. Hier braucht es eine Veränderung des antiquierten Bildes von technischen Berufen, die in der Medienbildung einen Ansatz findet.

Die Entwicklung der Persönlichkeit als ein Sich-ins-Verhältnis-Setzen zur Welt kann heute nicht ohne technologische Bildung und ohne



Technische Berufe haben ein Imageproblem. Zwar bewegen sich junge Menschen in ihrer Freizeit wie selbstverständlich in virtuellen Gemeinschaften. Einen Beruf mit hohem Technikanteil streben viele jedoch nicht an.

Medienbildung verstanden werden. Im Netz und in den virtuellen Gemeinschaften bewegen sich die meisten jungen Menschen wie selbstverständlich. Diese Umgebungen spielen eine ganz wesentliche Rolle in ihrer Sozialisation, im Freizeitverhalten, in der Selbstfindung, der Ausbildung von Gemeinschaftlichkeit und darin, wie junge Menschen sich ins Verhältnis zur Welt setzen. Beim handelnden Bewusstwerden und Reflektieren dieser Erfahrungen müssen Bildungseinrichtungen unterstützen und begleiten. Medienbildung, die Identitätssuche und Orientierung unterstützt, drückt sich in folgenden Kompetenzen aus:

- technologische Kompetenzen als selbstverständlichen Teil des Anwendens Digitaler Medien begreifen, die neue Möglichkeiten der Persönlichkeitsentwicklung öffnen und mit Erfindergefreude und der Entfaltung von Kreativität verbunden sind;
- Problemlösung durch experimentelles und spielerisches Vorgehen mit dem Erwerb von systematischen Zugängen verbinden;
- alternative Identitätswürfe ausprobieren und solche Erfahrungen wirksam machen für die eigene Persönlichkeitsentwicklung, für die Entwicklung eigener Verhaltensspielräume in unterschiedlichen Kontexten, aber auch im Hinblick auf interkulturelle Verständigung und Chancengleichheit, auch für beide Geschlechter;



Der Einsatz Digitaler Medien in der politischen Meinungsbildung stellt Anforderungen an die Adressaten. Wo die kritische Einordnung durch herkömmliche Medien entfällt, kommt es auf das Urteilsvermögen der Einzelnen an.

- sich mit Rollenbildern in den Medien auseinandersetzen, die digitale Darstellung der eigenen Person angemessen und wirkungsvoll gestalten, dabei die Rechte einer informationellen Selbstbestimmung kennen und berücksichtigen;
- sich der Tatsache und der Notwendigkeit des Lernens in informellen und selbstbestimmten Prozessen bewusst werden und sie mit formalen Bildungsprozessen in Verbindung setzen;
- die Möglichkeiten der Artikulation mit Digitalen Medien in (politischen) Öffentlichkeiten kennen und nutzen sowie dafür Verantwortung tragen.

4. Digitale Wirklichkeiten und produktives Handeln

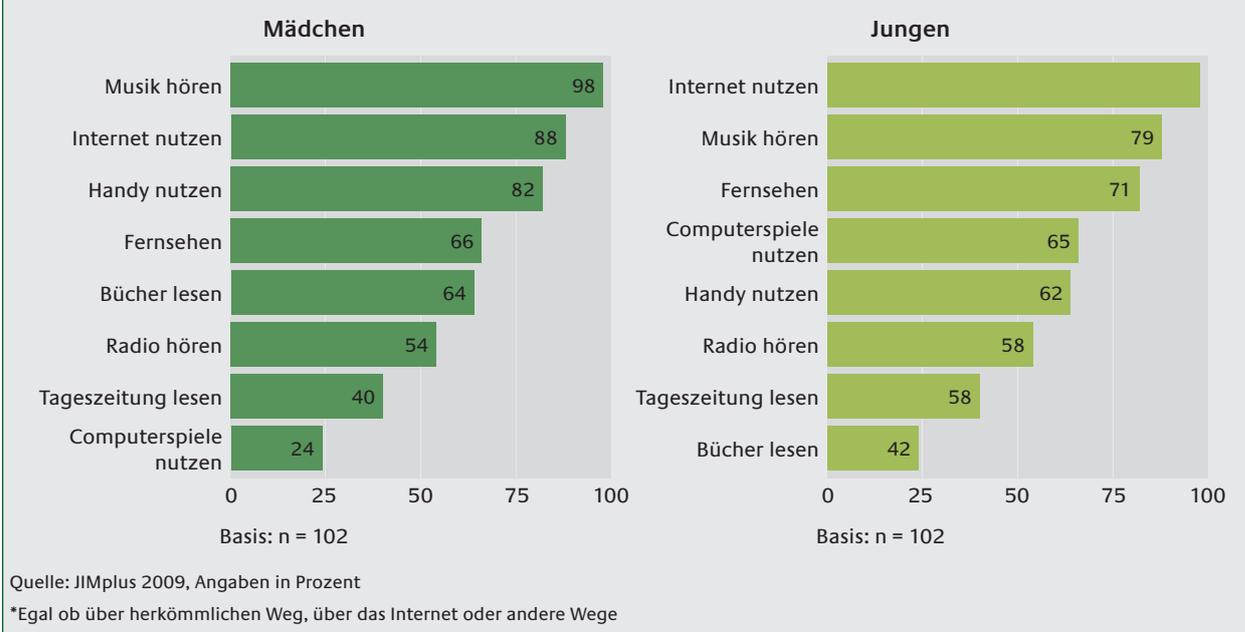
Mit der Verbreitung der Digitalen Medien haben immer mehr Lebens- und Arbeitsbereiche eine doppelte Existenz bekommen. Sie existieren in der stofflich-physikalischen Welt, haben aber auch eine Repräsentation in der digitalen Welt. Beide Welten sind kaum zu trennen. Mit den eingebetteten Systemen und dem Internet der Dinge wird sich diese Tendenz der Verzahnung der Wirklichkeitsebenen fortsetzen.

Dies bedeutet, dass die spezifischen Zusammenhänge und Herstellungsweisen zwischen virtuellen und physikalischen Wirklichkeiten sowie die Rolle der automatisierten, verarbeitenden Prozesse in ihren Grundprinzipien verstanden werden müssen, um sich in beiden Wirklichkeiten und zwischen ihnen erfolgreich bewegen und handeln zu können, sowohl in der Lebens- wie auch in der Arbeitswelt. Das heißt auch, dass Aufgeschlossenheit und Beteiligung an Innovationen nur dadurch zu gewährleisten sind, dass Anwendungswissen mit Wissen über IT und Medien verknüpft werden kann.

Medienbildung im Hinblick auf das Themenfeld digitale Wirklichkeiten und herstellendes Handeln drückt sich in folgenden Kompetenzen aus:

- sich auch komplexere IT-Anwendungen, virtuelle Welten und Simulationen (selbstständig) aneignen, sich darin bewegen, sie steuern, mit entwerfen, sich im handelnden, produktiven

Wichtigkeit der Medien* 2009 – sehr wichtig/wichtig –



Umgang mit Medien technische, ästhetische, soziale und kommunikative Kompetenzen aneignen;

- Vermittlungsprozesse zwischen virtueller und stofflicher Welt begreifen (Medialitätsbewusstsein) und sich zunutze machen, in ihrer Entstehung als algorithmische Prozesse handelnd nachvollziehen, die Balance zwischen den Welten finden;
- Schnittstellen zwischen IT-Entwicklung und Anwendung mitgestalten, eigene Ideen und „Erfindungen“ in informationstechnisch geprägte Umgestaltungsprozesse einbringen (Innovationsfähigkeit), sich dabei auf bereits Vorhandenes stützen und es neu zusammensetzen;
- Chancen, Innovationskraft, aber auch Risiken und Verluste von Automatisierungsprozessen erkennen, die Rolle des arbeitenden Menschen begreifen und verstehen, wie automatisierte Prozesse mit den menschlichen Prozessen zusammenwirken;
- herstellende und gestaltende Tätigkeiten beherrschen, unterschiedliche multimediale Ausdrucksformen, wort- und schriftsprachliche sowie visuelle und auditive Ausdrucks-

und Kommunikationsformen verbinden, sich informationstechnische Werkzeuge für die Erweiterung kognitiver Leistungen zunutze machen.

Umsetzung

In allen Aufgabenfeldern mit ihren verschiedenen Dimensionen gehen wir davon aus, dass die Digitalen Medien selbst besondere Chancen bieten, Kompetenzen durch einen handelnden und experimentellen Umgang zu vermitteln, sodass auf diese Weise ein Verständnis digitaler Kultur besser ermöglicht werden kann. Neue Möglichkeiten, die durch Visualisierung, Interaktivität und Vernetzung entstanden sind, können Zugänge erleichtern und Motivationen wecken. Dies kann und muss mit den Digitalen Medien auch stärker als bisher in formalen Bildungsprozessen Berücksichtigung finden.

Überlegungen zur Umsetzung müssen anknüpfen an den Kompetenzen und Stärken, die junge Menschen in ihrem Alltag, in ihrer Lebenswelt und ihren Gemeinschaften entwickeln, und diese als wichtige Ressourcen in Bildungsprozesse integrieren. Sie müssen auch von einer wertschätzenden Begleitung durch die Gesellschaft und von Unternehmenskulturen getragen werden, in



Immer mehr Arbeitsprozesse werden mithilfe Digitaler Medien auch auf virtueller Ebene abgebildet. Nur wer sich in beiden Wirklichkeiten zurechtfindet, kann den Anforderungen gerecht werden.

denen die Menschen im Mittelpunkt der Arbeitswelt und der Wissensgesellschaft stehen.

Die Förderung von Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen aus unterschiedlichen Sozialmilieus setzt medienpädagogisch qualifizierte Pädagoginnen und Pädagogen bzw. Fachkräfte voraus, die über Kenntnisse der Freizeit- und Medienkulturen verfügen und die ein engagiertes Interesse an den jungen Menschen und ihrem Medienhandeln zeigen. Diese Fachkräfte benötigen eigene Medienkompetenz, Wissen zum Sozialisationshintergrund von Kindern und Jugendlichen sowie medienerzieherische und mediendidaktische Kompetenzen. Die Reflexion über die Rolle der Medien sowie die Selbstreflexion über das eigene Verhältnis zu Medien sind wichtige Voraussetzungen für ein zielgruppenbezogenes Handeln, das auch alters-, bildungs-, geschlechts- und milieubezogene Unterschiede berücksichtigt.

Digitale Medien sehen wir insbesondere auch als Potenzial für die Förderung junger Menschen aus benachteiligten Milieus. Man kann sich in der

Medienbildung auf ihre Selbstbilder und die Erfahrungen in ihren Lebensräumen beziehen und darüber einen Zugang ermöglichen. Digitale Medien erlauben individuelle Förderung, sie bieten sich durch ihre multimedialen Codes (z. B. auch visuelle Darstellungen) an, zielgruppenspezifisch an den konkreten Zugangsweisen anzusetzen, um junge Menschen zu befähigen, ihre Kompetenzen zu sehen, weiterzuentwickeln und in die Gesellschaft einzubringen.

Diese Erklärung zur Medienbildung in der digitalen Kultur gibt einen allgemeinen Rahmen, in dem sich konkretere Empfehlungen, Umsetzungsstrategien und Beispiele entfalten könnten. Die Kommission ist sich bewusst, dass diese Darstellung von Kompetenzen noch keine unmittelbare Anleitung für die Praxis darstellt. Der gesteckte Rahmen muss ausgefüllt werden durch konkrete Lernanforderungen und Lernarrangements, Best-Practice-Beispiele für unterschiedliche Bildungsgänge, Altersstufen und Zielgruppen oder auch Gesamtkonzepte für einzelne Bildungseinrichtungen. Vieles existiert bereits, es bleibt aber die

Aufgabe, Vorhandenes zu sichten, einer Qualitätskontrolle zu unterziehen, ggf. weiterzuentwickeln und es verfügbar zu machen.

Zum Ort von Medienbildung

Medienbildung findet an vielen Orten statt, und heute ist bewusst geworden, dass dabei insbesondere die informellen Lernorte von großer Bedeutung sind. Mit dieser Erklärung geht es jedoch darum, jene Orte zu benennen, in denen Bildungspolitik und pädagogische Praxis Einfluss nehmen können.

Zwingend scheint der Kommission, dass Medienbildung in allen Feldern pädagogischer Ausbildung, in der Elementarbildung, in der Jugendbildung, in der Lehrerbildung an den Hochschulen, in der zweiten Phase der Ausbildung, in der Erwachsenen- und Familienbildung wie auch in der Lehrerfortbildung eine zentrale, explizite und eigenständige Rolle spielen muss. Hier muss es gelingen, die medienpädagogische Kompetenz

der Lehrenden und Auszubildenden in den genannten Bereichen nachhaltig zu stärken.

Medienbildung als Allgemeinbildung wird in den meisten Bundesländern heute als eine Aufgabe betrachtet, die in der Schule integrativ in unterschiedlichen Fächern stattfinden soll. Einige Bundesländer haben verpflichtend einen Informatikunterricht eingeführt, der jedoch im Hinblick auf ein umfassend zu betrachtendes Medienhandeln nicht weit genug greift. Bisher gibt es nur wenige Ansätze, Medienbildung als kontinuierlichen Prozess über verschiedene Fächer und Jahrgangsstufen hinweg in systematischer und koordinierter Weise zu realisieren. Lösungen dafür, wie Medienbildung verpflichtend und flächendeckend verankert und gewährleistet werden kann, müssen in der Bildungspolitik verstärkt diskutiert werden. Gerade in der Lehreraus- und Lehrerfortbildung fehlt es bislang in nahezu allen Bundesländern an einer verbindlichen Mediengrundbildung. Für alle Lehramtsstudierenden muss – unabhängig von



Kompetenzen im Umgang mit Digitalen Medien erwerben Kinder und Jugendliche zum großen Teil zu Hause. Medienbildung muss daher auch in der Familie ansetzen.

fachspezifischen Vertiefungen – eine Mediengrundbildung gewährleistet sein (Medienkompetenz als Querschnittskompetenz im Rahmen der Verknüpfung von bildungswissenschaftlichen und fachwissenschaftlichen/-didaktischen Kompetenzbereichen). Der Generationenwechsel in der Lehrerschaft bietet dazu eine besondere Chance. Eine solche Grundbildung würde eine wichtige Voraussetzung schaffen, damit pädagogische Fachkräfte junge Menschen motivieren können, Medien als Bildungsressource für Erfahrungs- und Lernprozesse in Schule, Arbeitswelt und Freizeit aktiv und reflexiv zu nutzen.

Medienbildung ist auch für die Wirtschaft ein wichtiger Faktor, um die Innovationskraft zu stärken, durch die Verbesserung der Arbeitsprozesse und der Arbeitsorganisation als auch durch mediengestützte, arbeitsplatzorientierte Aus- und Weiterbildung. Die Bedeutung nimmt gerade zu; denn der rasante Innovationsschub, den wir derzeit im Bereich der mobilen Endgeräte erleben, geht einher mit Innovationen im Bereich

der (mobilen) Anwendungen und Nutzungsformen. Der Bund sollte deshalb im Rahmen seiner Zuständigkeit zusammen mit den Sozialpartnern der Medienbildung – im Sinne des mit dieser Erklärung gesteckten Rahmens – in der beruflichen Ausbildung, aber auch in der beruflichen Weiterbildung die notwendige Geltung verschaffen. Damit würde er eine Vorreiterrolle übernehmen, die für die betriebliche Praxis und entsprechende Aktivitäten der Länder im Bereich der Allgemeinbildung Signalwirkung hätte. Gleichzeitig ist darauf zu achten, dass die Kooperation von schulischer und außerschulischer Medienbildung konsequent gefördert wird. Hier haben Bund, Länder und Kommunen eine besondere Verantwortung beim Ausbau von Unterstützungsstrukturen (personelle und sachliche Ressourcen). Notwendig sind auch die Förderung von Netzwerken und die Überwindung von Ressortdenken innerhalb und zwischen Behörden als wichtige Voraussetzung für eine erfolgreiche und dauerhafte Kooperation von schulischer und außerschulischer Medienbildung.

Mitglieder der Expertenkommission

Antje vom Berg
Landesanstalt für Medien NRW

Dr. Silke Grafe
Universität Paderborn, Institut für Erziehungswissenschaft

Heinz Hagel
Studienseminar Köln, am Berufskolleg

Prof. Dr. Joachim Hasebrook
zeb/rolfes.schierenbeck.associates

Prof. Dr. Bardo Herzig
Universität Paderborn, Institut für Erziehungswissenschaft

Kurt Kiesel
Schulleiter, Heinrich-Emanuel-Merck-Schule

Dr. Jochen Koubek
Humboldt-Universität zu Berlin

Prof. Dr. Horst Niesyto
Pädagogische Hochschule, Ludwigsburg

Prof. Dr. Gabi Reinmann
Philosophisch-Sozialwissenschaftliche Fakultät,
Universität Augsburg

Markus Schäfer
Berufskolleg des Märkischen Kreises in Iserlohn

Prof. Dr. Heidi Schelhowe
Universität Bremen

Stellungnahmen zum Bericht der Expertenkommission



Innovationen aus Naturwissenschaften und Technik haben Deutschland an die Spitze der hoch entwickelten Volkswirtschaften geführt. Die deutsche Wirtschaft braucht engagierte Fachkräfte und Hochqualifizierte in den MINT-Bereichen (Mathematik, Informatik,

Naturwissenschaften und Technik), vor allem für die großen Innovationsfelder unserer Gesellschaft, wie z. B. Informations- und Kommunikationstechnologien. Denn Innovation und Wachstum in Deutschland – und damit auch Wohlstand und soziale Sicherheit – hängen maßgeblich von einem hohen Kompetenzniveau ab. Wir müssen mehr junge Menschen für technische oder naturwissenschaftliche Themen interessieren. Initiativen wie „MINT Zukunft schaffen“ und ihre Botschafter liefern dazu einen wichtigen Beitrag.

Dr. Dieter Hundt
Präsident der Bundesvereinigung der Deutschen Arbeitgeberverbände (BDA)



Vielfach unbemerkt von der Öffentlichkeit haben sich die Bauberufe zu innovativen Hightech-Bereichen entwickelt. Dies gilt nicht nur für den Umgang mit innovativen Produkten, Produktionstechniken und anspruchsvollen handwerklichen Fertigkeiten.

Auch die Einführung neuer Normengenerationen und Verordnungen führte und führt zu einem enorm gestiegenen Kompetenz- und Wissensbedarf aller am Bau Beteiligten. Ohne Medienkompetenz ist dies nicht zu erreichen. Medienkompetenz ist auch Voraussetzung für das geforderte lebenslange Lernen.

Dipl.-Ing. Frank Pawlik
Geschäftsführer der Bildungszentren des Bau-gewerbes e.V. (BZB) Krefeld – Düsseldorf – Wesel – Duisburg



Moderne Medien bieten viele Möglichkeiten, bergen aber auch Risiken – von einer unüberschaubaren Informationsflut über Datenmissbrauch bis hin zum Urheberrecht. Umso wichtiger ist eine fundierte Medienbildung. Vor allem junge Menschen sollten lernen, dass nicht alle

Informationen im Netz verlässlich sind und es entscheidend auf den Urheber und dessen Interessen ankommt. Wir brauchen deutlich mehr Lehrerinnen und Lehrer sowie Aus- und Weiterbilder, die für dieses Thema qualifiziert sind.

Michael Sommer
Vorsitzender des DGB (Deutscher Gewerkschaftsbund)



Eine digital geprägte Kultur definiert zunehmend den sozialen Raum. Er ist von einem Strukturwandel der Öffentlichkeit, neuen horizontalen Beziehungen und veränderten Wertschöpfungsketten gekennzeichnet. Bildung ist dann etwas völlig anderes als formale Bildung, deren Inhalte in

immer kürzeren Zyklen veralten. Verlangt sind Informationskompetenz ebenso wie neue Formen des vernetzten informellen und interkulturellen Lernens. Wir brauchen Antworten auf die Frage nach dem Sinn und nach dem Ethos unseres Handelns.

Dr. Verena Metze-Mangold
Vizepräsidentin der Deutschen UNESCO-Kommission,
Deutsche Vertreterin im Zwischenstaatlichen Rat
Information for All der UNESCO 2001–2009,
Vorsitzende des Beirats der Stiftung Digitale Chancen



In einer modernen und komplexen Informationsgesellschaft stellt Medienkompetenz eine wichtige Voraussetzung für einen erfolgreichen Bildungsverlauf, die persönliche Entwicklung und gesellschaftliche Teilhabe dar. Gerade im Hinblick auf die Gewähr

ung gleicher Bildungschancen für alle Kinder sind die Länder deswegen gut beraten, Medienkompetenz bereits in der frühen Bildung als Bildungsdimension anzuerkennen und explizit in den Bildungsplänen auszuweisen. Der Bedeutung von Medienkompetenz werden sie gerecht, wenn sie dieses Bildungsziel in das übergreifende Ziel eines kommunikativ kompetenten Kindes einbinden, das seine eigene Bildung und Entwicklung aktiv kokonstruiert.

Prof. Dr. Wassilios E. Fthenakis
Präsident des Didacta Verbandes e. V.



Mehr als jeder zweite Arbeitsplatz erfordert IT- und Medienkompetenzen – Tendenz steigend. Für bestimmte Altersgruppen ist die Kommunikation in sozialen Netzwerken zum Schlüssel für das gesellschaftliche Leben geworden. Daher sind der sichere Umgang mit elektronischen Medien, die effiziente

Nutzung moderner Kommunikationsmittel und die Fähigkeit zur persönlichen Weiterbildung für den beruflichen Erfolg wie für das private Leben entscheidend. Schule und Berufsbildung tragen dem noch nicht ausreichend Rechnung. IT und Medien müssen integraler Bestandteil des Bildungskanons werden – als Teil der Studententafel an allgemeinbildenden Schulen und als Ausbildungsmodul in praktisch allen Ausbildungsberufen.

Prof. Dr. Dr. h.c. mult. August-Wilhelm Scheer
Präsident BITKOM, Gründer der IDS Scheer AG,
Gründer und Vorsitzender des Aufsichtsrats IMC AG



Je mehr der Mediennutzer von der passiven auf die aktive Seite wechselt, je mehr er seine Nutzung selbst bestimmen kann, desto wichtiger wird alles, was er dafür wissen und können muss. WEB 2.0 mit seinen sozialen Netzwerken ist ein Exempel für diese Wanderung von passiv zu aktiv. Den

Nutzen von diesen Angeboten hat man erst dann – und den Schaden vermieden –, wenn man weiß, wie solche Angebote funktionieren, was die Veranstalter damit machen wollen und was die Veranstaltung mit uns macht.

Prof. Dr. Norbert Schneider
Direktor der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)



Das World Wide Web ist ein Informationsdschungel, in dem man Wissensschätze und kostbare Kommunikationsblumen ebenso findet wie skrupellose Datenräuber, Abzockmoskitos oder Pornosümpfe. Wichtigste Informationen stehen neben unerträglichem Datenmüll. Wer da den Überblick

behalten will, braucht eine Art Survival-Training, mit dessen Hilfe man Schneisen in den Dschungel schlagen kann: IT- und Medienkompetenz gehören deshalb nicht nur in die Schulen, sondern ebenso in die Berufsausbildung, gerade in einer Branche wie der Metall- und Elektroindustrie, in der ohne digitale Kommunikation nichts mehr geht.

Regina Görner
Mitglied des Geschäftsführenden Vorstands
der IG Metall



Aktive Partizipation an den Kernbereichen unserer Gesellschaft ist ohne Medien immer weniger denkbar. Wem es an Medienkompetenzen mangelt, der wird im Alltag immer stärker an den Rand gedrängt.

Prof. Dr. Heinz Moser
Vorstandsmitglied der Sektion
Medienpädagogik in der DGfE (Deutsche Gesellschaft
für Erziehungswissenschaften)



Der Umgang mit den Digitalen Medien ist für junge Menschen mittlerweile zur Selbstverständlichkeit geworden. Dieser Entwicklung wird jedoch im schulischen Umfeld nicht Rechnung getragen – die Schülerinnen und Schüler lernen nach wie vor mit althergebrachten Lernwerkzeugen wie

Büchern und Taschenrechnern. Zur Fortbildung der Lehrkräfte hat die Initiative D21 bereits seit 2000 regelmäßig Schulungen und Projekte durchgeführt und wird dies auch weiterhin tun. Denn die Kompetenz im Umgang mit den Digitalen Medien ist heute eine Grundvoraussetzung für die Teilhabe an Bildung, Wirtschaft und Gesellschaft.

Hannes Schwaderer
Präsident der Initiative D21 e.V.



Medienpraxis ist eine wichtige Methode zur Förderung von Handlungs-, Kommunikations- und Sozialkompetenzen. Medienpädagogische Ziele können vorrangig durch handlungs- und lebensweltorientierte Methoden umgesetzt werden. Medien werden als dokumentarische, kreative, gestal-

terisch-künstlerische und partizipative Ausdrucksmittel pädagogisch genutzt. Medienpraxis hat die kulturelle Teilhabe aller gesellschaftlichen Gruppen im Blick und bietet z. B. Menschen mit Migrationserfahrung vielfältige neue Kommunikations- und Ausdrucksmöglichkeiten. Medienpraxis ist untrennbar mit dem sozialen Lernen verbunden.

Prof. Dr. Norbert Neuß
1. Vorsitzender der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK),
Hochschullehrer für Pädagogik der Kindheit
an der Justus-Liebig-Universität (Gießen)



Zwar können Digitale Medien bei der Vermittlung von Wissen und beim Austausch von Informationen enorm weiterhelfen, aber eine zentrale Rolle für eine erfolgreiche neue Lernkultur nimmt das verantwortliche Bildungspersonal ein, welches dafür ein hohes Maß an Medienkompetenz

aufweisen muss. Medienkompetenz als Voraussetzung zur ergebnisorientierten Nutzung IT-gestützter Informations- und Arbeitsumgebungen gehört sicher zu den bedeutsamen Schlüsselqualifikationen des 21. Jahrhunderts.

Manfred Kremer
Präsident Bundesinstitut für Berufsbildung



Ein Leben ohne Medien ist in unserer Gesellschaft nicht mehr vorstellbar. Ob in Freizeit, Schule oder Beruf – die Informations- und Kommunikationstechniken haben in allen Bereichen unseres Alltags Einzug gehalten. Für die Persönlichkeitsentwicklung, die gesellschaftliche Teilhabe und

für die Beschäftigungsfähigkeit auf dem Arbeitsmarkt ist Medienbildung unverzichtbar.

Die Computerwelten faszinieren Kinder und Jugendliche in besonderer Weise, wobei Internet und Co. in ihrer Freizeitnutzung hohe Priorität genießen. Wichtig für die Jugendlichen ist die Fähigkeit, Informationen auszuwählen, zu bewerten und zu verarbeiten. Zudem ist ein versierter Umgang mit Web-2.0-Techniken notwendig, um selbstbestimmt und verantwortungsvoll medial basiert zu kommunizieren. Junge Menschen tummeln sich heute in Communitys, leben einen Teil ihres Lebens ganz selbstverständlich in virtuellen Netzen und Welten. Doch für Aspekte wie Datensicherheit, Urheberrecht oder Mediensucht müssen sie erst noch sensibilisiert werden. Die Medienbildung darf sich daher nicht auf das Erlernen von Programmen und Anwendungen beschränken, sondern muss auf ein umfassendes Verständnis des Einsatzes von Medien, ihren Wirkungen und Potenzialen abzielen. Dieser Herausforderung muss sich die Bildungspolitik stellen.

Maria Brosch
Geschäftsführender Vorstand Schulen ans Netz e.V.

Zum Hintergrund

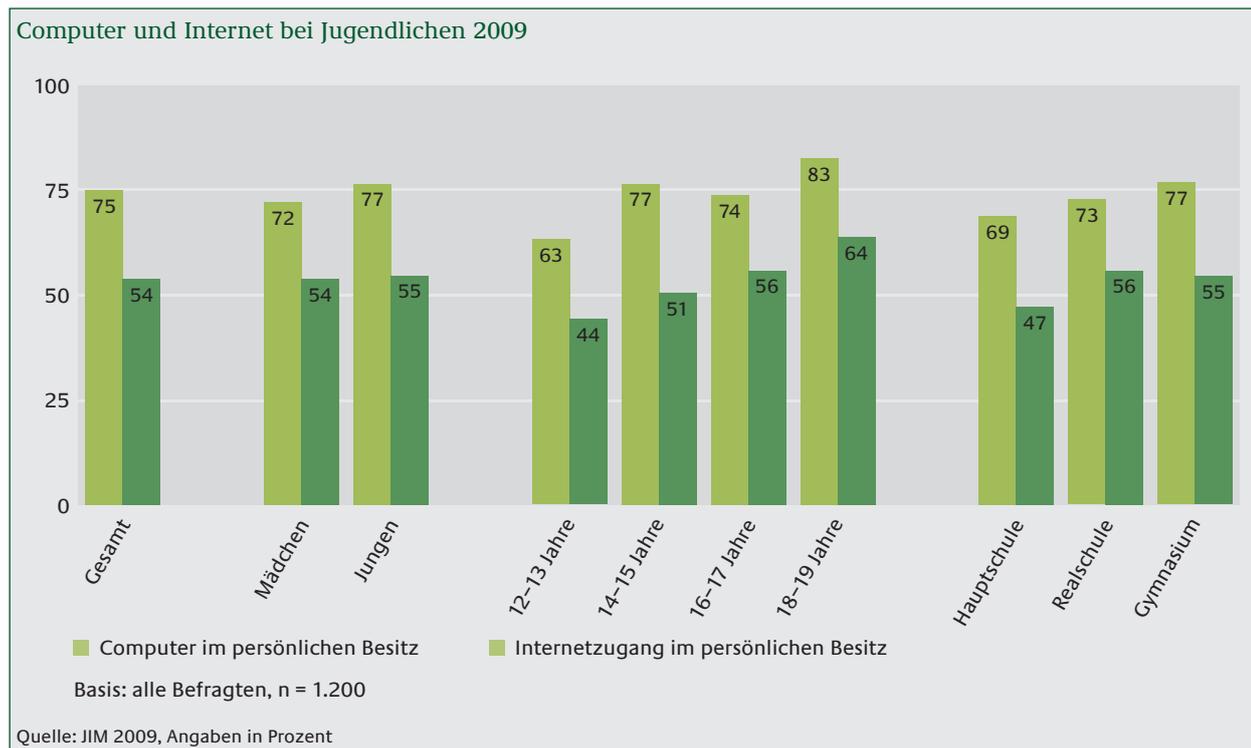
Digitale Medien und Bildungspotenziale

Digitale Medien mit dem Computer als technologischem Kern spielen eine wesentliche Rolle in den Veränderungen, die sich sowohl in der Arbeitswelt als auch in der Lebenswelt und im Lernen vollziehen. Dies ist nicht einseitig technikdeterministisch zu begreifen als Wirkung von Technik auf das Soziale, sondern als wechselseitiges Verhältnis: Gesellschaften bringen jene Technologien hervor, die zur Richtung ihrer Fortentwicklung passen; andererseits wirken diese zurück und verallgemeinern Umgangsweisen. Computermedien haben Potenziale für das Lernen: Sie sind in der Lage, konkrete Bilder zu erzeugen und handelnden Umgang zu ermöglichen mit höchst abstrakten Konzepten. Sie verbinden die Welt der Symbole und Zeichen mit der physikalischen Welt, schaffen eine Brücke zwischen Virtualität und Materialität. Der Wechsel zwischen strukturiertem Vorgehen, Learning by Doing, spielerischem Zugang gehört wesentlich zu Lernprozessen mit dem Medium. Ein entscheidendes Merkmal der Digitalen Medien ist, dass sie Daten nicht nur speichern und vermitteln, sondern verarbeiten. Dadurch werden sie auch „inter-

aktiv“, sie fordern zu ständigem Handeln heraus, sie selbst verändern sich unter dem Einfluss der Nutzerinnen und Nutzer. Das Internet hat sich zu einem komplexen und weltweiten Wirtschafts-, Sozial- und Kulturraum entwickelt, das gewachsene Normen und Systeme vor gewaltige Herausforderungen stellt. Die Digitalen Medien fordern und erlauben die Partizipation aller an der Herstellung und Verbreitung von Informationen. Das Verständnis von Wissen wandelt sich, wie auch die Veränderungen von Kommunikations- und Kooperationsprozessen und das Entstehen neuer Handlungsräume neue gesellschaftliche Fragen aufwerfen und Gestaltungsaufgaben mit sich bringen.

All dies führt – weit über die Frage der Handhabung von Digitalen Medien hinaus – zu neuen Fragestellungen für Bildungsprozesse, bietet neue Chancen, stellt aber junge Menschen wie auch Erwachsene vor die Herausforderung, die Veränderungen zu reflektieren und mit der gestiegenen Verantwortung umzugehen.

Prof. Dr. Heidi Schelhowe, Informatik, TZI, Universität Bremen



Medienpädagogik und die Debatte um Bildungsstandards

Die Diskussion um Medienbildung hat – wenn auch in unterschiedlichen Begrifflichkeiten – eine lange Tradition. Ende des 19. Jahrhunderts herrschte eine stärker bewahrpädagogische Orientierung vor, der insbesondere mit dem Aufkommen des Kinofilms eine ästhetisch-kulturorientierte Grundhaltung mit der Forderung nach einer visuellen Bildung folgte. Die Fähigkeit zur Nutzung von Medien für Information und Bildung zur Förderung von Demokratie und Kultur stand als Leitidee für Medienbildung mit dem Aufkommen der Massenmedien im Mittelpunkt. Eine deutlich ideologiekritischere Position gegenüber Massenmedien und Kulturindustrie bildete sich Ende der Sechzigerjahre des 20. Jahrhunderts heraus. Eine – schon in der Entwicklung der Diskussion deutlich werdende – veränderte Auffassung des Individuums von einem rezipierenden zu einem aktiv mit Medien handelnden, kompetenten Wesen markiert wichtige Grundlagen eines Medienbildungsverständnisses, wie es auch diesem Bericht zugrunde liegt und sich in den vier Aufgabenbereichen widerspiegelt. Das Spannungsfeld zwischen individueller Entwicklung und gesellschaftlicher Partizipation kann heute nur durch ein medienkompetentes Individuum erfolgreich gestaltet und bewältigt werden.

Medienbildung rekuriert auf Kompetenzen junger Menschen, d. h., sie wird nicht durch das Festlegen von Inhaltskatalogen initiiert, sondern durch eine Beschreibung von medienbezogenen Fähigkeiten und Fertigkeiten, über die junge Menschen verfügen sollen. Dies bedeutet – in Weiterführung der in diesem Bericht dargelegten Überlegungen – die Festlegung von Standards und Indikatoren, die eine Prüfung der Zielerreichung zulassen.

Medienbildung stellt eine allgemeine Bildungsaufgabe dar. Allerdings wurde in der bisherigen Diskussion die Frage der Erwerbsfähigkeit häufig einseitig unter der Perspektive von Anwenderfähigkeiten diskutiert. Hier nimmt der vorliegende Bericht eine deutlich ganzheitlichere Sichtweise auf Medienbildung ein.

Prof. Dr. Bardo Herzig/Dr. Silke Grafe, Medienpädagogik, Universität Paderborn

Jenseits von Bedienfertigkeiten: Selbstentfaltung und Persönlichkeitsrechte

Das Grundrecht des Menschen auf freie Selbstentfaltung unter Beachtung der Rechte seiner Mitmenschen erstreckt sich auch auf Digitale Medien. In diesem Rahmen hat jeder das Recht, Medien nach Belieben zu nutzen, sei es als Rezipient



Darf Google Straßenansichten im Internet veröffentlichen, ohne die Abgelichteten vorher zu fragen? In Deutschland zumindest nicht. Datenschützer haben durchgesetzt, dass jeder, der es wünscht, Bilder von sich oder seinem Haus aus der Datenbank löschen lassen kann.

oder als Produzent. Digitale Medien und ihre Möglichkeit der globalen Verfügbarkeit eröffnen neue Formen der Selbstdarstellung, der Gemeinschaftsbildung und der Auseinandersetzung mit alternativen symbolischen Welten.

Der kompetente Mediennutzer kennt die Produktionsabläufe Digitaler Medien und setzt sie zur Identitätsbildung und Selbstdarstellung ein. Medienkompetenz bedeutet aber nicht nur zu wissen, wie etwas gemacht wird, sondern auch die Grenzen dessen zu kennen, was nicht gemacht werden darf. Die Persönlichkeitsrechte eines Menschen zu respektieren bedeutet, ihn über seine mediale Repräsentation selber entscheiden zu lassen, darüber, wer was wann und bei welcher Gelegenheit über ihn weiß und in Erfahrung bringen kann.

Prof. Dr. Jochen Koubek, Angewandte Medienwissenschaften, Universität Bayreuth

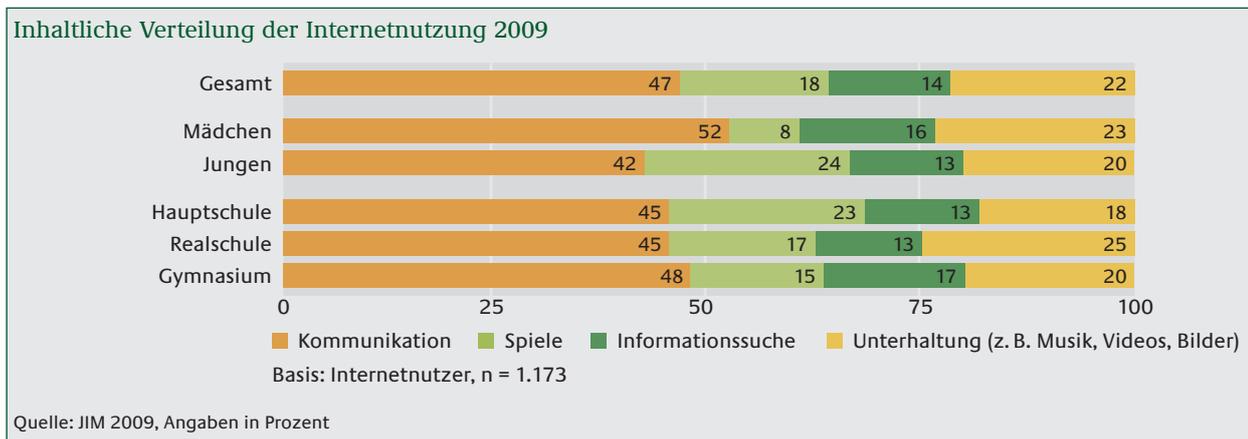
Digitale Ungleichheit bei der Nutzung von Medien

Im Mediengebrauch lassen sich soziokulturelle Unterschiede – neben alters- und geschlechtsspezifischen Faktoren – vor allem am formalen Bildungshintergrund festmachen. So betonen Studien, dass Jugendliche mit formal niedrigem Bildungshintergrund seltener auf das Internet als Quelle für Informationen und Recherchen zurückgreifen und dafür häufiger Musik-, Spiel- und Filmangebote nutzen. Offensichtlich bestehen unterschiedliche Vorlieben bei der Nutzung von Digitalen Medien.

Diese Unterschiede verweisen aber nicht automatisch auf Aspekte digitaler Ungleichheit, sondern zunächst einmal auf *andere* Präferenzen. Aspekte von Ungleichheit werden vor allem dann sichtbar, wenn es um vorhandene Anregungsmilieus geht. Das Bild vom „autonomen Rezipienten“, der Zugriff auf sehr viele Ressourcen hat, mag für bestimmte Gruppen zutreffen. Viele Kinder und Jugendliche erhalten aber weder im Rahmen der familiären noch der schulischen Sozialisation hinreichend Anregungen für einen reflektierten Medienumgang. Deshalb ist die Förderung von Medienkompetenz für *alle* Kinder und Jugendlichen wichtig.

Dafür müssen pädagogische Fachkräfte entsprechend ausgebildet werden. Dies ist unerlässlich, damit in allen Schulen und Klassen entsprechende Impulse gegeben werden können. Dazu gehört es, an den alltäglichen Medienkompetenzen von Kindern und Jugendlichen anzusetzen, ihre Bedürfnisse und Themen ernst zu nehmen und Räume für kreativen Selbstaussdruck, soziale Kommunikation und Lernen mit und über Digitale Medien zu eröffnen. Gerade die Integration von Bewegtbildern und Musik und die Verknüpfung mit wort- und schriftsprachlichen Ausdrucksformen fördern die Motivation der Jugendlichen! In der Eigenproduktion mit Medien können auf anschaulicher und praktischer Grundlage auch reflexive Prozesse gefördert werden, z. B. beim Vergleich unterschiedlicher Materialien oder bei der Auseinandersetzung mit dem Feedback auf Eigenproduktionen.

Prof. Dr. Horst Niesyto, Medienpädagogik, Pädagogische Hochschule Ludwigsburg



Beispiele zu den Themenfeldern

Information und Wissen:

Workshops zum Web 2.0 an der PH Bern

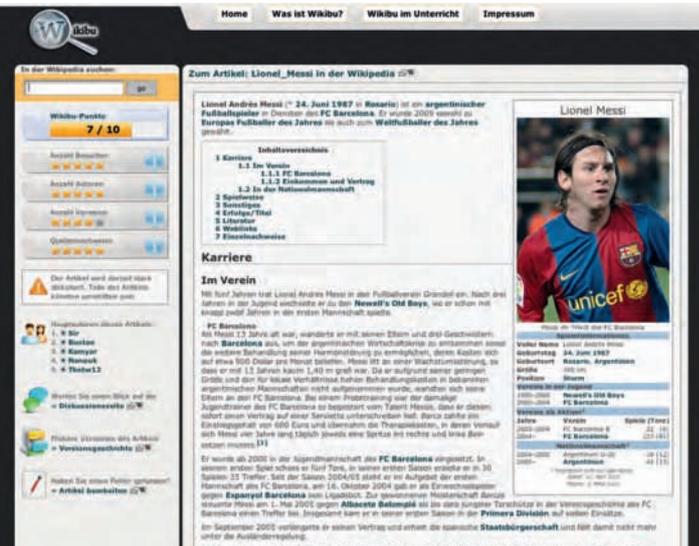
In drei eintägigen Workshops „Vom Web 1.0 ins Web 2.0“, wie sie von der Arbeitsgruppe Informationskompetenz der Pädagogischen Hochschule Bern angeboten werden, sollen am Beispiel von Suchmaschinen, Blogs, sozialen Netzwerken und der Online-Enzyklopädie Wikipedia stellvertretend Digitale Medien gezeigt werden, welche mittlerweile die Lebenswelt junger Menschen prägen. Damit werden wichtige Kompetenzen aus dem Themenfeld „Information und Wissen“ angesprochen. Eine effiziente und effektive Nutzung von Informationsdiensten geht weit über das Eintippen von Suchbegriffen bei einer Suchmaschine hinaus und setzt ein Verständnis für die Funktionsweise von Informationsdiensten voraus. Herkömmliche, auf geschlossene Gruppen wie Firmen oder Schulen ausgerichtete Wissensmanagement-Lösungen werden zunehmend durch einfach bedienbare Werkzeuge abgelöst, die das rasche und situationsbezogene Vernetzen und den Informationsaustausch in einer Gruppe ermöglichen. Soziale Netzwerke eröffnen nicht nur neue Möglichkeiten für die Kommunikation und Kooperation, sie dienen auch der Erschließung von Information; anstatt direkt nach den benötigten Informationen zu suchen, sucht man Personen mit gleichgelagerten Interessen. Von einer großen Community getragene Informationsangebote wie die Wikipedia sind aus dem Alltag der Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Fragen zur Glaubwürdigkeit solcher Informationsdienste und deren kompetente Nutzung gehören heute zur Medienbildung.

Die Serie „Vom Web 1.0 ins Web 2.0“ richtet sich nicht an Jugendliche, sondern an Lehrerinnen und Lehrer, Mitarbeitende in Bibliotheken, Medienschaffende und Personen im Umfeld Unternehmenskommunikation. Diese Zielgruppen erhalten einen Einblick in die digitale Lebenswelt der heranwachsenden Generation.

Die Workshops sind dreiteilig: Den Teilnehmenden werden in der praktischen Arbeit am Rechner die zur Nutzung der Digitalen Medien benötigten Anwenderkenntnisse vermittelt. So erstellen Bibliothekarinnen selbst einen Blog oder verbessern einen Artikel in der Wikipedia. In Informationsblöcken werden grundlegende Konzepte vermittelt und mithilfe interaktiver Lernumgebungen

vertieft. So wird am Beispiel der didaktischen Lernumgebung Soekia (www.swisseduc.ch/informatik/soekia) aufgezeigt, wie Suchmaschinen und ihre Suchalgorithmen funktionieren. Basierend auf dem Verständnis für den Index einer Suchmaschine gehen die Teilnehmenden bei der Informationsbeschaffung zielstrebig vor und entwickeln ein Bewusstsein für Ausbeute und Präzision als wichtige Qualitätsmerkmale bei einer Suche. In einem dritten Teil geht es darum, die erworbenen Fertigkeiten und Kompetenzen im eigenen Berufsalltag zu nutzen. Bibliothekarinnen überlegen sich etwa Szenarien für den Einsatz von Blogs und sozialen Netzwerken in ihrer Bibliothek.

Wer im Internet Informationen sucht, greift auf Suchmaschinen zurück – doch die wenigsten Nutzer wissen, wie sie funktionieren. Einen Blick hinter die Kulissen bietet die Lernumgebung Soekia (www.swisseduc.ch/informatik/soekia).



Wikibu (www.wikibu.ch) hilft mit einem Punktesystem, die Verlässlichkeit von Wikipedia-Artikeln zu beurteilen. Das Online-Portal ist für den Einsatz in Schulen gedacht und soll die kompetente Nutzung der Wikipedia fördern.

Am Beispiel des Online-Dienstes Wikibu (www.wikibu.ch) skizzieren Lehrpersonen eine Unterrichtseinheit zur Quellenkritik in der Wikipedia.

Die Nachfrage nach den Workshops ist sehr groß. Für viele Erwachsene ist es ein Bedürfnis, die bestehende Kluft zur digitalen Lebenswelt der Jugendlichen zu überbrücken.

Prof. Dr. Werner Hartmann, Pädagogische Hochschule Bern, Schweiz

**Kommunikation und Kooperation:
Die Web-2.0-Werkstätten des JFF**

Wie Online-Kommunikationsräume von Jugendlichen in ihren jeweiligen lebensweltlichen Kontexten in Gebrauch genommen werden, steht im Zentrum der Web-2.0-Werkstätten, die am JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis für bildungsbenachteiligte Jugendliche angeboten werden. Ausgangspunkt ist, dass diese medialen Räume ein Bestandteil der Lebenswelt von Jugendlichen sind und Fähigkeiten im Umgang mit diesen Angeboten in der Regel informell und auch im Austausch mit Gleichaltrigen erworben werden. An diesen alltäglichen Handlungspraxen anknüpfend, verfolgen die Web-

2.0-Werkstätten das Ziel, die Entwicklung von Medienkompetenz für einen souveränen Umgang mit diesen medialen Angeboten zu fördern.

Die Web-2.0-Werkstätten stützen sich auf die Methode der aktiven Medienarbeit. Die Jugendlichen gestalten und veröffentlichen dabei ihre eigenen Medienbeiträge. So wurde in einer Werkstatt mit einer Blogplattform gearbeitet. Die Teilnehmenden erstellten in Kleingruppen jeweils einen Blog zu einem selbst gewählten Interessengebiet. Dafür produzierten sie verschiedene Beiträge (Fotos, Audioaufnahmen, Handyvideos etc.), die in den Blog eingebunden wurden. So entstanden zu den von den Teilnehmenden gewählten Themen Musik und Fußball z. B. Fußballtrickvideos. In einem anderen Projekt „MySpace. IchSpace – WirSpace“ wurde mit der kommunikativ orientierten Plattform *myspace.com* gearbeitet. Die Teilnehmenden bearbeiteten sowohl individuelle Selbstdarstellungen als auch eine gemeinsame Präsenz auf *myspace.com*. Auch in dieser Werkstatt wurden verschiedene Medienbeiträge erstellt: Fotos, Handyclips, Audioaufnahmen und die Gestaltung von Profilhintergründen.

Am Umgang mit persönlichen Informationen in Online-Räumen kann verdeutlicht werden, wie im Handeln und im Austausch mit der Bezugsgruppe in diesen Projekten Bildungsprozesse in



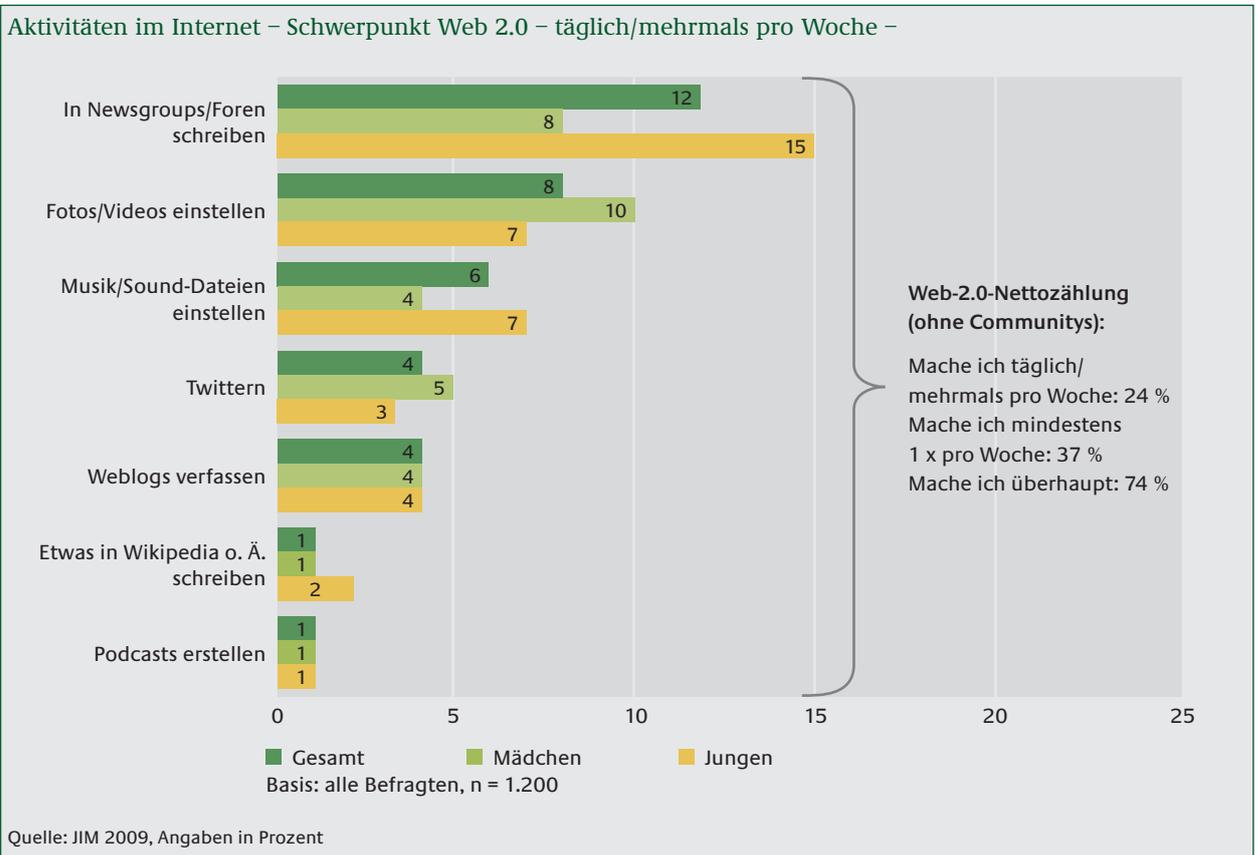
den Dimensionen Kommunikation und Kooperation, aber auch Wissen, Bewertung und Orientierung angestoßen werden können:

- Das produktive Handeln mit den Angeboten setzt unmittelbar am Vorwissen der Teilnehmenden an und macht die bereits entwickelten Kompetenzen erkennbar. Im gemeinsamen Handeln bieten sich vielfältige Möglichkeiten, weitergehendes, kontextspezifisches (Medien-)Wissen zu vermitteln. Insbesondere Strukturwissen, das nicht aus dem unmittelbaren Umgang erschlossen werden kann, kann so im Arbeitsprozess vermittelt werden. Dies gilt z. B. für Aspekte wie die dauerhafte Speicherung, Suchbarkeit oder Reproduzierbarkeit von digitalen Inhalten.
- Im gemeinsamen Agieren in Online-Räumen entwickeln sich Handlungspraxen, die Regeln und Verhaltensnormen tangieren und die im Alltag zumeist wenig explizit werden. Aus der Online-Kommunikation angeregt und auf

diese bezogen, können Fragen der sozialen Verantwortung und ethischen Bewertung dieser Regeln in der Gruppe diskutiert und reflektiert werden. So entwickelte Regeln haben gute Chancen, im alltäglichen Handeln berücksichtigt zu werden, da sie auf einer gemeinsamen Aushandlung beruhen.

Die Projektarbeit in der Gruppe fordert immer wieder von den Jugendlichen, eigene Positionen zu beziehen, die sich auf das (auch neu erworbene) Wissen und die Bewertung der Medienwelt stützen. Dies bildet ein wichtiges Fundament, um Medien und Kommunikationsräume sozial verantwortlich und selbstbestimmt in Gebrauch nehmen zu können.

Der Ansatz, Handlungspraxen von Jugendlichen aufzugreifen und ausgehend von der aktiven Arbeit mit Medien Anregungen zu geben, erweist sich als attraktiv für die Zielgruppe und erfolgreich für die Arbeit mit bildungsbenachteiligten Jugendlichen.



Im Jahr 2008 wurden zwei Web-2.0-Werkstätten vom JFF durchgeführt und wissenschaftlich begleitet. Beide Projekte wurden an Münchner Hauptschulen in sozialen Brennpunkten mit Jugendlichen zwischen 14 und 17 Jahren durchgeführt. Die pädagogische Durchführung und die wissenschaftliche Begleitung der Werkstätten wurden durch die Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM) finanziert.

Dr. Ulrike Wagner, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, München

Identitätssuche und Orientierung: Die Partnerportale von netzcheckers.net

User „Fabian“ hat ein Foto hochgeladen, das er gerade in einem Workshop für Visuals – einem Mix aus Licht- und Videoeffekten – gemacht hat. Der Workshop findet in der Jugendhilfe Herzogsägmühle statt, ist Teil einer Kulturwoche und findet seinen Widerhall auf der Website der Einrichtung. Im Escher Club im Kölner Stadtteil Bilderstöckchen arbeitet die Jugendredaktion gerade am neuen Internetauftritt des Jugendzentrums. Große Teile des Layouts stehen schon, jetzt wird gemeinsam an den Details gefeilt.



Die Werkstätten des JFF fördern die Medienkompetenzen von bildungsbenachteiligten Jugendlichen.

Das Kinder- und Jugendzentrum Bumerang in Gera feiert Geburtstag. Was während der Festwoche passiert, wird in einem Online-Fotoalbum dokumentiert und von den Besucherinnen und Besuchern kommentiert.

Allen drei Einrichtungen ist gemeinsam, dass sie ein Partnerportal im Rahmen des Netzwerkes netzcheckers.net betreiben. Was an so unterschiedlichen Orten wie Herzogsägmühle, Köln und Gera nahezu zeitgleich geschieht, wird in der „Beepbox“ des Jugendportals netzcheckers sichtbar. Sie funktioniert wie ein Bewegungsmelder, der Aktivität im Partnernetzwerk anzeigt und so ein lebendiges Bild von Jugendarbeit vermittelt.

Das Projektbüro „Jugend online“ stellt die Community-Software oOS – organism Operating System für die Jugendarbeit zur Verfügung und übernimmt das Hosting der Partnerseiten. Sie verfügt über zahlreiche Multimodulmodule – Video-, Foto- und Audio-Upload, einen Klingelton- und Handylogo-Designer, Mini-Wiki und RSS-Reader –, ein selbsterklärendes Content-Management-System und eine umfassende Community-Lösung, die es jugendlichen Nutzerinnen und Nutzern erlaubt, miteinander in Kontakt zu treten und sich auszutauschen. Teil der Benutzerprofile ist dabei auch ein eigenes Fotoalbum und ein Weblog. Zu den Besonderheiten der Software gehören die Möglichkeiten, dem eigenen Portal mit einem einfachen Layoutmodul eine eigene unverwechselbare Oberfläche zu geben und Inhalte untereinander austauschen zu können. So können beispielsweise die Anleitungen, wie Nutzerinnen und Nutzer ihre Sicherheitseinstellungen in den bekannten großen sozialen Netzwerken modifizieren können, kostenlos mit wenigen Klicks vom Kampagnenportal watchyourweb.de in das eigene Partnerportal übernommen werden.

Für den Betrieb von Partnerportalen verantwortliche Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in der Jugendarbeit erhalten eine Fortbildung im Studienzentrum Josefstal. Dort werden die Gestaltung der Partnerportale, der Aufbau von Einzelseiten, der Einsatz der Multimodulmodule und die Administration von Benutzerrechten eingeübt. Die Fortbildungen sind aber auch ein wichtiger Treffpunkt für den pädagogischen Austausch und die Entwicklung neuer Ideen für den Einsatz von Internet und Multimedia in der Jugendarbeit.

Die Partnerportale von netzcheckers.net sind ein wichtiger Baustein des Projektbüros „Jugend online“ für die digitale Jugendbildung. Sie schaffen eine Rahmung für unterschiedlichste Projekte und Initiativen zur Vermittlung von Medienkompetenz und machen zugleich die vielfältigen interaktiven und multimedialen Möglichkeiten des Web 2.0 für die Jugendarbeit nutzbar.

Das Projektbüro „Jugend online“ wird durch das Bundesministerium für Familie, Senioren Frauen und Jugend gefördert.

Christian Herrmann, IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V., Bonn

Weitere Informationen:
www.netzcheckers.net
www.jugendonline.eu

Digitale Wirklichkeit, produktives Handeln: Die TechKreativ-Workshops der Uni Bremen

Mit TechKreativ-Workshops, wie sie von der Arbeitsgruppe Digitale Medien in der Bildung (dimeb) an der Universität Bremen durchgeführt werden, sollen vor allem die im Themenfeld „Digitale Wirklichkeiten und produktives Handeln“ genannten Kompetenzen angesprochen werden. Ausgangspunkt sind die eigenen Erfahrungen und Fantasien, die die Lernenden mitbringen. Explorativ und experimentell eignen sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer komplexere Anwendungen an, gewinnen einen Einblick in die Potenziale von IT und deren Rolle in Umwelt und Gesellschaft und werden für ihren Anwendungsbereich selbst zu Erfinderinnen und Erfindern. Während sie entwerfen, konstruieren und programmieren, erhalten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer einen Einblick in die Funktionsweisen von IT, die im Alltag verborgen bleiben. Grundlegende Prinzipien werden deutlich und liefern eine neue Sicht auf technische Objekte des Alltags. Kreativität und ästhetische Zugänge spielen dabei ebenso eine Rolle wie logisches und abstraktes Denken.

TechKreativ-Workshops richten sich sowohl an Kinder und Jugendliche, werden aber auch in der (beruflichen) Erwachsenenbildung eingesetzt.

In einem Workshop mit Ergotherapeutinnen in der Ausbildung haben die Teilnehmenden, die geringe IT-Kenntnisse und keinerlei Programmiererfahrung hatten, eine Orientierungshilfe für Demenzerkrankte erdacht und prototypisch umgesetzt. Das System besteht aus mehreren elektronischen Komponenten, die miteinander kommunizieren. Die Komponente, die die Patientin am



Das Kinder- und Jugendzentrum Bumerang in Gera ist Teil des Jugendnetzwerks netzcheckers.net. Die „Beep-Box“ auf dessen Internetseite (www.netzcheckers.net) zeigen Veränderungen auf den Partnerportalen an.

Pädagoginnen und Pädagogen müssen zum Betrieb eines Partnerportals nicht über Programmierkenntnisse verfügen. Sie können sich auf das konzentrieren, was sie am besten können: pädagogische Begleiter von Jugendlichen zu sein und Inhalte in den Vordergrund stellen.

Etwa 20 Partnerportale sind bereits jetzt mit ansprechenden Inhalten online, weitere 30 sind im Aufbau. Bis Ende 2010 wird „Jugend online“ insgesamt 100 Partnerportale vergeben.



In den TechKreativ-Workshops geht es darum, das spielerische Vorgehen bei der Lösung von Problemen mit systematischen Zugängen zu verbinden.

Gürtel trägt, erkennt entsprechende Objekte, die an den Türen von Küche, Bad oder Wohnzimmer befestigt sind, und gibt der Trägerin für sie relevante Informationen. Patientinnen und Patienten wird damit geholfen, ihre Wege selbst zu finden und dadurch ihre Lebensqualität zu steigern.

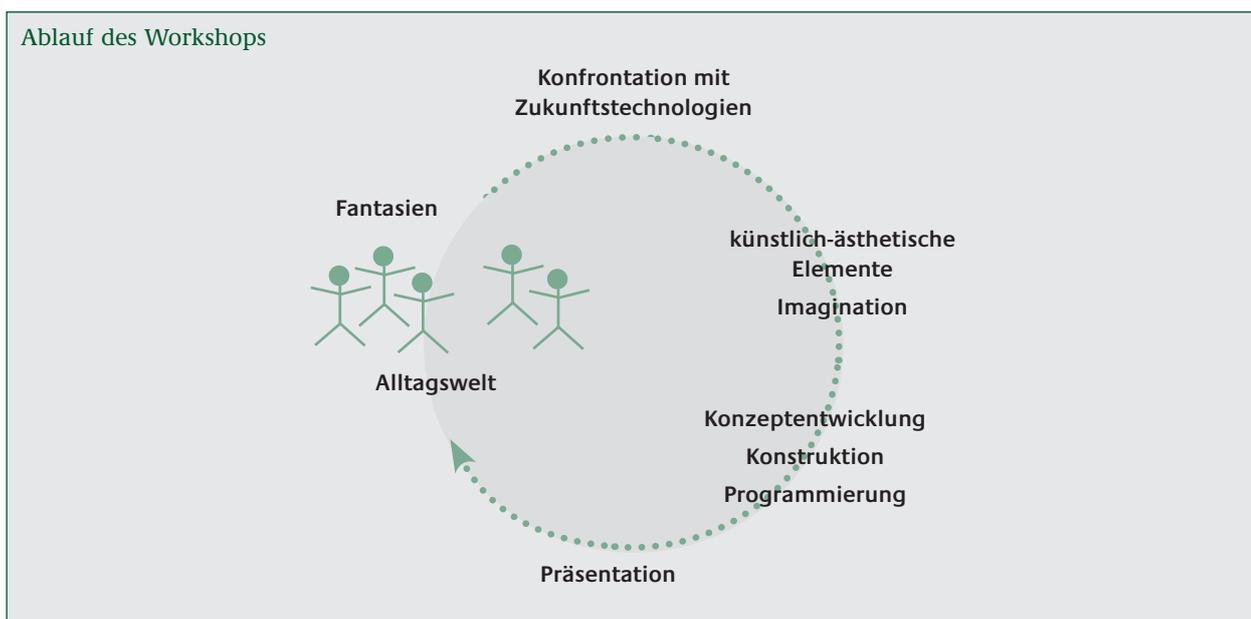
Die Workshops erstrecken sich über fünf didaktisch geplante Phasen, in denen eine konkrete, handlungsorientierte Auseinandersetzung

mit neuen Technologien stattfindet. Es entsteht am Ende immer ein für die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bedeutsames, stoffliches Produkt, das mit einem Mikroprozessor, mit Sensoren und Aktuatoren ausgestattet ist und über ein Programm, das mithilfe einer einfachen Programmierumgebung (Amici) mit der Umwelt interagiert, gesteuert wird. TechKreativ-Workshops bieten einerseits Anwender/innen die Möglichkeit, selbst auf die Designerseite zu wechseln, sie zu erkunden und besser zu verstehen. Andererseits werden in den Prototypen Ideen umgesetzt, die aus den Bedürfnissen des Arbeits- oder Lebensalltags entstehen und für die Teilnehmerinnen und Teilnehmer von Bedeutung sind.

Die Rückmeldungen zum Workshopangebot sind ausgesprochen positiv. Kinder, Jugendliche, aber auch Erwachsene begreifen IT und Digitale Medien in ihren Wirkprinzipien und erfahren sich selbst als Akteur/innen der technologischen und gesellschaftlichen Entwicklung.

Prof. Dr. Heidi Schelhowe, Nadine Dittert, dimeb, TZI, Informatik Universität Bremen

Weitere Informationen:
www.techkreativ.de
www.dimeb.de



Internationale Stimmen

Media literacy ...



... is more than a matter of technical skill – it is a form of cultural understanding that is indispensable for full and active participation in today’s media-saturated world.

David Buckingham, London University, UK



... is increasingly advocated but yet to be effectively enabled among adult and child populations across Europe. Efforts to support people’s creative, critical and civic engagement with today’s complex media landscape are greatly to be welcomed.

Sonia Livingstone, London School of Economics and Political Science, UK



... is the capacity to meaningfully communicate in a world shaped both by commercial mass media and by grassroots participatory culture, a skill that involves not simply reading and writing, but also the ability to collaborate in the production of knowledge

and the capacity to meaningfully anticipate and shape the circulation of one’s ideas. Such skills should be understood as profoundly social competencies – the ability to interact effectively in communities, both geographically local and virtual – rather than purely a personal capacity – the ability to decipher texts.

Henry Jenkins, University of Southern California (USC), Los Angeles, USA



... is an expanded conceptualization of literacy. We engage in speaking, listening, writing and reading to express and share meaning. Literacy, in all forms, is a fundamental component of the human condition. In addition

to language, we also use a wide

variety of visual, digital and electronic tools for sharing meaning. Media literacy education must help us make sense of these new forms of expression and communication – to use and understand them, critically analyze them, and communicate with them. Media literacy is a vital part of being a global citizen in a digital age.

Renee Hobbs, Media Education Lab, Temple University, Philadelphia, USA



... can be defined as a set of skills, knowledges, understandings and behaviours that enables individuals to take active, independent, positive and responsible roles in their own cultural and educational systems.

“Media literacy” supports individual creative expression as well as full civic, social and political engagement. It enables all learners, whatever their age and level of cognitive and physical ability, to participate fully and safely throughout the world’s rapidly developing digital media landscape. “Media literacy” is essential for informed decision making by individuals and communities. It supports their engagement with the opportunities and challenges of seemingly omnipresent digital media.

“Media literacy” for individuals and communities should be supported through both formal educational provision and public engagement programmes.

Liszbeth Goodman, FutureLab, Bristol, UK

Wie weiter?

Als Expertenkommission des BMBF sind wir dem Auftrag nachgekommen, eine Vorstellung von Medienkompetenz für die digital geprägte Kultur zu entwickeln. Wir haben dies vor dem Hintergrund wissenschaftlicher Einsichten und praktischer Erfahrungen getan und einen breiten Bogen von den Bedingungen postindustrieller Arbeit über die Veränderungen in der Lebenswelt geschlagen. Ein solcher Bericht muss notwendigerweise allgemein und in weiten Teilen auch abstrakt bleiben, um die vielfältigen Perspektiven aufzunehmen und die Breite des Spektrums der vor uns liegenden Aufgaben aufzeigen zu können.

Auf dieser Grundlage sind nun ein breites gesellschaftliches Engagement, Konkretisierungen und Vorstellungen für die Umsetzung erforderlich.

Mit der Initiative des BMBF wird offensichtlich, dass es eine Vielzahl von gesellschaftlichen Akteuren aus Politik, Wirtschaft, Bildung und Verbänden gibt, die der Medienbildung eine außerordentlich große Bedeutung zumessen. Dies wird in der vorliegenden Broschüre deutlich. Auf dieser Grundlage braucht es jetzt ein breites gesellschaftliches Bündnis, das engagiert gesellschaftliche Verantwortung übernimmt für die jetzige und zukünftige Generation und Maßnahmen einleitet und unterstützt.

Im Bericht werden viele Themen aufgegriffen, die die neuartigen Bedingungen und Herausforderungen skizzieren. Notwendig sind nun

fundierte Forschung und dafür erforderliche Forschungsprogramme, die es ermöglichen, für Gesellschaft und Politik tiefere Einsichten zu liefern. Es braucht solide Kenntnisse darüber, von welcher Art die Veränderungen für Kindheit und Jugend, für die Arbeits- und Lebenswelt sind, welche Antworten die Medienbildung darauf geben und wie der Erfolg von Maßnahmen überprüft werden kann.

Dabei muss es auch darum gehen, für Bildungspolitik und Bildungspraxis gute, praktisch umsetzbare Beispiele, Handlungsoptionen und Empfehlungen zu entwickeln und sichtbar zu machen, mit denen der Erwerb von Kompetenzen, auf die im Bericht hingewiesen wird, möglich wird.

Dem Ministerium für Bildung und Forschung ist dafür zu danken, dass es die zentrale Herausforderung erkannt und das Anliegen formuliert hat. Wir begrüßen die Aussage der Ministerin, sie werde die Vorschläge der Experten aufgreifen und zusammen mit den Sozialpartnern eine Initiative zur Medienbildung in der Ausbildung ins Leben rufen. Für die vielen beteiligten Akteure war dies nur ein erster Meilenstein für eine größere koordinierte Aktion zur Umsetzung eines der zentralen Anliegen für das 21. Jahrhundert.

Für die Expertenkommission

Prof. Dr. Heidi Schelhowe

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit vom Bundesministerium für Bildung und Forschung unentgeltlich abgegeben. Sie ist nicht zum gewerblichen Vertrieb bestimmt. Sie darf weder von Parteien noch von Wahlwerberinnen/Wahlwerbern oder Wahlhelferinnen/Wahlhelfern während eines Wahlkampfes zum Zweck der Wahlwerbung verwendet werden. Dies gilt für Bundestags-, Landtags- und Kommunalwahlen sowie für Wahlen zum Europäischen Parlament.

Missbräuchlich ist insbesondere die Verteilung auf Wahlveranstaltungen und an Informationsständen der Parteien sowie das Einlegen, Aufdrucken oder Aufkleben parteipolitischer Informationen oder Werbemittel. Untersagt ist gleichfalls die Weitergabe an Dritte zum Zwecke der Wahlwerbung.

Unabhängig davon, wann, auf welchem Weg und in welcher Anzahl diese Schrift der Empfängerin/dem Empfänger zugegangen ist, darf sie auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Bundesregierung zugunsten einzelner politischer Gruppen verstanden werden könnte.



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

