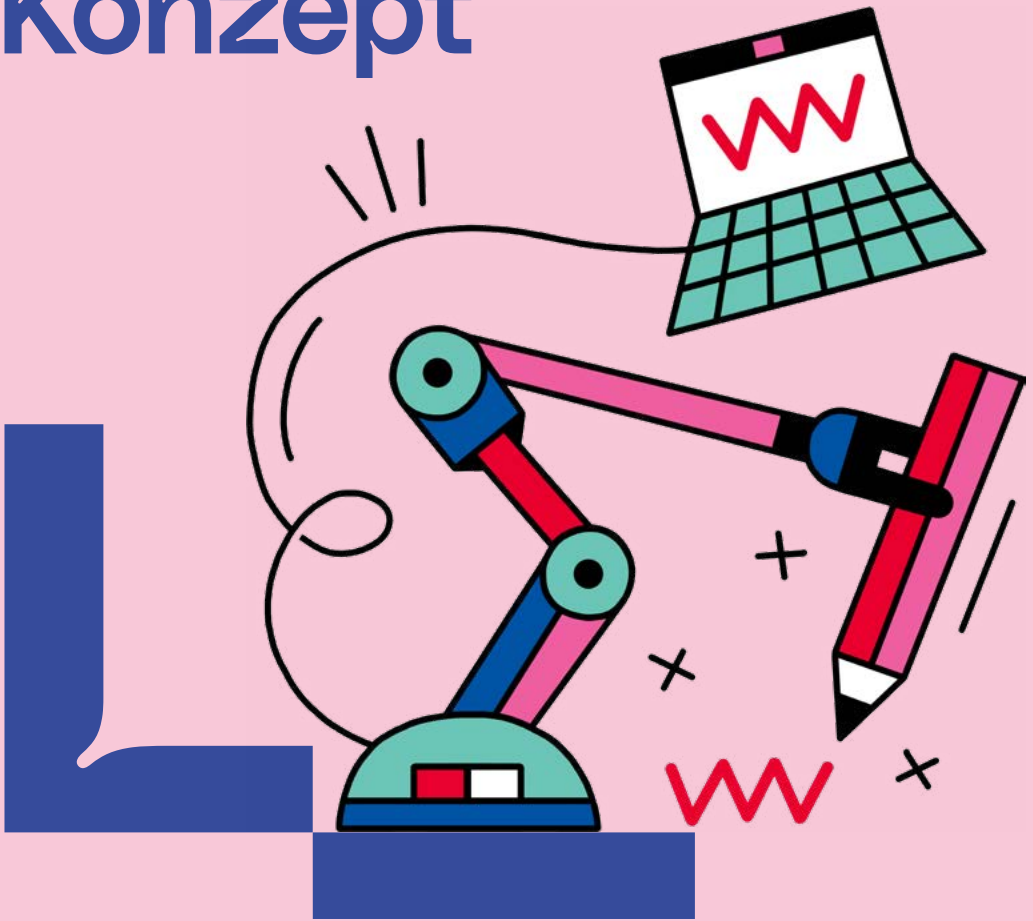


# Medien- pädagogisches Konzept



## Inhalt

Überblick .....	2
Modul 1: Konzept .....	3
Medienpädagogisches Selbstverständnis und Leitgedanken .....	3
Medienpädagogische Themen- und Handlungsfelder .....	5
Qualitätssicherung .....	6
Modul 2: Theoretische Bezugspunkte .....	7
Handlungsorientierte Medienpädagogik .....	7
Mediatisierte Netzwerkgesellschaft .....	9
Post-digital .....	10
Strukturelle Medienbildung .....	11
Politische Bildung und Medienpädagogik .....	12
Konstruktivismus/Konstruktionismus .....	13
Konnektivismus .....	13
Computational thinking .....	14
Intersektionalität .....	14
Selbstbestimmungstheorie .....	14
Modul 3: Pädagogische Bausteine .....	15
Pädagogischer Ansatz und Rahmengestaltung .....	16
Subjekt- und Zielgruppenorientierung .....	16
Selbstwirksamkeit und persönliche Entwicklung - oder doch Ressourcenorientierung? .....	16
Do it yourself und Nachhaltigkeit .....	16
Kollaboratives und Peer Lernen .....	17
Code of Conduct .....	18
Hacker*innenethik .....	19
Pädagogische Haltung .....	20
Pädagogik der Vielfalt .....	20
Pädagogische Reflexivität .....	21
Regenbogenkompetenz .....	21
Handlungsmatrix .....	23
Quellen .....	24

# Einführung und Rahmen

## Selbstverständnis und Leitgedanken

Die Digitalisierung verändert laufend unseren Alltag und stellt damit ständig wachsende Anforderungen an Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Wir sehen selbst bei den “Digital Natives” - jene Menschen, die bereits selbstverständlich mit digitalen Technologien aufgewachsen sind -, dass diese Herausforderungen nicht intuitiv gemeistert werden können. Vor diesem Hintergrund ist uns als Open Commons Linz wichtig, dieses Thema auch sozialpädagogisch ernst zu nehmen. Als Initiative der Stadt Linz sehen wir uns verantwortlich, jungen Linzer\*innen Zugang zu Medienbildung zu ermöglichen, um sie zur Partizipation in der digitalisierten Gesellschaft zu befähigen.

Wir fördern einen selbstbestimmten, kompetenten und reflektierten Umgang mit digitalen Medien. Damit möchten wir junge Menschen motivieren, auch dahinterstehende Technologien zu verstehen und befähigen, diese selbst gestalten zu können.

Der Schwerpunkt unserer medienpädagogischen Arbeit liegt dabei auf nachhaltigen pädagogischen Konzepten sowie auf der Herstellung von Chancengleichheit junger Linzer\*innen. Ein besonderes Anliegen ist uns, speziell Kinder und Jugendliche zu fördern, die seltener mit Technik und Technologie in Berührung kommen. Bei unseren Programmen unterstützen wir daher explizit die Beteiligung von Mädchen, LGBTIQ+ Personen sowie junge Menschen mit Migrationshintergrund und möchten Kindern und Jugendlichen den Zugang zu technischen Ressourcen ermöglichen, die sozioökonomisch benachteiligt sind.





Wir bemühen uns um möglichst offene medienpädagogische Formate, die die Kreativität und einen informierten, lustvollen Umgang mit der digitalen Welt fördern und auf die aktuellen Bedürfnislagen und Lebenswelten von Kindern, Jugendlichen, Eltern und Pädagog\*innen ausgerichtet sind. Dabei orientieren wir uns am neuesten Stand wissenschaftlicher Erkenntnisse und Diskurse (Theoretische Bezugspunkte) und leiten daraus unsere medienpädagogischen Bausteine (Pädagogische Bausteine) und angewandten Methoden (siehe <https://opencommons.linz.at/hello-world-toolkit/>) ab. Sie sind konkrete Orientierungshilfen für die Praxis. Damit sie auch außerhalb unserer Programme Anwendung finden können, veröffentlichen wir Formate und Materialien regelmäßig als OER (“Open Educational Resource”, offene Lehr- und Lernmaterialien) und

richten uns mit Seminaren und Einführungsworkshops an Pädagog\*innen.

Mit dem vorliegenden Konzept möchte Open Commons Linz die eigene Herangehensweise und dessen strukturelle Verankerung sichtbar machen. Damit soll auch transparent werden, weshalb und wie sich unsere medienpädagogischen Angebote gestalten. Mitarbeiter\*innen und Pädagog\*innen soll es gleichermaßen Handlungsorientierung wie medienpädagogische Grundlage für die Praxis bieten.

**LGBTIQ+ ist ein Akronym und steht für die Begriffe Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, Intersex, Queer und Asexual. Das + steht für weitere Geschlechteridentitäten, die in diesem Akronym nicht enthalten sind.**

### Medienpädagogische Themen- und Handlungsfelder

In Zusammenarbeit mit weiteren städtischen Einrichtungen (z.B. Stadtbibliothek Linz, Horte der Stadt Linz, u.a.) setzen wir medienpädagogische Angebote für Kinder und Jugendliche um, organisieren Weiterbildungen für Pädagog\*innen (siehe [hello world Toolkit](#)) und fördern den Zugang zu technischen Geräten und Werkzeugen (siehe [Dingelei\(h\) der Stadtbibliothek Linz](#)).

Die von uns begleiteten Programme beschäftigen sich mit Themenbereichen wie Coding, Robotik, Elektronik, Sensorik, usw. und stellen dabei Zusammenhänge zwischen gesellschaftspolitischen Themen und digitalen Technologien her. Damit möchten wir Teilnehmer\*innen in ihrer Medienmündigkeit stärken. Das schließt die Förderung von Medienkompetenz mit ein, die sich im reflektierten, verantwortungsvollen Umgang und der aktiven Gestaltung von digitalen Medien zeigt. Natürlich werden dabei auch eine Vielzahl an weiteren Fähigkeiten gefördert, wie beispielsweise handwerkliches Geschick



durch medienpädagogisches Making, oder die Entwicklung von Problemlösungsstrategien durch die Ausarbeitung eigener Projektideen. Mit diesem Verständnis von Medienmündigkeit möchten wir hervorheben, dass uns ein ressourcenorientierter, prozesshafter und umfassender Ansatz ein Anliegen ist. Wir denken, dass ein Katalog von isoliert betrachteten Kompetenzzielen lediglich der Versuch ist, die Leistungsfähigkeit zu messen und einen abgeschlossenen, statischen Zustand herzustellen, der auch einschränkend auf die Entwicklung kreativer Lösungsstrategien und auf ein teilnehmendes, aktives Verhalten wirkt.

Zusammenfassend soll Kindern und Jugendlichen ein buntes, sich im Idealfall permanent weiterentwickelndes, ineinandergreifendes Bündel an Kompetenzen mitgegeben werden. Das umfasst etwa die Fähigkeiten, sich kritisch mit Medieninhalten auseinanderzusetzen, Agitation nicht hilflos ausgeliefert zu sein, Manipulation und Interessen hinter Inhalten und Technologien zu erkennen oder die Vertrauenswürdigkeit von Quellen einschätzen zu können. Wir möchten junge Menschen dabei unterstützen, die Rolle als Konsument\*in zu verlassen und ihre Umwelt aktiv mitzugestalten.



### Qualitätssicherung

Für ein qualitativ hochwertiges Programm ist es nötig, die eigene Herangehensweise und Zielsetzung laufend zu reflektieren und zu aktualisieren. Wir verstehen daher unser medienpädagogisches Konzept, das wir regelmäßig

ergänzen und modifizieren, als prozesshaft. Daraus resultiert auch der fachliche Austausch in medienpädagogischen Netzwerken und unsere explizite Aufforderung nach außen, unser Konzept fachlich und erfahrungsbasiert zu kritisieren. Die ständige Auseinandersetzung mit praktischen Erfahrungen und theoretischen Diskursen der aktuellen medienpädagogischen Forschung ermöglicht eine ebenso laufende Anpassung an die Veränderungen der Zielgruppenbedürfnisse. Dadurch werden auch die medienpädagogische Haltung und Ausrichtung der Mitarbeiter\*innen ständig aktualisiert und präsent gehalten.

# Theoretische Bezugspunkte

Die Medienpädagogik hat sich seit dem Ende der 1960er-Jahre zu einer eigenständigen erziehungswissenschaftlichen Disziplin entwickelt und steht im Spannungsfeld vieler Wissenschaften, die „sich aus unterschiedlichen Perspektiven mit den Medien befassen“ (Sesnik, et al., 2007). Sie bewegt sich am Schnittpunkt zentraler pädagogischer Fragen und ist laufend gefordert, sich entlang technischer Neuerungen, gesellschaftlicher Veränderungen und geisteswissenschaftlicher Theoriebildungen weiterzuentwickeln (ebd.).

Aus diesem Grund bezieht sich auch unser medienpädagogisches Konzept auf sehr unterschiedliche Aspekte in einem breiten wissenschaftlichen Feld. In diesem Teil werden dazu die wesentlichen theoretischen Bezugsrahmen kurz umrissen, um die Hintergründe der pädagogischen Ausrichtung unserer Programme zu aufzuzeigen.

## Handlungsorientierte Medienpädagogik

Synchron zu medialen, gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Entwicklungen unterliegt auch die Medienpädagogik einem permanenten Wandel. In der Vor- und Nachkriegszeit fokussierte sich das pädagogische Interesse hauptsächlich auf einen präventiv-normativen Umgang mit Medien, der mit dem Erstarken der Medienpädagogik in den 1960er-Jahren von kritisch-rezeptiven und politisch-emanzipatorischen Ansätzen abgelöst wurde. Ab den 1970er und -80er-Jahren zeichnete sich zunehmend ein Paradigmenwechsel hin zu einer reflexiven und handlungsorientierten Medienpädagogik ab, die auf Theorien des Symbolischen Interaktionismus gründet (Süss, et al., 2013).



„Der handlungsorientierte Ansatz in der Medienpädagogik geht davon aus, dass eine kreative Auseinandersetzung mit den Medien am besten erfolgen kann, wenn man selbst Medienbotschaften gestaltet“ (ebd.). Seit her stehen subjektorientierte Ansätze und die Förderung von Medienkompetenzen im Mittelpunkt der Medienpädagogik. Aktuelle Diskurse erweitern jedoch den Medienkompetenzbegriff um ein umfassenderes Verständnis von Medienbildung und -mündigkeit. Der handlungsorientierte Ansatz baut individuell auf den Erfahrungen, Fähigkeiten, Interessen und der Lebenswelt der Zielgruppe auf und pflegt eine Kultur der Fehlertoleranz. So wird mit der Digitalisierung der Gesellschaft das individuelle Medienhandeln und -produzieren in einem globalen und gesamtgesellschaftlichen Kontext gesehen, in dem das Individuum und seine gesellschaftliche Teilhabe im Vordergrund stehen. Der praktische Zugang zeigt sich durch projektorientierte Methoden, die das selbstständige Gestalten und die intrinsische Motivation fördern. Durch die Reflexion eigener Erfahrungen und dem Entdecken von Fähigkeiten wird die aktive Aneignung von Wissen unterstützt (Boy, et al., 2017). Damit knüpfen die Methoden und Konzepte der handlungsorientierten Medienpädagogik auch an reformpädagogische Ansätze an (Kerres, et al., 2011). Weit zurückreichende Wurzeln lassen sich dabei beispielhaft bei prominenten Vertreter\*innen wie John Dewey (Learning by Doing), Célestin und Élise Freinet (Freinet-Pädagogik) und Paulo Freire (Pädagogik der Unterdrückten) finden. Die Einhaltung von Lehrplänen erschwert es im Regelunterricht oftmals, auf die intrinsische Motivation und Kreativität der Teilnehmenden einzugehen. Unser außerschulisches Programm erleichtert es demgegenüber, von

gängigen Konzepten wie Leistungsdruck und Curricula abzuweichen. Unsere Mentor\*innen sind dabei unterstützende Begleitung und nicht in erster Linie Autoritätspersonen. In unseren Konzepten legen wir somit einen besonderen Wert auf demokratische, partizipative und wertschätzende Handlungsorientierung, die die reine Wissensvermittlung um die Förderung emotionaler, sozialer und kreativer Fähigkeiten ergänzt. Unsere Programme stellen einen Bezug zur realen und alltäglichen Lebenswelt her und beinhalten kurze Inputs von Expert\*innen, geben jedoch auch Raum zum Experimentieren und Gestalten, und fördern das eigenständige Aktiv-Werden der Teilnehmer\*innen.



### Tipp:

Bei [saferinternet.at](https://saferinternet.at) gibt es Online-Kurse, Webinare und Materialien zum Thema Medienpädagogik zu finden. So auch Kursmodule zu verschiedensten medienpädagogischen Themen, zugeschnitten auf die Zielgruppen Lehrende, Eltern, Schüler\*innen und Senior\*innen.





### **Mediatisierte Netzwerkgesellschaft**

Die mediatisierte Netzwerkgesellschaft basiert auf dem Theorieansatz der Mediatisierung des kommunikativen Handelns. Er nimmt Bezug auf die Wechselwirkung zwischen kulturellem Wandel und dem Wandel von Medienkommunikation (Thomas, et al., 2008). Der Metaprozess der Mediatisierung beschreibt dabei die soziale und kulturelle Durchdrungenheit von Medien im Alltag und somit auch den Einfluss auf die Sozialisation Heranwachsender, was für die Kommunikations- und Erziehungswissenschaften eine Herausforderung darstellt. So wird beispielsweise im Zusammenhang mit dem Übergang von analogen Massenmedien hin zu Neuen Medien verstärkt entgrenzendes Verhalten in Bezug auf die Wahrnehmung von Zeit, Raum, permanente Verfügbarkeit, usw. dis-

kutiert (Karmasin, 2016). Medien sind somit längst ein fixer Bestandteil der alltäglichen Lebensbewältigung, Identitätsbildung und -behauptung geworden.

Die Netzwerkgesellschaft beschreibt zusätzlich die sg. Konnektivität (soziale Verbindungen/"Netzwerkknoten" durch technische Kommunikationssysteme) und wird geisteswissenschaftlich, wie etwa von den Soziologen Manuel Castells und Jan van Dijk, diskutiert und analysiert. Dabei zeigt sich, dass eine Netzwerkgesellschaft nicht nur eine weltweite, demokratische Vernetzung bedeutet, sondern es wird auch auf die gesteigerte Reproduktion und oft auch Verstärkung hegemonialer, gesellschaftlicher Strukturen hingewiesen. So beschreibt Clemens Apprich, wie Menschen durch die Nicht-Teilhabe an Informationsnetzen in der Bildung, in der politischen Partizipation bis hin zum Finanzsektor

strukturell marginalisiert werden (ebd.). Daher adressiert unser medienpädagogisches Programm, verstanden als Netzwerkknoten, besonders marginalisierte Gruppen, schafft Zugang zur gesellschaftlichen Teilhabe und weckt Potentiale.

Mehr zum Thema findet sich in der Studie „Chancengleichheit für die digitale Zukunft – zur Entwicklung von Medienkompetenz bei sozial benachteiligten Jugendliche“ der Fachhochschule OÖ sowie in der Langzeitstudie zur Rolle von Medien in der Sozialisation sozial benachteiligter Heranwachsender von Ingrid Paus-Hasebrink.



## Post-digital

Post-digital ist ein Begriff, der, anknüpfend an die Gedanken von Nicholas Negroponte in seinem Artikel Beyond Digital in The Wired (1998), seit den 2000er Jahren sozial-, kunst- und kulturwissenschaftlich diskutiert wird und auch in der Medienpädagogik Anwendung findet. Er zeigt Folgen auf und leitet Fragestellungen ab, die sich durch die intuitive Einbindung und Nutzung digitaler Medien im gesellschaftlichen Alltag ergeben. So wird mit post-digital etwa das Phänomen beschrieben, dass digitale Technologien so selbstverständlich werden, dass wir sie gar nicht mehr als solche wahrnehmen. Ebenso setze sich durch die Digitalisierung eine gewisse Vorherrschaft von informationsbasiertem Wissen durch, solange es sich in sogenannte "Informationsquantitäten" übersetzen lässt, während "analoges" Wissen sukzessive aus dem Diskurs und damit aus dem kollektiven Gedächtnis verschwinde. Oder aber auch zeichne sich eine Kommerzialisierung des Wissens ab, bei der Wissen für den Verkauf geschaffen und konsumiert wird (Schmidt, 2020). Für die (Medien-)Bildung ergibt sich hier daher nicht die Frage, ob und wie digitale Medien angenommen werden, sondern wie wir gestalten möchten und können, wie Technologien auf uns wirken sollen.

### Tipp:

[Das Georg Eckert Institut stellt mit ihrem Postdigital Lunch Video-Diskussionen mit Expert\\*innen zum Thema Post-digitale Bildung frei zur Verfügung.](#)

### Strukturelle Medienbildung

Die strukturelle Medienbildung knüpft an die strukturelle Bildungstheorie sowie im Besonderen an den Bildungsbegriff „Erziehung zur Mündigkeit“ von Benjamin Jörissen und Winifried Marotzki an. Ausgangspunkt ist das Verständnis, dass Sozialisation heute erheblich medial erfolgt und in der Gegenwart sowie Vergangenheit von Krisenerfahrungen geprägt ist. Der Ansatz möchte somit die durch Medien induzierten strukturalen Veränderungen aufzeigen und das Selbst in der Welt verstehen. Mit diesem Blick rücken die Medienbildung selbst und die Vorgabe bestimmter Kompetenzziele in den Hintergrund des Bildungsprozesses, da kein festgelegtes Ergebnis oder Zustand eingefordert wird. Vielmehr sollen Räume und Möglichkeiten für prozesshaft verstandene Bildungserfahrungen eröffnet werden, die reflexive Potenziale für das Welt- und Selbstverständnis freilegen. Als eine zentrale Aufgabe strukturaler Medienbildung wird somit verstanden, dass die durch Medien und neue Technologien induzierten strukturalen Veränderungen erfasst, und das eigene Verhältnis sowie der Bezug dazu laufend erweitert und modifiziert werden. Daher zeigt sich die Orientierung an lebensweltlichen Phänomenen und die Bereitschaft zu tentativer (versuchs- und probeweiser) Erkundung von Neuem, Anderem, Fremdem in unserem Programm als besonders relevant (Boy, et al., 2017).

### Politische Bildung und Medienpädagogik

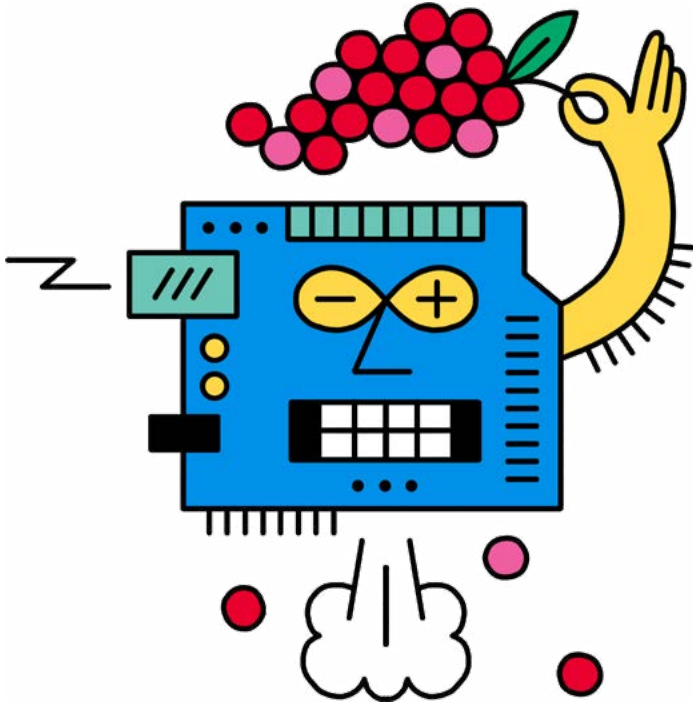
Mediatisierung und Digitalisierung durchdringen unseren Alltag und geben den Rahmen vor, was und auf welche Art und Weise wir von der Welt wahrnehmen. Pädagog\*innen profitieren von unzähligen multimedialen Inhalten und Materialien. Neben den Potenzialen und Nutzen bringen digitale Medien jedoch auch viele Herausforderungen und neue Probleme in der Begleitung von Kindern und Jugendlichen mit sich. Die Vielzahl von Angeboten kann Nutzer\*innen überfordern und auch Phänomene wie "Hate Speech", "Fake News", Cybermobbing, Verschwörungsmythen, etc. bringen problematische Inhalte hervor, die eine pädagogische Reflexion benötigen. Zentrale Herausforderungen in der Bildung zeigen sich dabei in den Räumen Sozialer Medien und in automatisierten Algorithmen. Digitale Medien können somit längst nicht mehr als reines Werkzeug oder als einfache Räume verstanden werden. Sie bilden Meinungen und können Bildungsprozesse nicht nur positiv, sondern auch negativ beeinflussen und sogar verhindern. Eine kritische, pädagogische Auseinandersetzung mit diesen Einflüssen auf Kinder und Jugendliche wird durch die zunehmende Vereinnahmung durch Medien in unserem Alltag mehr und mehr bedeutend (Ernst, et al., 2020). Daher geht die Medienpädagogik auch eng einher mit Politischer Bildung und es finden sich in der Medienpädagogik viele Parallelen/Bezüge zur Politischen Bildung. Gemeinsame Aufgabe ist es, junge Menschen zu befähigen, gesellschaftliche Vorgänge zu verstehen, sie dabei zu begleiten, eine eigene reflektierte Meinung zu bilden und Räume zu schaffen, in denen Partizipation möglich und der Umgang mit digitalen Medien erfahrbar wird.



## Konstruktivismus/ Konstruktivismus

Neben dem Behaviorismus und Kognitivismus bildet der Konstruktivismus den dritten großen, übergeordneten Strang der einflussreichsten Lerntheorien. Im Gegensatz zum Behaviorismus, der den Verstand eines Menschen als eine "Blackbox" begreift, wird im Konstruktivismus das Wissen als eigenständige, individuelle und soziale Konstruktionsleistung verstanden. Der konstruktivistische Ansatz setzt an bereits vorhandenem Wissen, an Ressourcen und Erfahrungen, an, womit die aktive Rolle Lernender betont wird. Bei der Erarbeitung und Gestaltung eigener Projekte und Pro-

dukte müssen Problemlösungsstrategien entwickelt werden, wodurch neue Erkenntnisse und Erfahrungen gesammelt werden und bestehendes Wissen erweitert wird (Boy, et al., 2017). Es wird somit nicht mit einem linearen Lernfortschritt nach einem einfachen Input-Output-Konzept gerechnet, sondern das Lernen als Prozess verstanden, bei dem die Pädagogik eine vielseitige, zirkuläre Aufgabe hat und komplexe Beobachtungen sowie Reflexionen erfordert (Reich, 2002). Damit verfolgt der konstruktivistische Ansatz ein gestütztes Problemlösen in einem gemeinsamen sozialen Austausch.



## Konnektivismus

Mit den sich verändernden Lernmedien und einem erweiterten Lernrahmen durch technische Neuerungen entwickelt George Siemens ergänzend zum Konstruktivismus den Konnektivismus. Mit einer prozesshaften Sichtweise auf sich ständig erneuernde Wissensprozesse wird hier der Mensch als vernetztes und nicht isoliertes Wesen begriffen. Das Individuum ist dabei ein Teil/Knoten eines Wissensnetzwerkes, wodurch das kollaborative soziale Lernen, aber auch

das selbstorganisierte Lernen in den Vordergrund gestellt werden. In diesem sogenannten "netzwerkbasierten Lernen" wird somit jede\*r zum\*r Wissensträger\*in, der\*die in "realen oder virtuellen Netzwerken" (Boy, et al., 2017) Wissen sozial generiert und das eigene Lerntempo, Lernziele und Aktivitätsgrad selbst bestimmt. Lehrende werden hier zu Mentor\*innen, indem sie unterstützend in die Lernumgebung eingreifen, aktiv zuhören und professionell, reflexiv beobachten (Guggenberger, 2018).

## Computational thinking

Der Begriff computational thinking wird oft synonym zu informatischem Denken verwendet und bildet einen Ansatz, mit dem auch in der Pädagogik gearbeitet wird. Im computational thinking werden wesentliche Fähigkeiten formuliert, die für das Verständnis komplexer Informations- und Lösungsprozesse als relevant identifiziert werden (Tobar, 2020). Im Kern wird hier in die Fähigkeit des Formulierens von Problemstellungen, das Organisieren und Analysieren von Daten, das Repräsentieren von Abstraktionen (Modelle, Simulationen, ...), Implementieren von Verbesserungen (z.B. zur Ressourcenschonung) und das Formulieren und Verallgemeinern einer Lösung eingeteilt. Diese Aspekte eines Problemlösungsprozesses bieten viele Schnittstellen zur handlungsorientierten Medienpädagogik und können darin methodisch umgesetzt werden.

## Intersektionalität

Die Intersektionalität ist eine sozialkonstruktivistische Theorie und beschäftigt sich mit dem Zusammenspiel sozialer Ungleichheiten und Diskriminierungskategorien (race, class, gender, ...), das komplexe (Macht-)Dynamiken in unserer Gesellschaft und individuelle Formen von Diskriminierung zum Vorschein bringt. Besonders ist bei diesem Paradigma, dass die unterschiedlichen Ungleichheitslagen nicht isoliert betrachtet werden, sondern die Grenzen zwischen den Kategorisierungen verschwimmen. Damit wird eine "Wechselbeziehung zwischen den Dimensionen sozialer Macht-, Herrschafts- und Normierungsverhältnisse wie Geschlecht, soziales Milieu, Migrationshintergrund, Nation, Ethnizität, ‚Rasse‘, sexuelle Orientierung, Behinderung, Generation etc." (Imst, 2012) deutlich.

## Selbstbestimmungstheorie

Die viel erforschte Selbstbestimmungstheorie wurde von den Psychologen Richard Ryan und Edward Deci entwickelt und trifft Aussagen über den Zusammenhang von Motivation und Lernen. In den Untersuchungen zeigt sich, dass "eine auf Selbstbestimmung beruhende Lernmotivation positive Wirkungen auf die Qualität des Lernens hat" (Deci, Ryan, 1993). Die Theorie der Selbstbestimmung baut auf dem Konzept der Intentionalität auf, dem zu Folge Menschen als motiviert gelten, um mit einem bestimmten Verhalten ein Ziel in der Zukunft zu verfolgen. Im Besonderen werden hier die intentionalen Handlungen nach dem Grad der Selbstbestimmung aufgeschlüsselt. Dabei repräsentiert intrinsisch motiviertes Handeln das selbstbestimmte Handeln und extrinsisch motiviertes Handeln das kontrollierte/fremdbestimmte Handeln und so auch die Qualität der Lernerfahrung. Der Endpunkt "heteronome Kontrolle" entspricht dabei - wie es etwa durch Belohnungen, dem Androhen von Strafen, usw. erfolgt - nicht den Prinzipien der Autonomie und Freiwilligkeit. Deci und Ryan beschreiben drei psychologische Grundbedürfnisse, die für die Motivation relevant sind: das Bedürfnis nach Kompetenz oder Wirksamkeit, nach Autonomie und Selbstbestimmung und das Bedürfnis nach sozialer Eingebundenheit oder sozialer Zugehörigkeit (ebd.). Daraus lassen sich Schlussfolgerungen für die pädagogische Praxis ableiten, die sich in unseren pädagogischen Bausteinen wiederfinden.

# Pädagogische Bausteine

Die folgenden pädagogischen Bausteine stellen bewährte, zeitgenössische Instrumente und Methoden aus unterschiedlichen fachlichen Disziplinen, wie z.B. aus der Kunstvermittlung, reformpädagogischen Konzepten, Migrationspädagogik, Diversity Management, u.a. vor, die in der aktiven Medienbildung oder im pädagogischen Making oft Anwendung finden und für unsere Programme, je nach Zielsetzung, laufend interpretiert und adaptiert werden.

Grundsätzlich spiegeln die einzelnen Elemente dabei den Versuch wieder, unsere theoretischen Ansätze und unser medienpädagogisches Selbstverständnis in der konkreten pädagogischen Praxis abzubilden. Durch die verkürzte Form bieten sie jedoch lediglich eine Orientierung für unsere Praxis und werden den einzelnen Themenbereichen in ihrer Komplexität sicher nicht gerecht.



# Pädagogischer Ansatz und Rahmengestaltung

## Subjekt- und Zielgruppenorientierung

In unseren Programmen unterstützen wir die Teilnehmer\*innen methodisch in der Entwicklung von Selbstachtung, -bewusstsein und -bestimmung, was dazu verhilft, die eigene Selbstwirksamkeit und Handlungsspielräume zu entdecken und zu erweitern. Dabei spielen die Orientierung an den Interessen der Teilnehmer\*innen, eine wertschätzende Haltung und aktive, anregende pädagogische Situationen eine große Rolle (Boy, et al., 2017). Dies gelingt insbesondere durch die enge Zusammenarbeit von Pädagog\*innen und Teilnehmer\*innen, wodurch unser Programme auch einen hohen Betreuungsschlüssel erfordern.

## Selbstwirksamkeit und persönliche Entwicklung

Kern der handlungsorientierten Medienpädagogik ist die selbstständige Gestaltung eines eigenen Projekts oder Produkts. Dabei geschieht eine aktive Wissensaneignung, bei der eine Auseinandersetzung mit der Umwelt stattfindet, durch Erfahrungen gelernt wird und neue Fähigkeiten entdeckt werden. Dieses selbstgesteuerte und erfahrungsbasierte Lernen schafft Erfolgserlebnisse, erhält die Begeisterung, Dinge selbst zu machen, und hilft, künftige Herausforderungen anzunehmen und zu meistern (ebd.). Durch eine aufgelockerte Ergebnisorientierung ist auch das Scheitern an eigenen Vorstellungen oder das Fehlermachen erlaubt. Um dabei die Frustrationstoleranz und das Durchhaltevermögen zu fördern, verzichten wir auf fremdbestimmtes,

motivierendes Verhalten (z.B. überwachen, strafen, usw.) seitens der Mentor\*innen und legen Wert auf die Autonomie und Selbstmotivierung der Teilnehmer\*innen. Dabei möchten wir sie positiv in den eigenen Ressourcen bestärken und auch dabei helfen, eigene Ansprüche zu hinterfragen.

## Do it yourself und Nachhaltigkeit

In unserer Gesellschaft zeigt sich eine zunehmende Entfremdung und Abstrahierung von Dingen, die unseren Alltag begleiten, wodurch wir einen Bezug zu ihrem Aufbau und ihrer Funktionsweise verlieren. Zum Ausdruck kommt das beispielsweise durch Blackboxes, Fertigprodukte oder die Verschwendung von Ressourcen. Neben der Selbstwirksamkeitserfahrung liegt der Mehrwert in der Arbeit an eigenen Projekten und Produkten darin, dass durch das Selbermachen eine Reflexion ihrer Sinnhaftigkeit sowie der technischen Funktionsweisen stattfindet. Damit rückt in unseren Programmen wiederholt die hohe Bedeutung in den Vordergrund, dass sich Lerninhalte an alltäglichen Lebensrealitäten orientieren und dabei aktuelle, technische Möglichkeiten sowie analoge oder digitale Fabrikationsmöglichkeiten integrieren. Es werden somit keine isolierten Lernfächer angeboten, sondern die Projekte in einen gesellschaftlichen Kontext eingebettet, der einen Bezug zum Lebensalltag herstellt.



### Kollaboratives und Peer Lernen

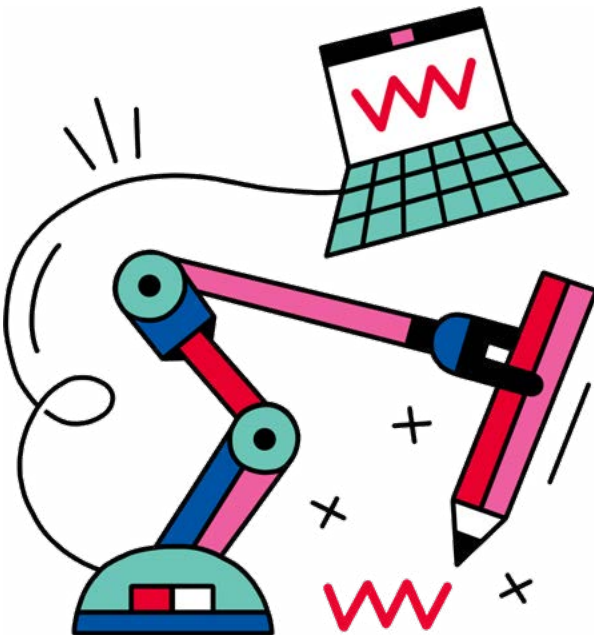
Als Ergänzung zum subjektorientierten Ansatz sehen wir zusätzlich die Kreativitätsförderung durch Zusammenarbeit auf Augenhöhe als bedeutend für unsere Programme. Im Sinne der "Open Source"-Bewegung setzen wir dabei auf gegenseitiges Helfen, Teilen und Weitergeben von Erfahrungen und Wissen. In Kleingruppen werden dabei gemeinsame Lernprozesse durch gemeinsame Ziele angeregt und neben der engen Zusammenarbeit der Teilnehmer\*innen mit den Mentor\*innen und Expert\*innen, lassen wir auch Lernende die Rolle der Lehrenden einnehmen. Dieses Peer-to-Peer-Lernen setzt Lernende selbst als Expert\*innen ein, die als Gleichaltrige die Lernbedürfnisse ihrer Kolleg\*innen reflektieren und im Zusammenspiel zwischen Individuum und Gruppe kommunizieren können (ebd.). Aus Erfahrung gelingt dies jedoch nicht immer

spontan und auch hier sind pädagogische Interventionen notwendig. Insbesondere sorgen wir daher für ein gegenseitiges Kennenlernen und fördern den Austausch innerhalb der Kleingruppen. Zusätzlich ist für das kollaborative Lernen eine adäquate Umgebungsgestaltung, wie beispielsweise die technische Ausstattung zur Umsetzung von Projektideen und das Eingrenzen von Inhalten, Themen und Interessensgebieten notwendig (ebd.).



## Code of Conduct

1. Du hast das Recht, deine eigene Meinung und deine Vorschläge einzubringen.
2. Du hast das Recht, selbst zu bestimmen, wann, wo und von wem du fotografiert oder gefilmt werden möchtest.
3. Du hast das Recht, fair behandelt zu werden. Niemand hat das Recht, dir zu drohen oder dir Angst zu machen. Egal ob mit Blicken, Worten, Bildern, Spielanleitungen oder Taten! Niemand darf dich erpressen, dich ausgrenzen, abwertend behandeln oder schlagen.
4. Du hast das Recht, selbst zu bestimmen, wie nahe dir jemand wann, wie und wo kommt. Niemand darf dich gegen deinen Willen berühren, massieren, streicheln, küssen, deine Geschlechtssteile berühren und drängen, das mit jemand anderen zu tun.
5. Du hast das Recht, NEIN zu sagen und dich zu wehren, wenn jemand deine Gefühle oder die von jemand anderen verletzt! Du kannst NEIN sagen mit Blicken, Worten oder durch deine Körperhaltung.
6. Du hast das Recht, nicht mitzumachen, wenn dir ein Spiel Angst macht, du etwas eklig findest oder du dich unwohl dabei fühlst. Das können Mutproben, Überfälle oder erniedrigende oder angstmachende Traditionen sein.
7. Du hast das Recht einzuschreiten, wenn jemand unfair oder schlecht behandelt wird.
8. Du hast das Recht, dir Unterstützung bei anderen zu holen. Wenn du dich unwohl fühlst oder es dir schlecht geht, ist Hilfe holen kein Petzen und kein Verrat. sensibilisiert ([lmst, 2014](#)).



## Hacker\*innenethik

Wir orientieren uns in der pädagogischen Haltung unserer medienpädagogischen Programme auch an der Hacker\*innenethik.

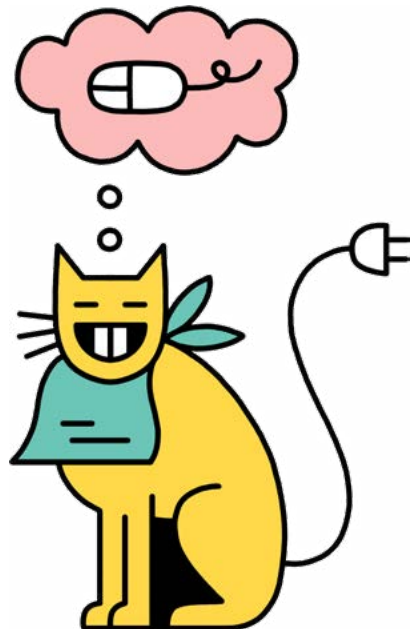
1. Der Zugang zu Computern und allem, was uns zeigen kann, wie diese Welt funktioniert, muss uneingeschränkt und vollständig sein.
2. Alle Informationen müssen frei sein.
3. Misstrauere Autoritäten – fördere Dezentralisierung.
4. Beurteile eine\*n Hacker\*in nach dem, wie gehandelt wird, und nicht nach üblichen Kriterien wie Aussehen, Alter, Herkunft, Spezies, Geschlecht oder gesellschaftliche Stellung.
5. Man kann mit einem Computer Kunst und Schönheit schaffen.
6. Computer können dein Leben zum Besseren verändern.
7. Mülle nicht in den Daten anderer Leute.
8. Öffentliche Daten nützen, private Daten schützen.

Quelle: <https://www.ccc.de/de/hackerethik>

In den medienpädagogischen Programmen speziell für Kinder und Jugendliche lässt sich die Häcker\*innenehtik auch auf 6 leichter verständliche Punkte zusammenfassen:

1. Jede\*r kann ein\*e Hacker\*in werden.
2. Wir passen gut auf unsere Daten auf.
3. Wir fragen Andere, wenn wir ihre Daten verwenden wollen.
4. Private Daten gehen niemanden etwas an, öffentliche Daten helfen uns allen.
5. Technik soll den Menschen dienen und nicht missbraucht werden.
6. Um etwas zu verstehen, nehmen wir es auseinander.

Quelle: <https://www.ccc.de/schule>

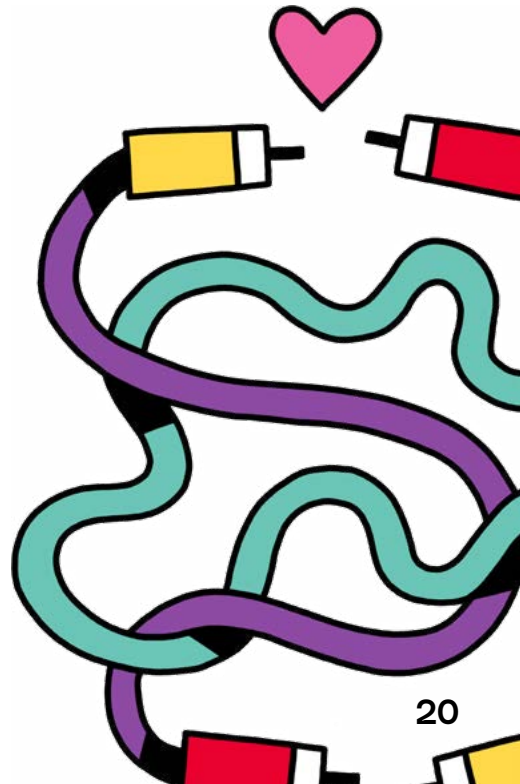


# Pädagogische Haltung

## Pädagogik der Vielfalt

Unser pädagogisches Programm richtet sich an alle Kinder und Jugendlichen in Linz. Daher legen wir besonderen Wert auf chancengerechte Zugänge, anregende Rahmenbedingungen und möchten unterstützende Strukturen schaffen, um individuelle Fähigkeiten zu fördern.

In Anlehnung an Annedore Prengels "Pädagogik der Vielfalt" und an die im theoretischen Teil beschriebene Intersektionalität, setzen wir uns das Ziel, Hierarchien (z.B. persönliche Wertungen) zwischen den Kindern und Jugendlichen zu überwinden und eine faire sowie anti-diskriminierende Atmosphäre zu schaffen. Wir bemühen uns daher auch darum, ausreichend Ressourcen bereitzustellen (z.B. Zugang zu technischen Geräten) und eine Kultur der Wertschätzung und Empathie zu schaffen. Unser Code of Conduct gilt für alle Teilnehmer\*innen gleichermaßen und Mentor\*innen werden speziell für diese Haltung sensibilisiert (Imst, 2014).



### Pädagogische Reflexivität

Die pädagogische Reflexivität bietet einen weiteren pädagogischen Baustein, um in unserer Arbeit ein besonderes Bewusstsein für die hegemonialen Differenzen (z.B. Wissensvorsprung, Know-How, ...) der Teilnehmer\*innen und somit eine besondere pädagogische Achtsamkeit zu schaffen. Wie schon umrissen, zeigen uns sozialkonstruktivistische Ansätze wie die Intersektionalität, dass alltägliche Handlungen zwischen Menschen kategorisiert (z.B. Geschlechter, Kultur, Wissensstand, ...) werden, um Komplexitäten zu reduzieren und damit eine vereinfachte Orientierung gelingen kann. Diese Kategorisierungen führen jedoch auch zu Stereotypen und zur Hierarchisierung von Unterschieden. In pädagogischen Settings ist es daher von Bedeutung, sich mit diesen Dynamiken auseinanderzusetzen und eine empathische Haltung einzunehmen, um einen sicheren Rahmen zum lustvollen Entdecken von Neuem sowie von eigenen Fähigkeiten zu bieten.

In der Migrationspädagogik wurde dazu das Konzept der pädagogischen Reflexivität zur Professionalisierung von Handlungen in Interaktionssituationen entwickelt. Sie wird dabei nicht als eine individuelle Reflexion verstanden, sondern als eine professionelle reflexive Haltung innerhalb eines reflexiven professionellen

Feldes. Gegenstand der pädagogischen Reflexivität ist also nicht die handelnde Person (z.B. Mentor\*in), sondern unser Handeln in einem professionellen Rahmen. Mit dieser Methode soll es einerseits gelingen, dass Differenzen anerkannt und daher ungleiche Bedingungen berücksichtigt werden, besonders wenn diese eine Benachteiligung für Teilnehmende bewirken. Andererseits sollen sich damit Zuschreibungen auch nicht verfestigen oder in Gruppen eine Ordnung herstellen, die Diskriminierung und Ausschlüsse fördert (das kollektiv, 2017).

### Regenbogenkompetenz

Die Regenbogenkompetenz knüpft an die Gender- und interkulturelle Kompetenz an und lenkt auf einen diskriminierungsfreien Umgang mit sexueller Identität. Ausgangspunkt ist da-





bei, dass nach wie vor von Studien belegt wird, dass eine Benachteiligung von Menschen aufgrund ihrer sexuellen und geschlechtlichen Identität stattfindet (Schmauch, 2014). Sozialwissenschaftliche Studien zeigen darüber hinaus, dass sich lesbische, schwule und bisexuelle, inter- und transsexuelle Menschen einen kompetenteren Umgang und mehr Unterstützung von (Sozial-) Pädagog\*innen wünschen. Für unsere Mentor\*innen bedeutet dies, dass hier ein besonderes Verständnis über die Lebenslagen, Diskriminierung und Ressourcen von LGBTIQ+ Personen und eine methodische Handlungsfähigkeit sowie Verfahrenswissen im Bereich der sexuellen

Orientierung und geschlechtlichen Identität aufgebaut werden müssen. Bedeutend ist hier ebenso, dass in der Kommunikation und Kooperation mit jungen Menschen dieses Thema ernst genommen und nicht banalisiert wird und eigene Gefühle, Vorurteile und Werte pädagogisch reflektiert werden (ebd.).

# Handlungsmatrix

In der Passung von Theorie und Praxis, lässt sich auch eine Handlungsmatrix ableiten, die Mentor\*innen eine Hilfestellung gibt, wenn Konflikte im Workshop auftreten, z.B. ein\*e Teilnehmer\*in möchte nicht mitmachen oder stört andere bei der Arbeit.

Die Handlungsmatrix besteht aus einer Kombination verschiedener theoretischer Bezüge aus unserem Konzept. So werden hier unsere differentielle und inklusive Haltung (Anerkennung unterschiedlicher Bedürfnisse) und die Begegnung auf Augenhöhe durch Empathie und Respekt sichtbar. Damit möchten wir eine positive Lernumgebung schaffen, die die Teilnehmenden in ihrer ebenso positiven Lernerfahrung stärkt.

## 1. Verständnis zeigen

- Wir nehmen die Gefühle der Teilnehmer\*innen ernst, z.B. in dem wir sagen: „Ich verstehe, dass du im Moment nicht mitmachen möchtest.“
- Wir geben den Teilnehmer\*innen Raum, um Gefühle auszudrücken und hören aufmerksam zu.

## 2. Gründe erkennen

- Wir fragen nach, warum Teilnehmer\*innen ein bestimmtes Verhalten zeigen.
- Wir klären ab, ob es noch andere Gründe für das Verhalten gibt. z.B. Schwierigkeiten den Anweisungen zu folgen? Unbehagen,...

## 3. Wir bieten Alternativen an

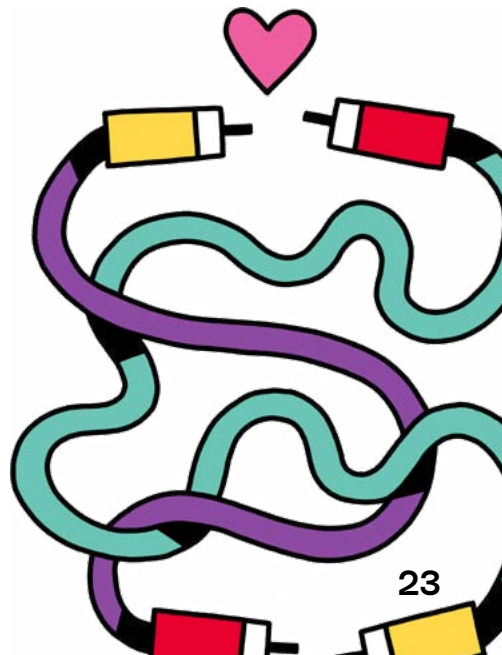
- Wir bieten die Möglichkeit, alternative Aufgaben zu erledigen, die Spaß machen und interessieren.
- Wir stellen dabei sicher, dass die Alternativen dem Workshop entsprechen.

## 4. Zusammenarbeiten

- Wir arbeiten gemeinsam mit dem\*der Teilnehmer\*in, um eine Lösung zu finden, die für alle gut funktioniert.
- Wir ermutigen und unterstützen die teilnehmende Person sich einzubringen und Entscheidungen zu treffen.

## 5. Ressourcen bereitstellen

- Wir stellen sicher, dass die Teilnehmenden über die notwendigen Ressourcen verfügen, um am Workshop teilnehmen zu können.



# Quellen

- Apprich, C. (2015). Vernetzt – Zur Entstehung der Netzwerkgesellschaft. [online]
- Boy, H., Sieben, G. (2017). Kunst & Kabel: Konstruieren. Programmieren. Selbermachen. (Hrsg.). München: kopaed.
- Castell, M. (2003). Das Informationszeitalter : Wirtschaft, Gesellschaft, Kultur. Opladen : Leske und Budrich.
- Dewey, J. (2011). Demokratie und Erziehung. Eine Einleitung in die philosophische Pädagogik. Mit einer umfangreichen Auswahlbibliographie. Weinheim: Beltz.
- Deci, E. & Ryan, R. (1993). Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. In: Zeitschrift für Pädagogik. 39 (1993) 2, S. 223-238. [online]
- Dietrich, I. (Hrsg.) (1995). Handbuch Freinet-Pädagogik. Eine praxisbezogene Einführung. Weinheim: Beltz.
- Dijk, J. & Hacker, K. (2018). Internet and Democracy in the Network Society. New York: Routledge. [online]
- Ernst, J. & Schmitt, J. (2020). Politische Bildung für Jugendliche in oder mit digitalen Medien? Medienpädagogische Reflexionen der Strukturbedingungen von YouTube. In: MedienPädagogik 38, (Aneignung politischer Information), 21-42. [online]
- Freire, P. (1985). Pädagogik der Unterdrückten. Bildung als Praxis der Freiheit. Hamburg: Rowohlt.
- Guggenberger, L. (2018). Unterstützung der Kompetenzentwicklung durch eLearning-Plattformen im betriebswirtschaftlichen Unterricht. Universität Graz. Masterthesis. [online]
- Jörissen, B. & Marotzki, W. (2009). Medienbildung. Eine Einführung. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Karmasin, M. (2016). Die Mediatisierung der Gesellschaft und ihre Paradoxien. Wien: Facultas. [online]
- Kerres, M. & de Witt, C. (2011). Zur (Neu)Positionierung der Mediendidaktik. Handlungs- und Gestaltungsorientierung in der Medienpädagogik. In: MedienPädagogik 20 (23. September), 259-270. [online]
- Negroponte, N. (1998). Beyond Digital. In The Wired. [online]
- Reich, K. (2002). Systemisch-konstruktivistische Pädagogik: Einführung in Grundlagen einer interaktionistisch-konstruktivistischen Pädagogik. (4. Aufl.). München: Luchterland.
- Schmauch, U. (2014). Auf dem Weg zur Regenbogenkompetenz. In: Lesben- und Schwulenverband (Hrsg.). Homosexualität in der Familie Handbuch für familienbezogenes Fachpersonal. S. 37-45. Köln: LSDV. [online]
- Schmidt, R. (2020). Post-digitale Bildung. In: M. Demantowsky, G. Lauer, R. Schmidt und B. te Wildt (Hrsg.) Was macht die Digitalisierung mit den Hochschulen? S. 57-70. Berlin: Walter de Gruyter. [online]



[1], [2] Sesnik, W., Kerres, M., Moser, H. (2007). Jahrbuch Medien-Pädagogik 6. Medienpädagogik – Standortbestimmung einer erziehungswissenschaftlichen Disziplin. (Hrsg.). Wiesbaden: VS.

Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. [online]

Süss, D., Lampert, C. & Wijnen, C. (2013). Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung (2. Aufl.). Wiesbaden: Springer

Thomas, T. & Krotz, F. (2008). Medienkultur und soziales Handeln: Begriffsarbeiten zur Theorieentwicklung. In: Thomas, T. (Hrsg.): Medienkultur und Soziales Handeln. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

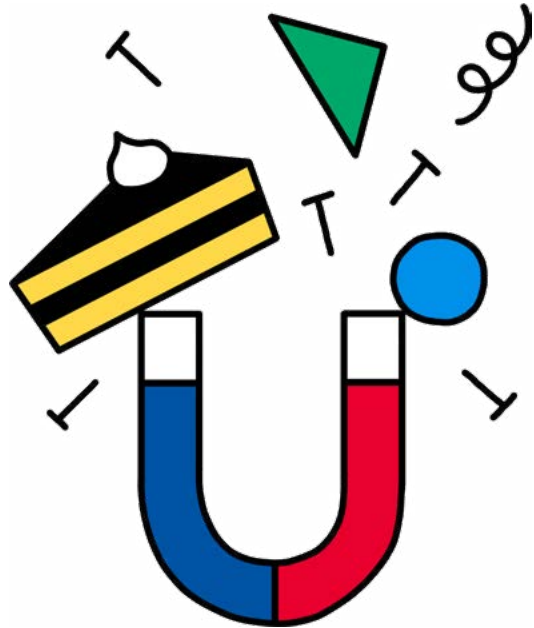
Tobar, H. (2020). A formative assessment tool to support Computational Thinking in the classroom. Conference Paper: 2019 International Conference on Virtual Reality and Visualization (ICVRV). [online]

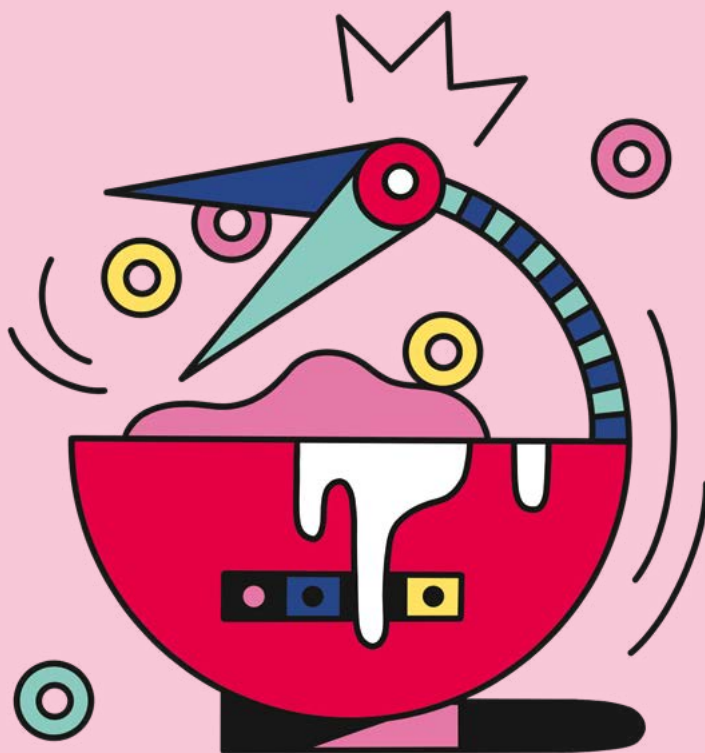
Imst (o.J.). Umgang mit Diversitäten in der Schule & Unterricht. Universität Klagenfurt: Imst - Gendernetzwerk. [online]

Imst (o.J.). Pädagogik der Vielfalt - Diversity Pädagogik - Inklusive Pädagogik - barrierefreier Zugang zur Bildung. Universität Klagenfurt: Imst - Gendernetzwerk. [online]

Prengel, A. (2018). Pädagogik der Vielfalt. Inklusive Strömungen in der Spähre spätmoderner Bildung. In: Müller, Frank J. (Hrsg.). Blick zurück nach vorn - WegbereiterInnen der Inklusion. Band 2. S. 33-56. Gießen : Psychosozial-Verlag. [online]

verein das kollektiv (Hrsg.) (2017). pädagogische reflexivität in der basisbildung. (2. Aufl.). Linz: das kollektiv. [online]





Mehr Infos zu den Programmen der  
Open Commons Linz gibt es unter  
[opencommons.linz.at](https://opencommons.linz.at)

[CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) Open Commons Linz