FRIEDRICH-ALEXANDER UNIVERSITÄT ERLANGEN-NÜRNBERG

Prof. Dr. Benjamin Jörissen
benjamin.joerissen@fau.de
http://joerissen.name

lehrstuhl für pädagogik mit dem schwerpunkt kultur & ästhetische bildung

Medienbildung 2020: kritisch, unkritisch, post-kritisch?

Perspektiven der Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung

37. Forum Kommunikationskultur der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)
20.11.2020

Except where otherwise noted, this work by Benjamin Jörissen is licensed under CC BY 4.0

I.

#Post-Kritik

Design: Shannon O'Connor
https://www.bonfire.com/store/ok-boomer/

Hurrelmann, K., & Albrecht, E. (2020). Generation Greta: Was sie denkt, wie sie fühlt und warum das Klima erst der Anfang ist. Beltz, S. 70.

Fürs Klima und gegen Ausländer?

Jugendliche wachsen heute in einer Zeit auf, in der in Deutschland wieder heftig über politische Fragen debattiert wird. Sie erleben den Einzug der AfD in 16 Länderparlamente und den Bundestag, die Flüchtlingsdebatte, Trump und das britische EU-Referendum. Auf der anderen Seite haben die Angehörigen ihrer eigenen Generation mit Fridays for Future das Klima ganz oben auf die Tagesordnung gesetzt. Großdemonstrationen werben für mehr Toleranz, ein starkes Europa oder eine alternative Landwirtschaft.

Angela Merkels vermeintlich rationaler Pragmatismus, der politische Entscheidungen als alternativlos verkaufte, ist neuen Auseinandersetzungen gewichen: Die deutsche Gesellschaft streitet wieder über die grundsätzliche Richtung, die sie einschlagen soll, und die junge Generation streitet mit.

Das liegt ganz maßgeblich an der Generation Greta selbst. Sie ist politischer als ihre direkten Vorgänger. Die heute über 20-Jährigen aus der Generation Y sind großen politischen Auseinandersetzungen noch aus dem Weg gegangen. Dabei waren auch sie nicht mit allem zufrieden. In ihrer Mehrheit haben sie jedoch pragmatisch nach individuellen Lösungen gesucht.

Heute diskutieren Jugendliche dagegen wieder verstärkt mit den Eltern über die richtige Politik im Allgemeinen und über Flüchtlinge oder Klimakrise im Besonderen. Sie gehen offen an alle Themen heran. Nicht immer geht es dabei kontrovers zu. Im Gegenteil: Anna gibt unumwunden zu, dass sie bei der Erststimme für die AfD der Wahlempfehlung ihres Vaters gefolgt sei. Ihre Zweitstimme habe sie einer anderen Partei gegeben, die sie selbst angesprochen habe.

Damit steht sie nicht allein. Eltern haben großen Einfluss auf die Wahlent

Foto: FridaysForFuture Deutschland - 20190125 Fridays for Future Berlin, CC BY 2.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=78205996

Rezo

Nicht nur die CDU wird zerstört

Eine staatstragende Partei scheitert am Versuch, angemessen auf die Vorwürfe des YouTubers Rezo zu reagieren. Das kann man lustig finden – aber auch sehr bedrohlich.

Ein Kommentar von **Johannes Schneider**

24. Mai 2019, 18:01 Uhr / 2.967 Kommentare /

https://www.zeit.de/kultur/2019-05/rezo-video-youtuber-cdu-reaktionen-demokratie

https://www.youtube.com/watch?v=4Y1IZQsyuSQ

https://moveme.berkeley.edu/

#MOVEME

A GUIDE TO SOCIAL MOVEMENTS & SOCIAL MEDIA

Chapters

#22PushupChallenge

#ALS

#ArabSpring

#BellLetsTalk

#BlackLivesMatter

#ClimateChange

#DeleteUber

#DeleteFacebook

#DREAMers

#FastFashion

#FakeNews

#ISIS

#LGBTQRights

#MAGA

#MarchForOurLives

#MeToo

#NoBanNoWall

#noDAPL

#OccupyWallStreet

A Guide to Social Movements & Social Media

ALL >

https://moveme.berkeley.edu/

#MOVEME

A GUIDE TO SOCIAL MOVEMENTS & SOCIAL MEDIA

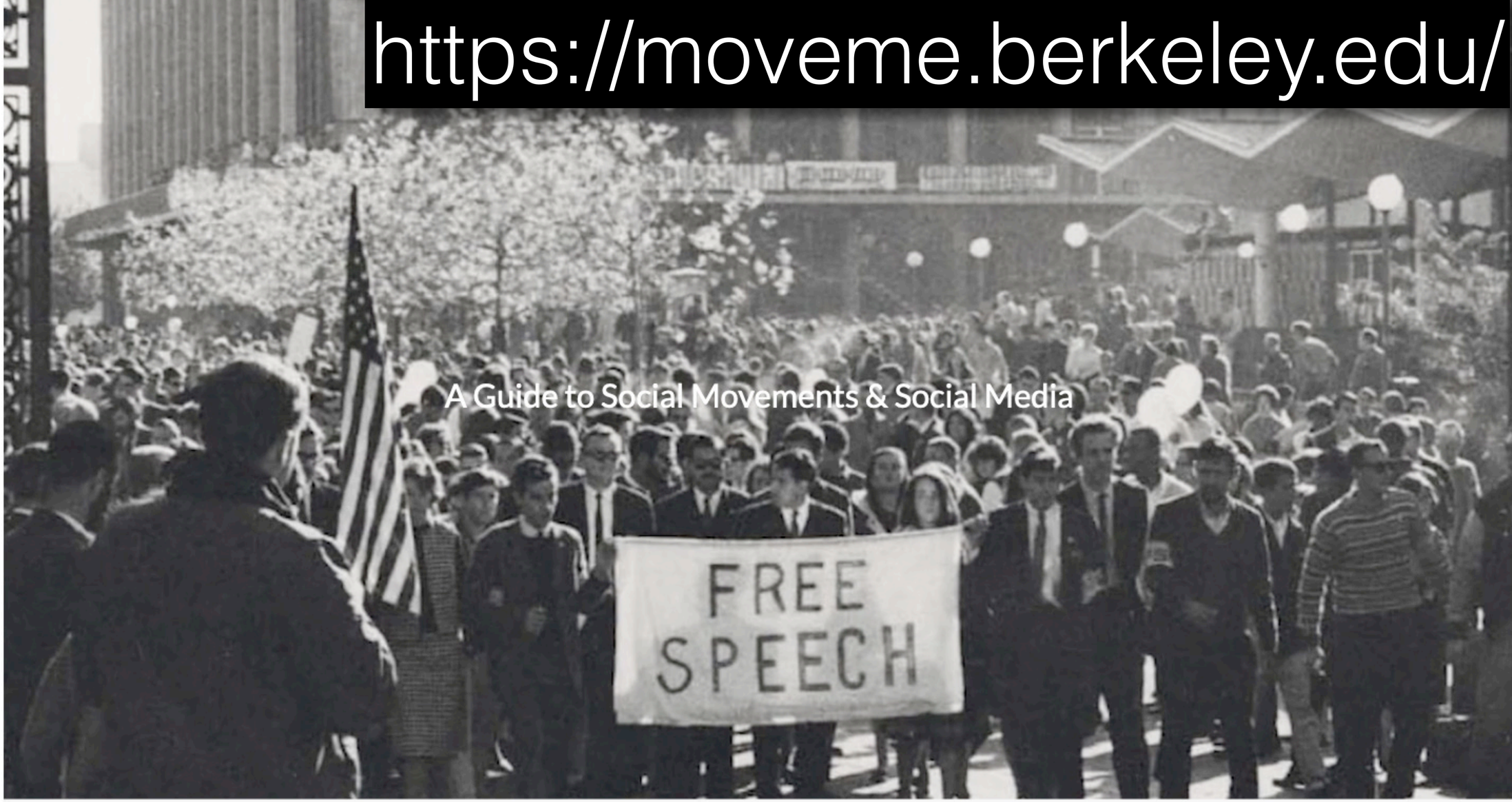
HOME

INTRODUCTION TO SOCIAL MEDIA AND SOCIAL MOVEMENTS

ABOUT US

Chapters

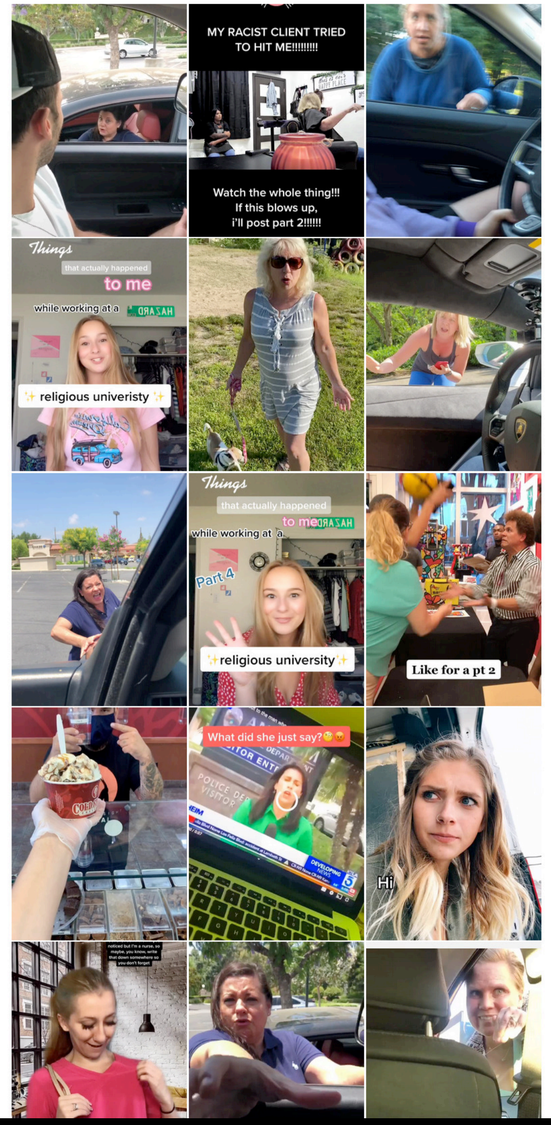
#22PushupChallenge
#ALS
#ArabSpring
#BellLetsTalk
#BlackLivesMatter
#ClimateChange
#DeleteUber
#DeleteFacebook
#DREAMers
#FastFashion
#FakeNews
#ISIS
#LGBTQRights
#MAGA
#MarchForOurLives
#MeToo
#NoBanNoWall
#noDAPL
#OccupyWallStreet



ALL >

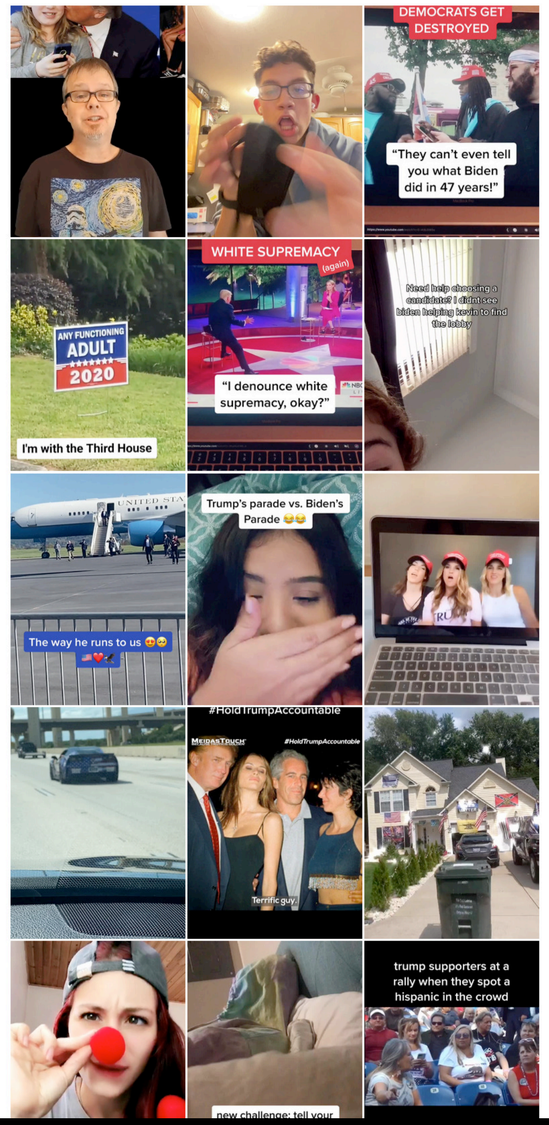
#karen

7B views



#maga

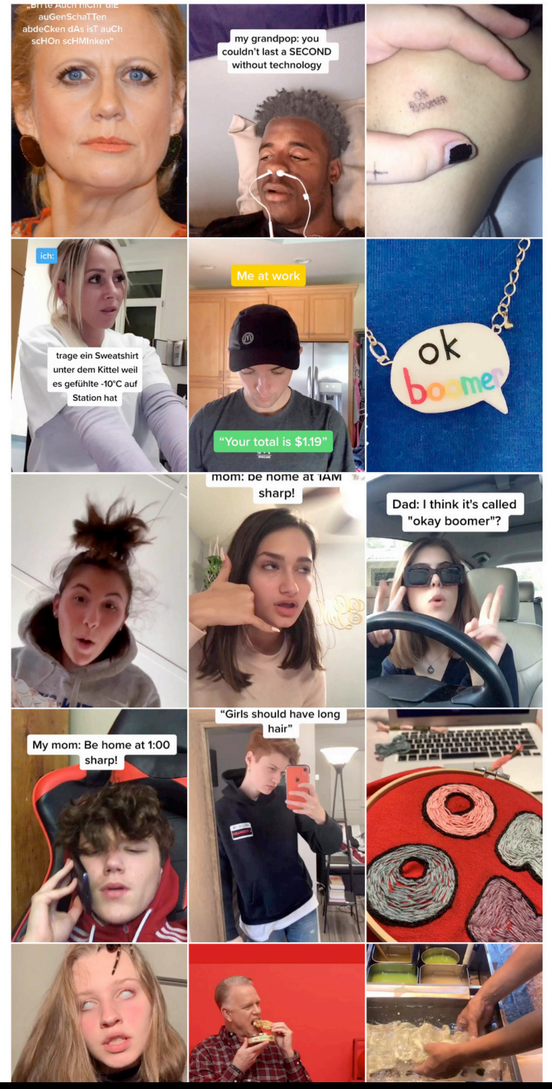
3.8B views



#okboomer

3.5B views

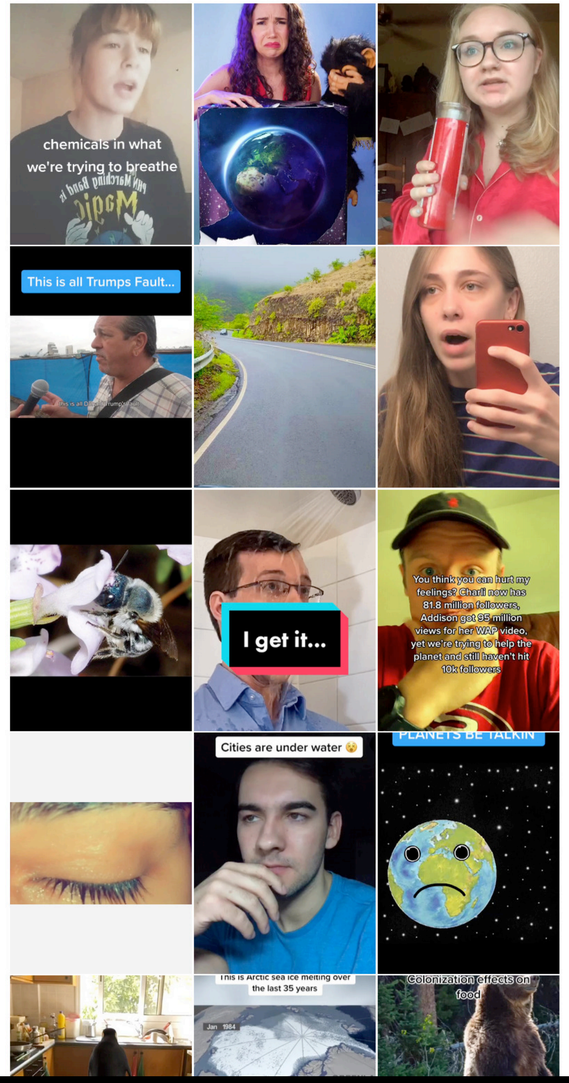
ok, boomer

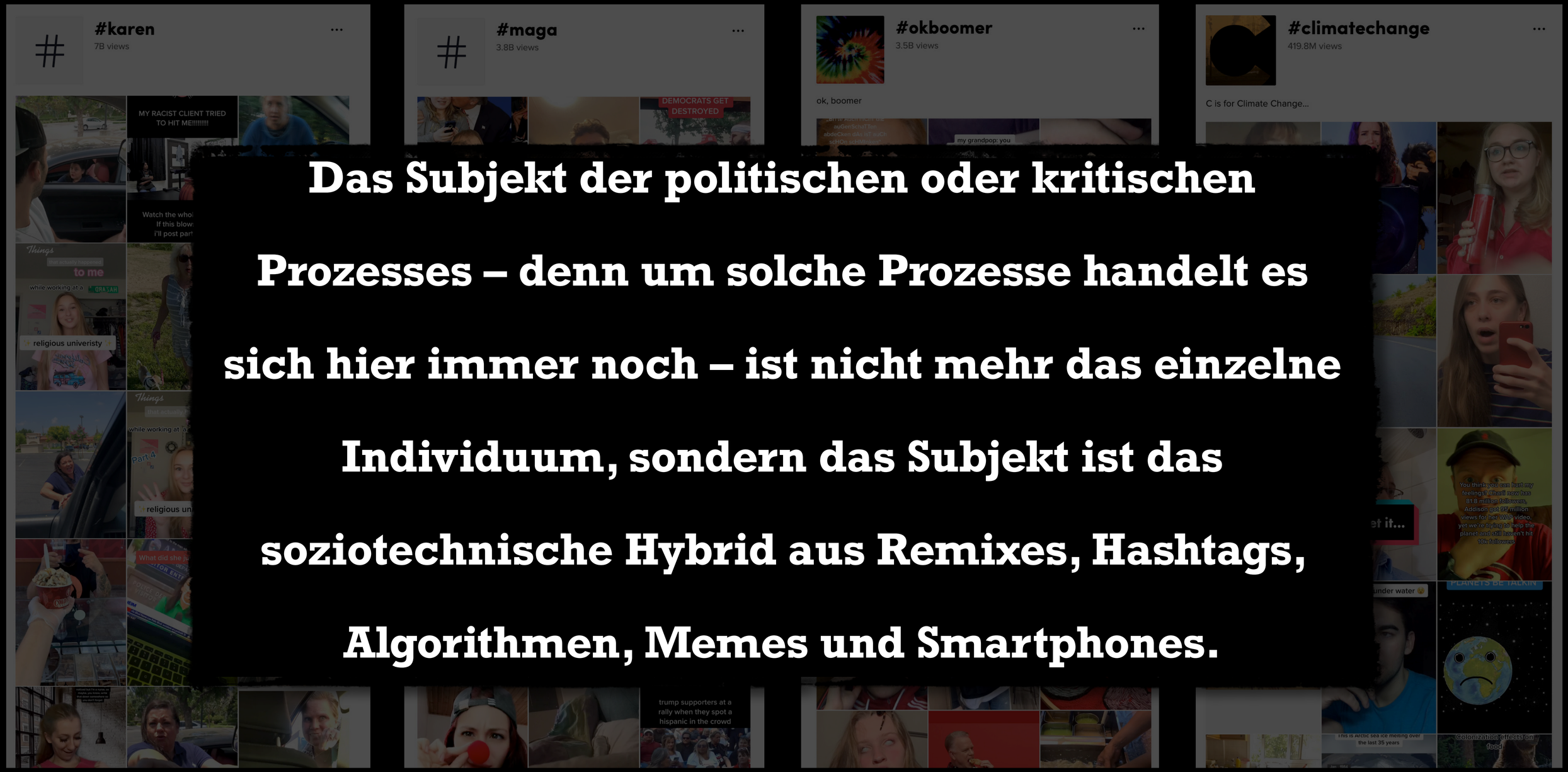


#climatechange

419.8M views

C is for Climate Change...





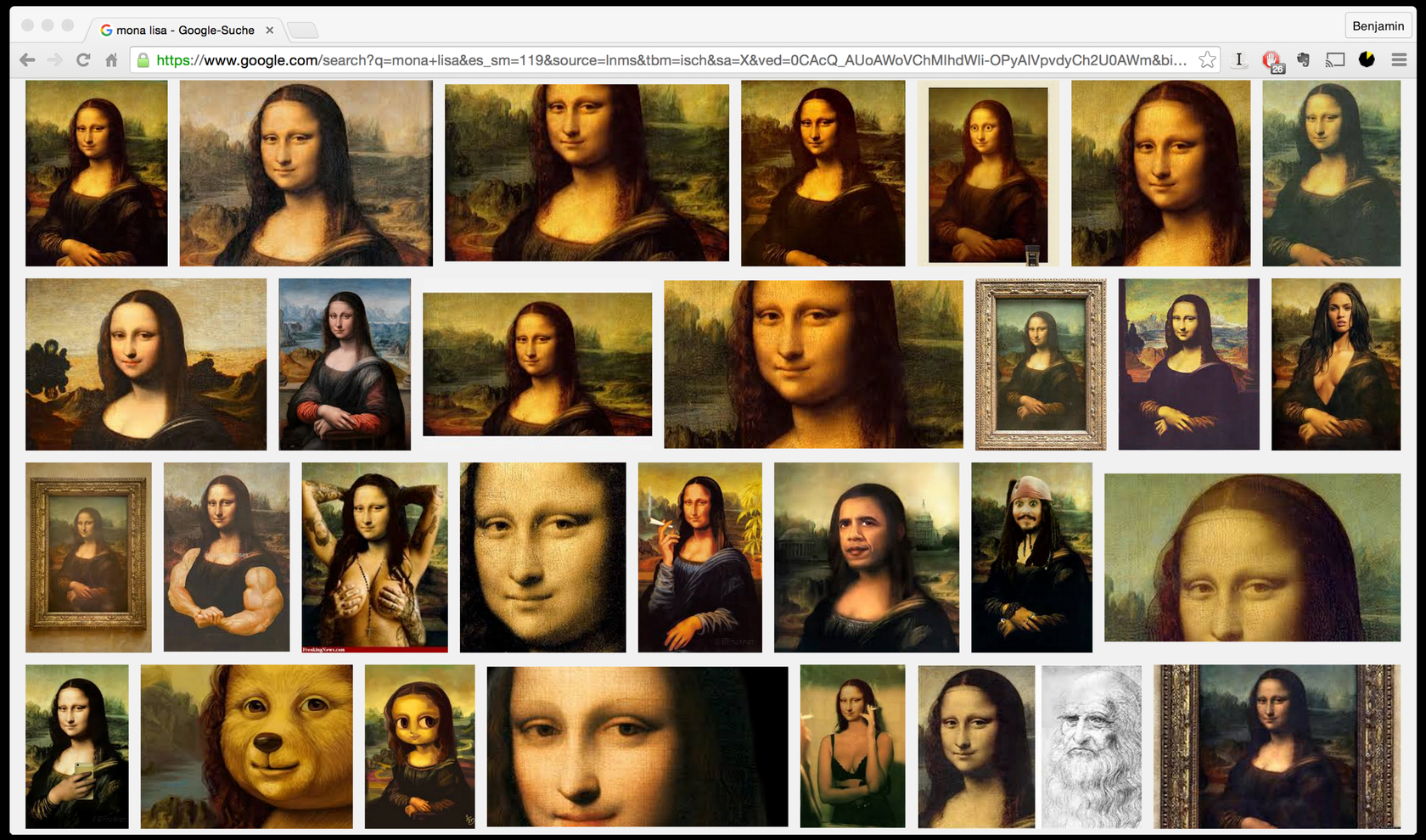
Das Subjekt der politischen oder kritischen Prozesses – denn um solche Prozesse handelt es sich hier immer noch – ist nicht mehr das einzelne Individuum, sondern das Subjekt ist das soziotechnische Hybrid aus Remixes, Hashtags, Algorithmen, Memes und Smartphones.

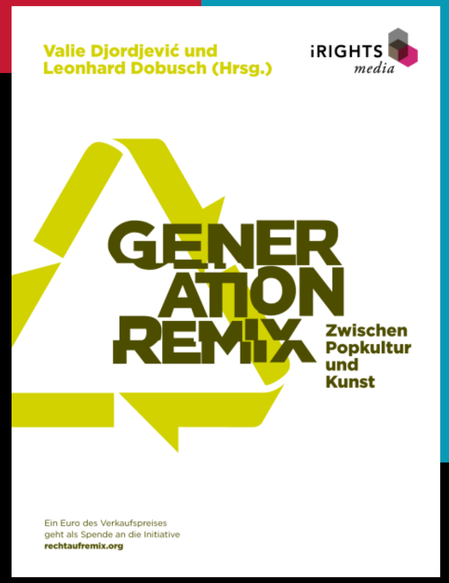
Bettinger, P. (2017). Hybride Subjektivität(en) in mediatisierten Welten als Bezugspunkte der erziehungswissenschaftlichen Medienforschung. *merz - medien + erziehung*, *6*, 7–18; Bettinger, P., & Jörissen, B. (2021). Medienbildung. In U. Sander, F. von Gross, & K.-U. Hugger (Hrsg.), *Handbuch Medienpädagogik*. VS Verlag für Sozialwissenschaften.

II.

Post-digitale Jugendkultur und hybride Subjektformationen

„Remix“-Kultur & „Referenzialität“ als Grunddisposition





Gehlen, D. von. (2011). Mashup: Lob der Kopie. Suhrkamp Verlag.
Djordjevic, V., & Dobusch, L. (2014). *Generation Remix: Zwischen Popkultur und Kunst*. iRights.Media.
Navas, E., Gallagher, O., & burrough, xtine. (2014). The Routledge Companion to Remix Studies. Routledge.
Stalder, F. (2016). Kultur der Digitalität. Berlin: Suhrkamp Verlag.

DiKuJu

(Post-) Digitale kulturelle Jugendwelten – Entwicklung neuer Methodeninstrumente zur Weiterentwicklung der Forschung zur Kulturellen Bildung in der digitalen und postdigitalen Welt

(BMBF, 2016-2019)

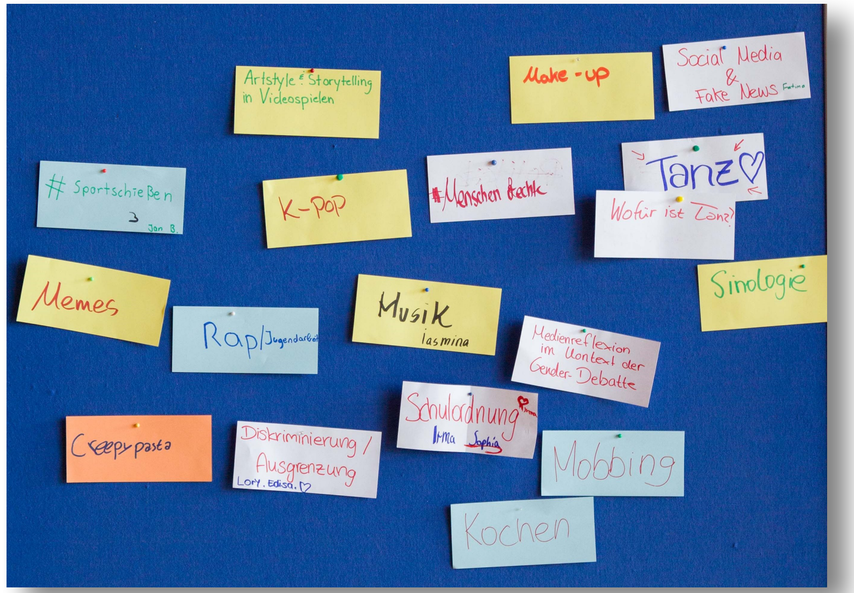
Susanne Keuchel & Benjamin Jörissen (Leitung)

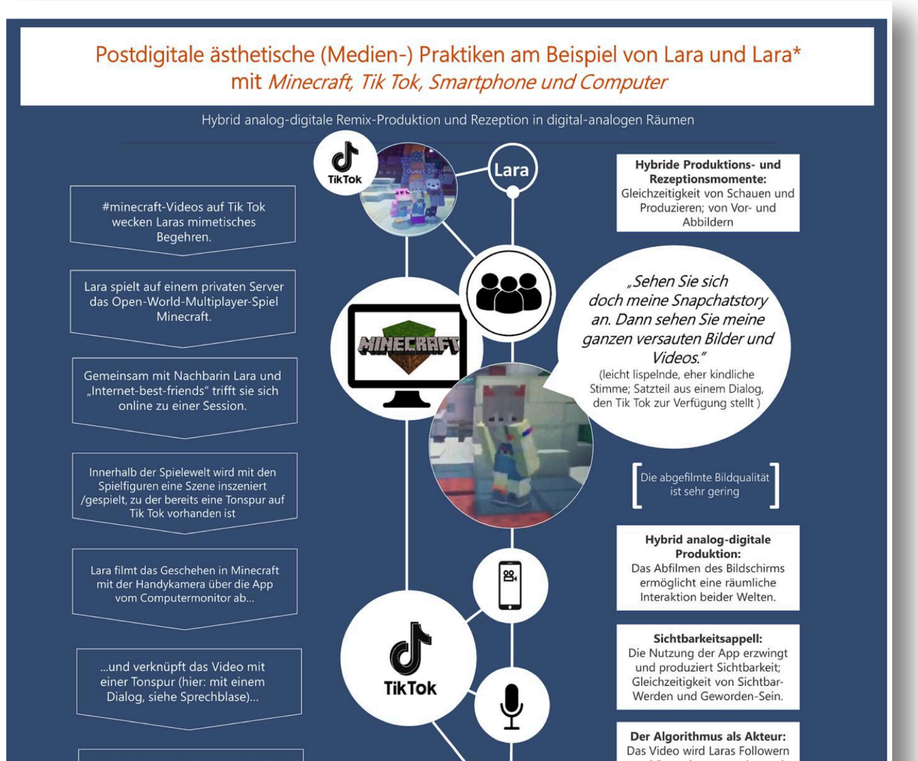
Anna Carnap, Felix Fischer, Steffen Riske & Karoline Schröder

in Kooperation mit Horst Pohlmann, Akademie der Kulturellen Bildung Remscheid

GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium für Bildung und Forschung





DiKuJu

(Post-) Digitale kulturelle Jugendwelten

(BMBF, 2016-2019)

Ausgewählte Ergebnisse der Online-Ethnographie

1. post-digitale Transformationen von (ästhetischen/künstlerischen/kreativen) Artikulations- und Erfahrungsformen

2. post-digitale Transformationen von a) Kommunikations- und b) Inszenierungsformen: Aufhebung der Differenz von On- und Offline-Praxen

a) Prinzip der Memes

b) Vlogs, Tutorials, DIY, Hauls, Let's Play

3. post-digitale Transformation auf der Ebene von a) Sozialformen und b) kulturellen Orientierungen (Transkulturalisierung)

a) instabile/instantane Netzwerke (z.B. Smart Mobs)

b) z.B. Furry, Quilten, Manga, Cosplay

GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium für Bildung und Forschung

DiKuJu

(Post-) Digitale kulturelle Jugendwelten

(BMBF, 2016-2019)

Ergebnisse des BarCamps

Typologie impliziter kollektiver (post-) digitaler Orientierungen

1. prädigital & massenmediale Praktiken (z.B. „Kunst + Musik“, „Rap“, „Filme“, „Talkshow“)

2. digital-technikzentrierte Praktiken (z.B „e-Sports“, „Netzaktivismus“, „Games XP“)

3. post-digitale ‚spill-over’-Praktiken (z.B. „Exitroom“, „Creepy Pasta“)

4. post-digitale Hybridisierungen (z.B. „OnStage“, „Kunst 2.0“, „Lachyoga im Wald“)

GEFÖRDERT VOM

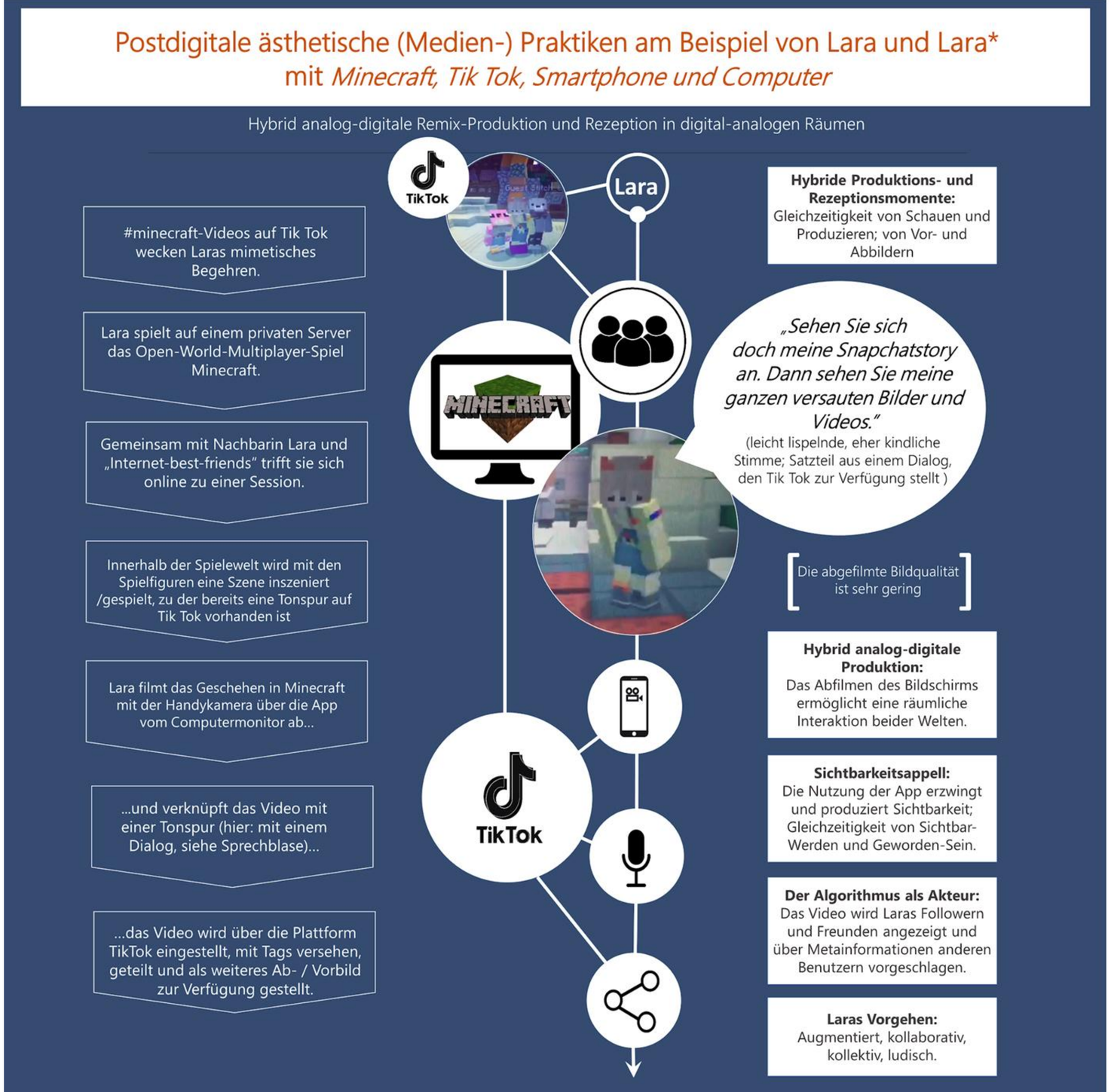
Bundesministerium für Bildung und Forschung

DiKuJu

(Post-) Digitale kulturelle Jugendwelten

(BMBF, 2016-2019)

Hybride Kreativ-Praktiken anhand der Fallstudie „Lara & Lara“ (w., 12 J.)



GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium für Bildung und Forschung

Jörissen, B., Carnap, A., & Schröder, K. (2020). Postdigitale Jugendkultur: Kernergebnisse einer qualitativen Studie zur digitalen Transformation ästhetischer und künstlerischer Praktiken. In A. Scheunpflug & S. Timm (Eds.), F*orschung zur kulturellen Bildung* (pp. 61–78). Springer VS

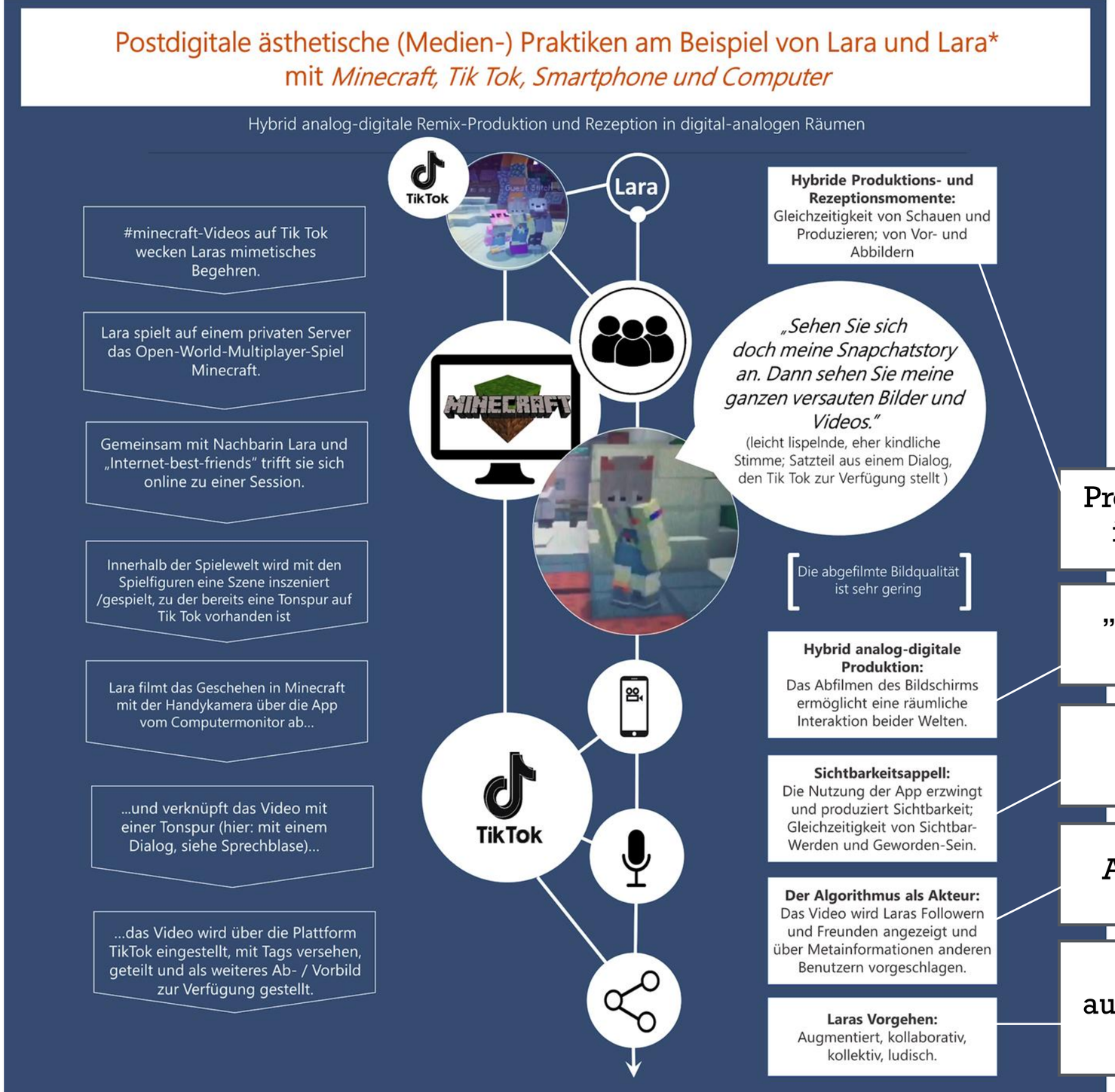
OpenAccess: https://tinyurl.com/kubi2020

DiKuJu

(Post-) Digitale kulturelle Jugendwelten

(BMBF, 2016-2019)

Hybride Kreativ-Praktiken anhand der Fallstudie „Lara & Lara“ (w., 12 J.)



Jörissen, B., Carnap, A., & Schröder, K. (2020). Postdigitale Jugendkultur: Kernergebnisse einer qualitativen Studie zur digitalen Transformation ästhetischer und künstlerischer Praktiken. In A. Scheunpflug & S. Timm (Eds.), *Forschung zur kulturellen Bildung* (pp. 61–78). Springer VS

OpenAccess: https://tinyurl.com/kubi2020

Produktion und Rezeption ineinander verwoben

„onscreen“ + „in life“ = „onlife“ (hybrid)

unkontrollierbare Sichtbarkeit

Algorithmus als Akteur

Handlungsmodi: augmentiert, kollaborativ, kollektiv, ludisch

GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium für Bildung und Forschung

III.

Emanzipation neu denken!

oder

Der Erklärbär als Problembär

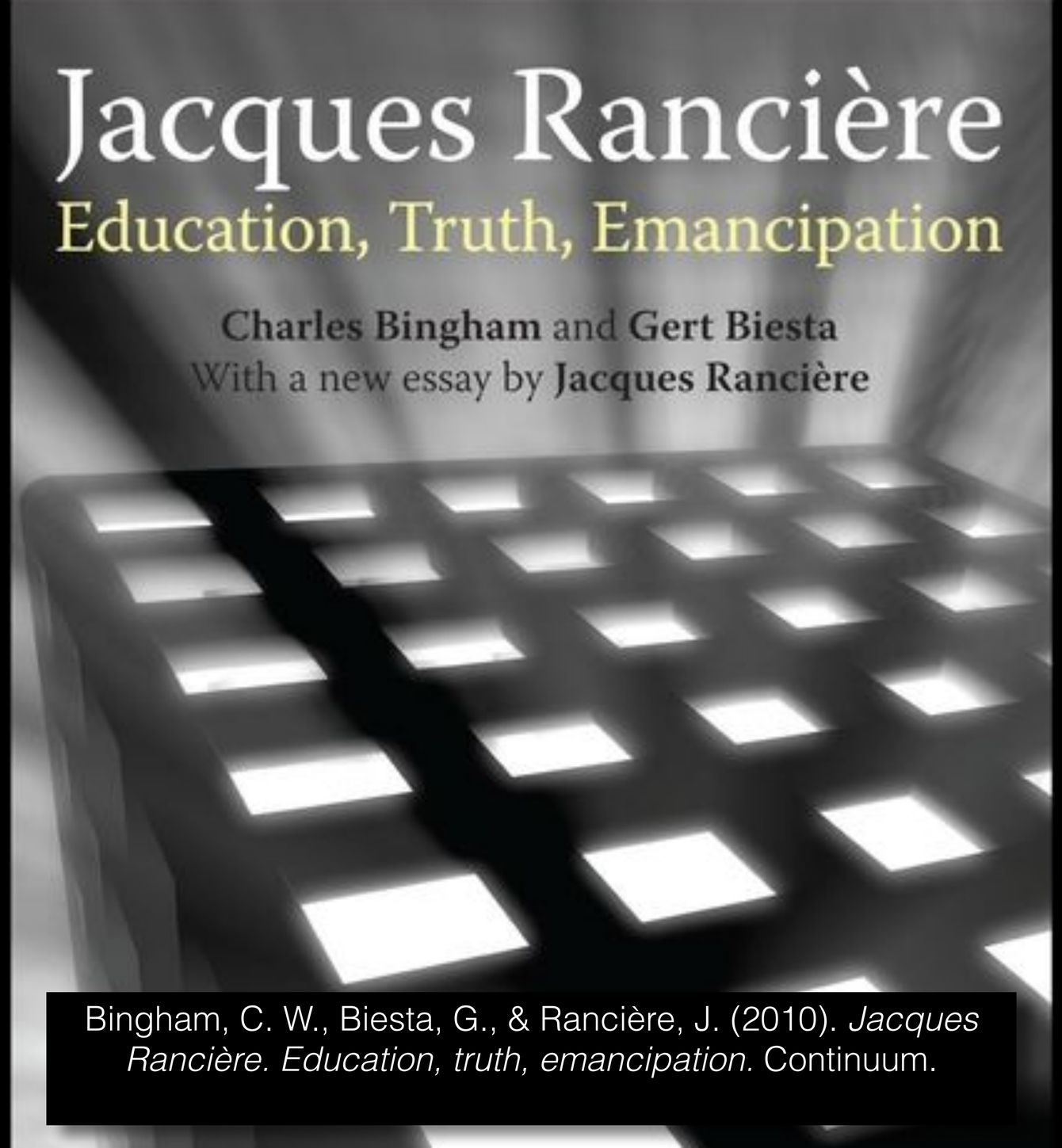
By Hellerhoff - Own work, CC BY-SA 4.0,
https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=83394759

Impuls

emanzipatorischer Pädagogik

Ziel: Befreiung von unterdrückenden Praktiken und Strukturen

Mittel: Erklärung der Funktionsweise von Macht



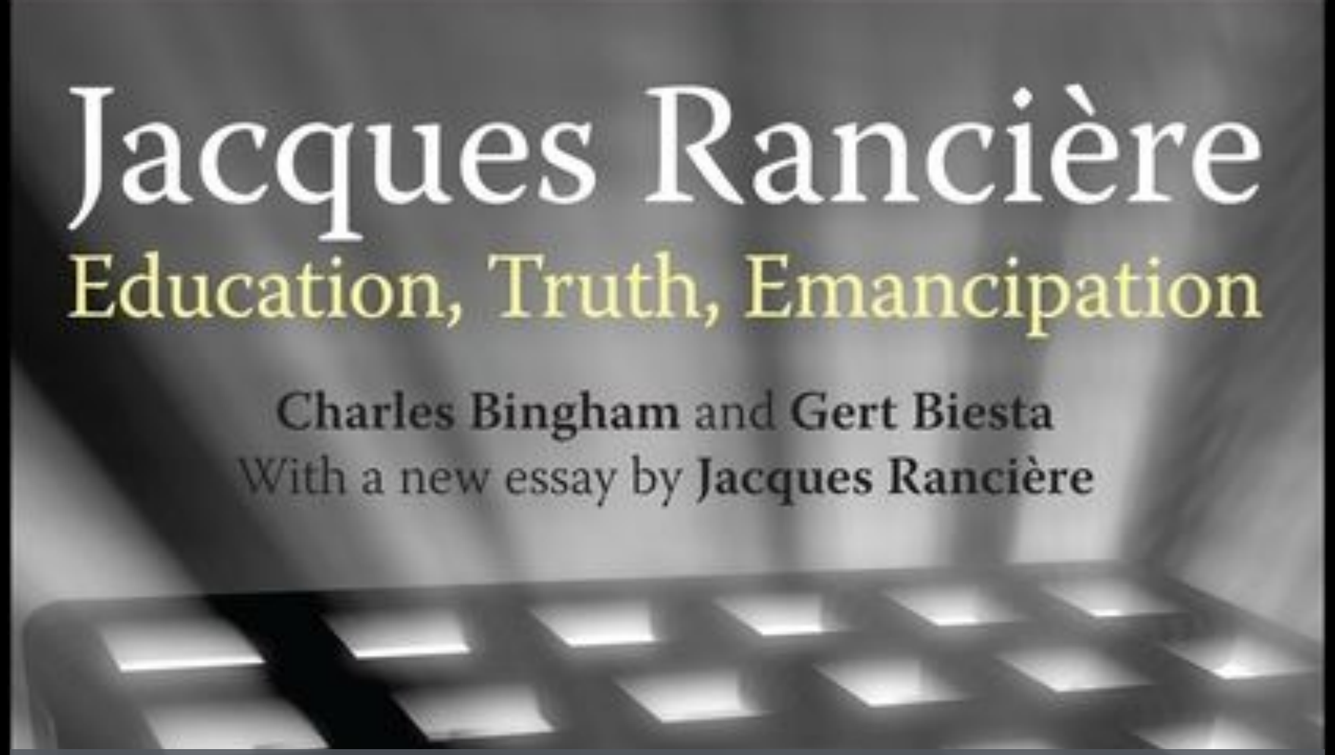
Bingham, C. W., Biesta, G., & Rancière, J. (2010). *Jacques Rancière. Education, truth, emancipation.* Continuum.

Impuls

emanzipatorischer Pädagogik

Ziel: Befreiung von unterdrückenden Praktiken und Strukturen

Mittel: Erklärung der Funktionsweise von Macht



„Der Kerngedanke ist, dass Emanzipation herbeigeführt werden kann, wenn Menschen einen adäquaten Einblick in die Machtverhältnisse gewinnen, die ihre Situation konstituieren - weshalb der Begriff der ‚Entmystifizierung' in der kritischen Pädagogik eine zentrale Rolle spielt." (S. 29)

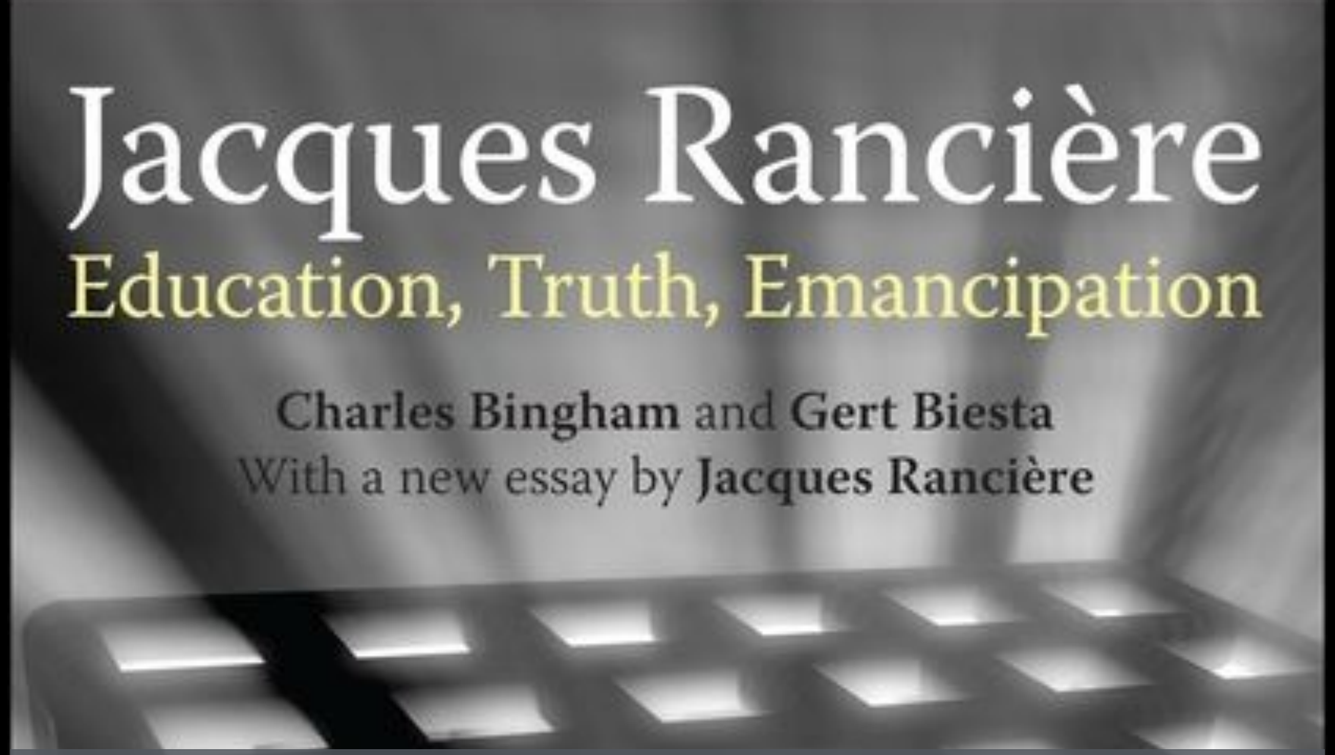
Grundlogik

emanzipatorischer Pädagogik

1) erfordert Intervention von außen (Erklären)

2) beruht auf grundlegender Ungleichheit

3) von einer imaginierten Zukunft „geborgte“ Legitimation



„Emanzipation beruht auf einer grundlegenden Ungleichheit zwischen dem Emanzipator und dem zu Emanzipierenden. Aus diesem Grund wird die Gleichheit zum Ergebnis der Emanzipation; sie wird zu etwas, das in der Zukunft liegt. Darüber hinaus ist es dieses Ergebnis, das zur Legitimierung der Interventionen der Emanzipatorin dient.“ (S. 30)

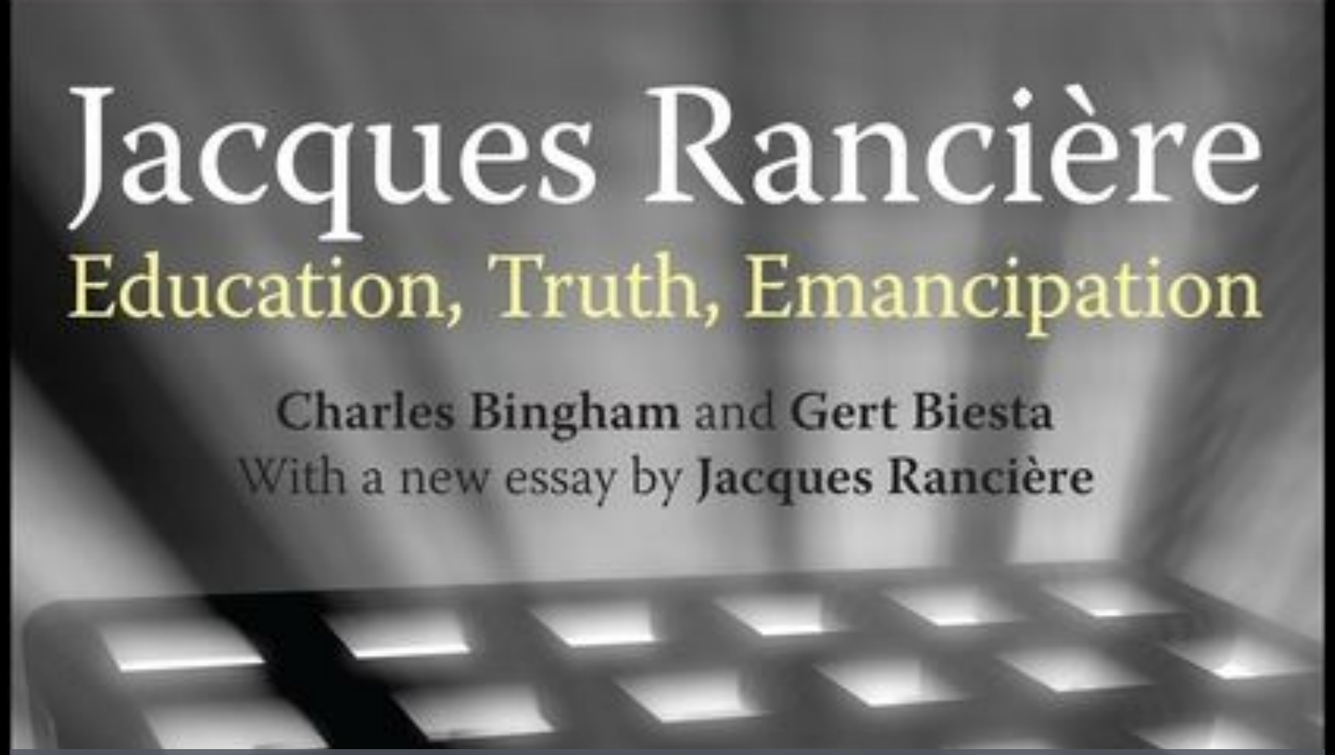
Widersprüche

emanzipatorischer Pädagogik

1) setzt Ungleichheit voraus, d.h. schreibt diese konkret im päd. Akt fest (welches Wissen zählt?)

2) legitimatorisch nötige Überlegenheit benötigt Unterlegenheit

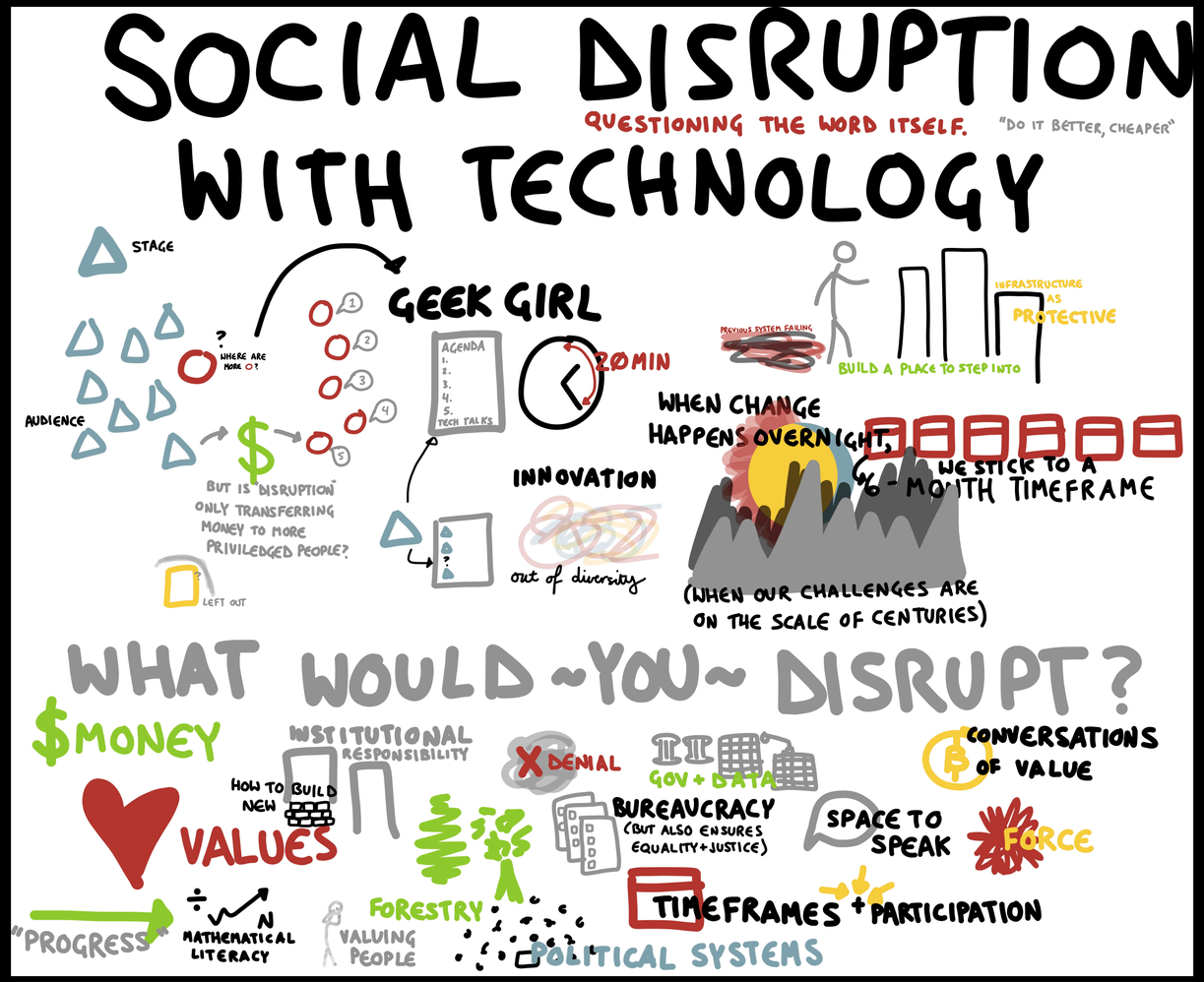
3) bisherige Erfahrungen der zu Emanzipierenden sind von Täuschung durchsetzt [Platons Höhle]



Nach der modernen Emanzipationslogik ist der Emanzipator derjenige, der es besser und besser weiß und der den Akt der Entmystifizierung vollziehen kann […]. Man könnte sogar argumentieren, dass der Emanzipator, damit diese Überlegenheit existiert, tatsächlich die Unterlegenheit des zu Emanzipierenden braucht.“ (S. 31)

IV.

Digitale Disruption und vulnerable Pädagogik



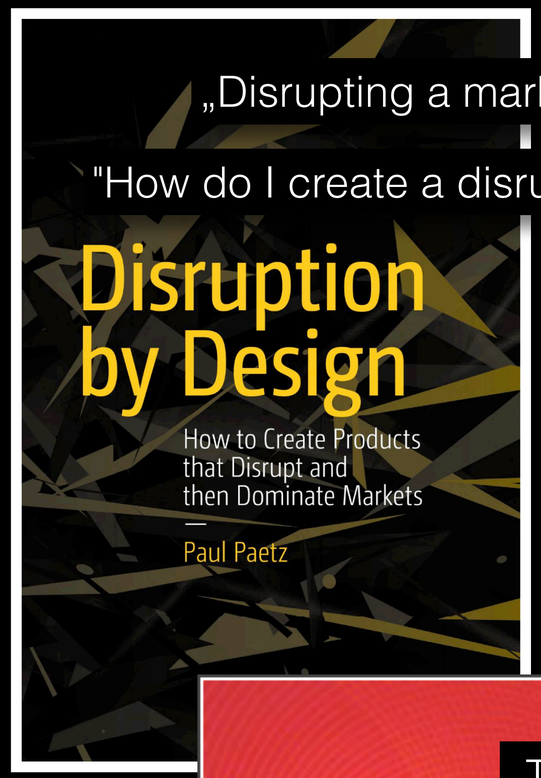
Willowbl00, CC BY-SA 4.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>, via Wikimedia Commons

Disruption

versus

Resilienz

(auf organisationaler, aber auch auf sozialer und kultureller Ebene)



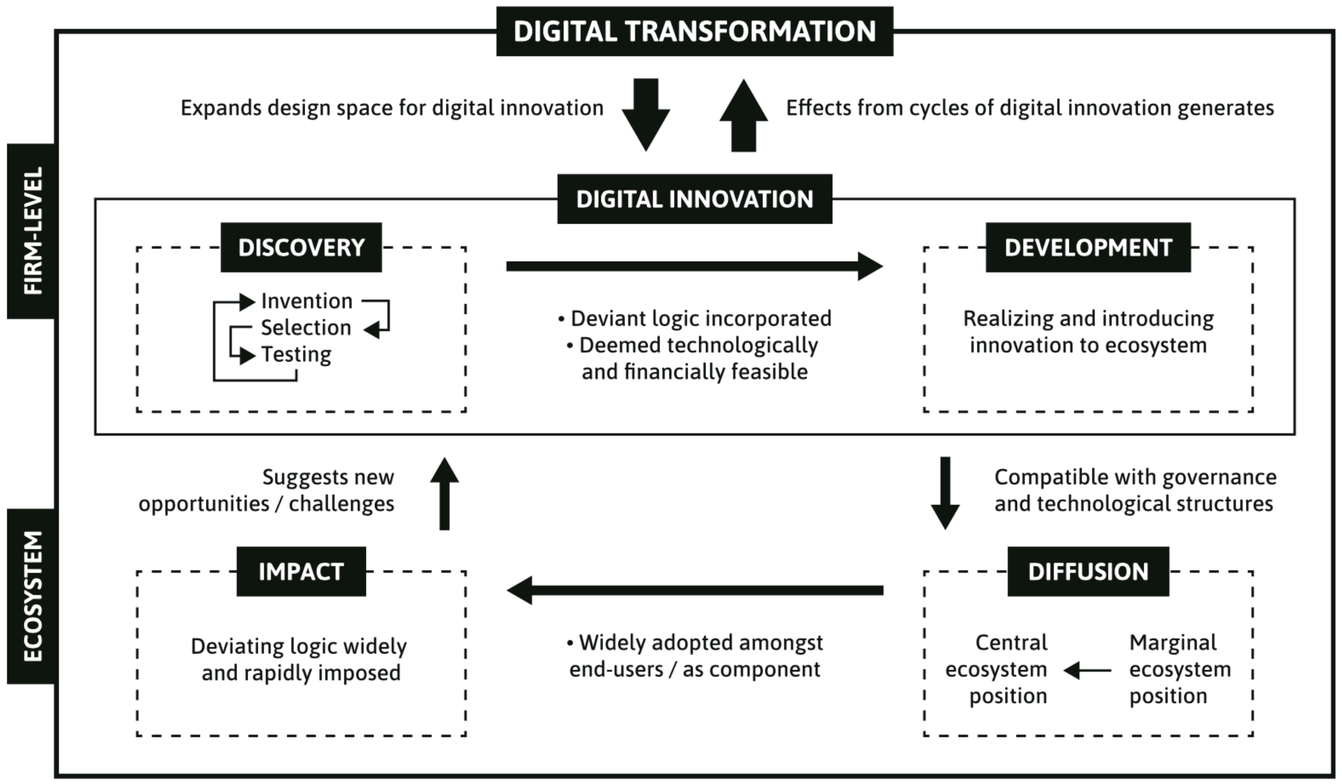
„Disrupting a market is a discipline that can be learned.“

"How do I create a disruptive company, product, and culture?"

„The only way to compete is to evolve.“

McQuivey, J. (2013). Digital Disruption: Unleashing the Next Wave of Innovation. Forrester Research, Incorporated.
Paetz, P. (2014). Disruption by Design: How to Create Products that Disrupt and then Dominate Markets. Apress.

„Once a digital innovation is adopted and used in a digital ecosystem, it may coordinate, enable and constrain the actions of others for the purpose of fulfilling its value logic.“



Conceptual model of digital disruption dynamics

Skog, D. A., Wimelius, H., & Sandberg, J. (2018). Digital Disruption. *Business & Information Systems Engineering*, *60*(5), 431–437. https://doi.org/10.1007/s12599-018-0550-4

Digitaler (Hyper-) Kapitalismus verlangt nach einer Medienpädagogik, die ihre Perspektive und Expertise erweitert.

„Deshalb brauchen wir eine Medienpädagogik, die **technologisch-informatische, ökonomische, kulturelle** und **soziale, ethische und ästhetische Fragen** thematisiert, […]. Dies schließt auch eine verstärkte Kooperation mit anderen Bildungsbereichen ein wie z.B. der informatischen Bildung, der ökonomischen Bildung […] oder der Verbraucherbildung.“

Niesyto, H. (2019). Medienpädagogik und digitaler Kapitalismus. https://doi.org/10.25529/92552.313
Niesyto, H. (2012). Bildungsprozesse unter den Bedingungen medialer Beschleunigung. In G. Chr. Bukow, J. Fromme, & B. Jörissen (Hrsg.), Raum, Zeit, Medienbildung: Untersuchungen zu medialen Veränderungen unseres Verhältnisses zu Raum und Zeit (S. 47–66). VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-531-19065-5_3

Was wissen „wir“ Emanzipator*innen eigentlich über die gegenwärtige Digitalisierung?

2012 1 Mrd. aktive FB-Nutzer

NSA-Skandal

arabischer Frühling

> 1Mrd. verkaufte Smartphones/Jahr

Smart Everything

„Big Data“

Deep Learning

2016 Cambridge Analytica

Business 4.0

Amazon Alexa

AlphaGo Zero

#metoo

#fakenews

Autonome Maschinen

2020 Covid-19

mobile revolution

Datafication

artificial intelligence

Algorithmuskulturen

Affektökonomien @Filterbubble

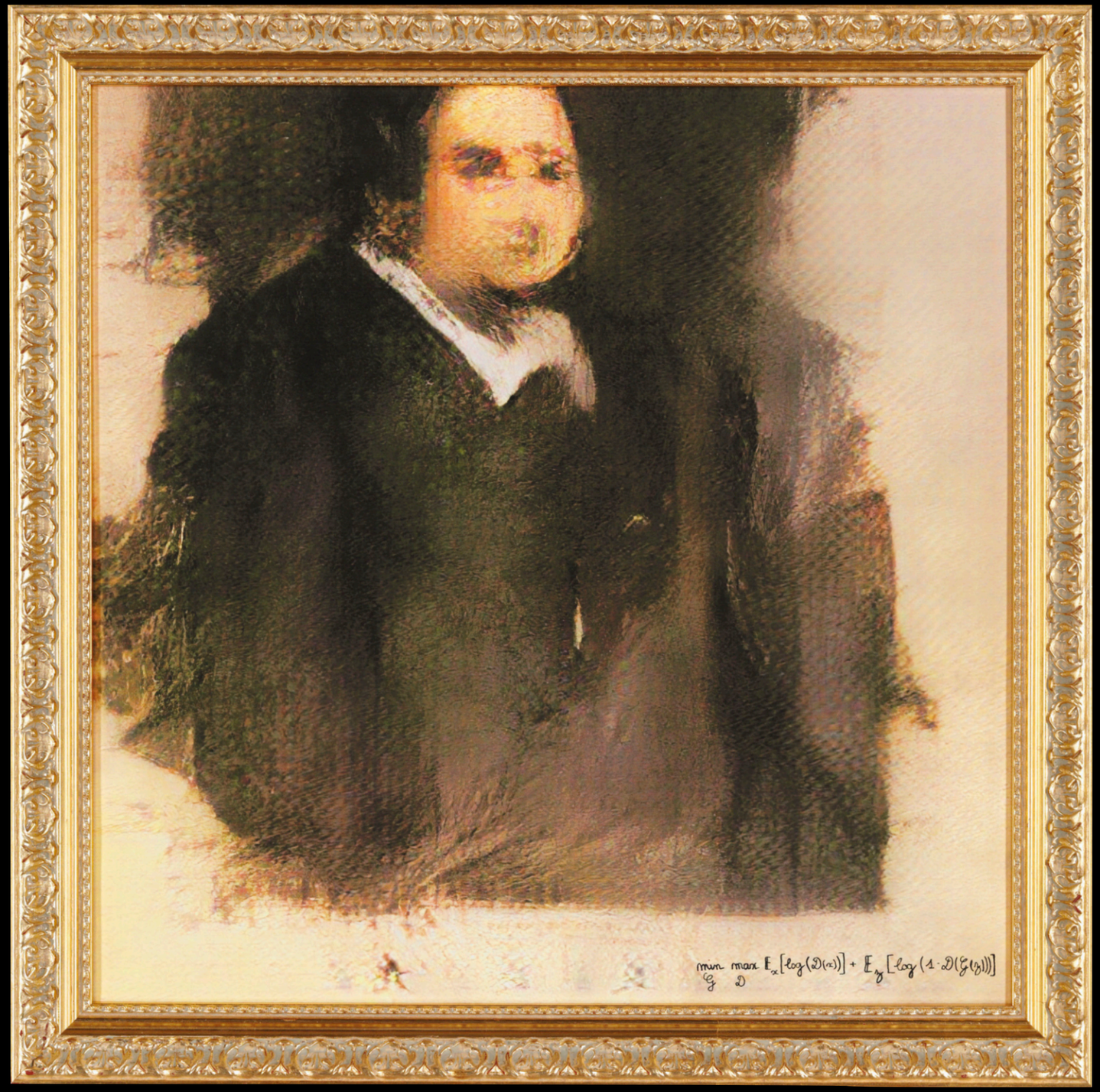
virale Hashtag-Politik

post truth/post fact-Zeitalter

AlphaGo Zero
Starting from scratch

„Humankind has accumulated Go knowledge from millions of games played over thousands of years, collectively distilled into patterns, proverbs and books. In the space of a few days, starting tabula rasa, AlphaGo Zero was able to rediscover much of this Go knowledge, as well as novel strategies that provide new insights into the oldest of games“ (Silver 2017, 358).

Silver, D., Schrittwieser, J., Simonyan, K., Antonoglou, I., Huang, A., Guez, A., … Hassabis, D. (2017). Mastering the game of Go without human knowledge. Nature, 550(7676), 354–359. https://doi.org/10.1038/nature24270


$\min_G \max_D E_x[\log(D(x))] + E_y[\log(1 - D(G(y)))]$

technological mimesis of artistic creation by [redacted] means of [redacted] deep learning technology

CHRISTIE'S

AUCTIONS RESULTS LOCATIONS DEPARTMENTS STORIES SERVICES

LOG

Search art and objects

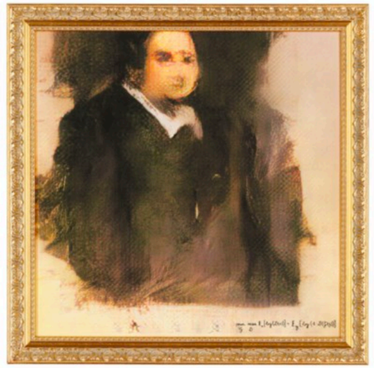
SALE 16388

Prints & Multiples

New York | 23 - 25 October 2018

Browse Sale

Search by lot



LOT 363

Edmond de Belamy, from La Famille de Belamy

Price realised
USD 432,500

Estimate
USD 7,000 - USD 10,000

Follow lot

+ Add to Interests

Edmond de Belamy, from *La Famille de Belamy*
generative Adversarial Network print, on canvas, 2018, signed with GAN model loss function in ink by the publisher, from a series of eleven unique images, published by Obvious Art, Paris, with original gilded wood frame
S. 27 ½ x 27 ½ in (700 x 700 mm.)

European Parliament

2014-2019

P8_TA(2017)0051

Civil Law Rules on Robotics

European Parliament resolution of 16 February 2017 with recommendations to the Commission on

P. whereas ultimately there is a possibility that in the long-term, AI could surpass human intellectual capacity;

Q. whereas further development and increased use of automated and algorithmic decision-making undoubtedly has an impact on the choices that a private person (such as a business or an internet user) and an administrative, judicial or other public authority take in rendering their final decision of a consumer, business or authoritative nature; whereas safeguards and the possibility of human control and verification need to be built into the process of automated and algorithmic decision-making;

AC. whereas, ultimately, the autonomy of robots raises the question of their nature in the light of the existing legal categories or whether a new category should be created, with its own specific features and implications;

AD. whereas under the current legal framework robots cannot be held liable per se for acts or

Maurer, M., Gerdes, J. C., Lenz, B., & Winner, H. (2015). Autonomes Fahren: Technische, rechtliche und gesellschaftliche Aspekte. Wiesbaden: Springer.

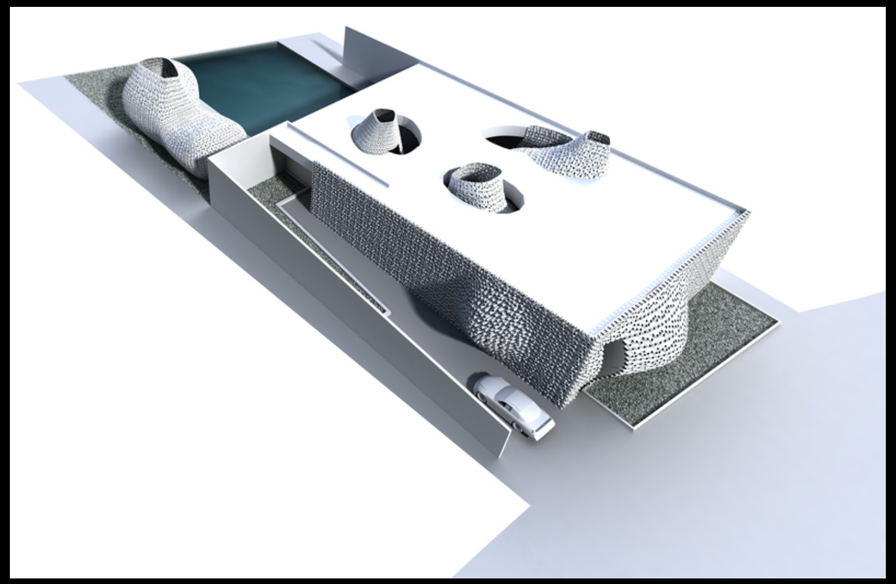
Sewak, M. (2019). Deep Reinforcement Learning: Frontiers of Artificial Intelligence. Singapore: Springer

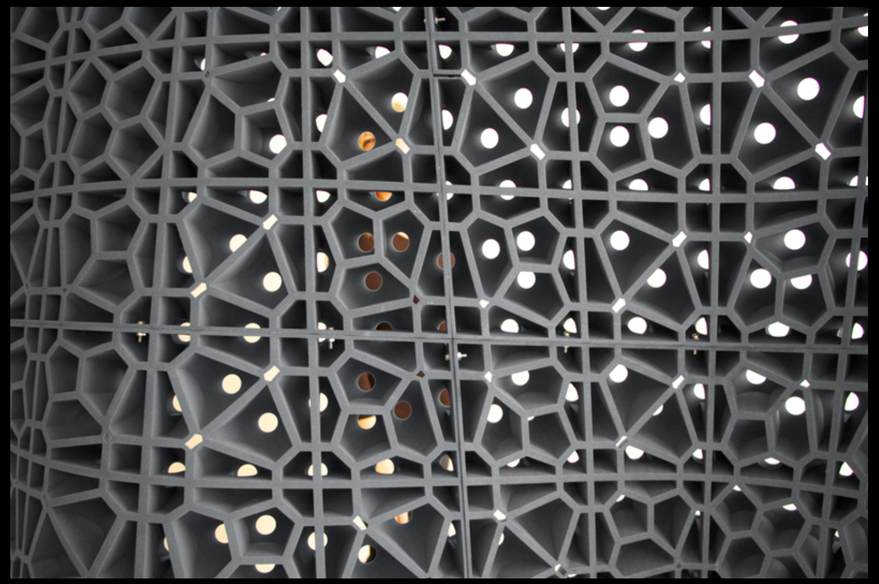
„Auch wenn sich dieser Modus der Macht selbst mit dem algorithmischen Denken identifiziert hat, so kann er doch die unberechenbaren Daten, die er komprimieren will, nicht einhegen und kontrollieren.

Das bedeutet, dass algorithmische Ästhetik nicht einfach der Modus Operandi der Macht ist; vielmehr zeigt sich hier auch der Vorstoß einer automatischen Denkweise, die radikale Transformationen von Erfahrung auslöst.“

Parisi, L. (2016). Contagious Architecture: Computation, Aesthetics, and Space. MIT Press.

Hörl, E., & Parisi, L. (2013). Was heißt Medienästhetik? Zeitschrift für Medienwissenschaft, 8(2).





Form und Materie als „Ausdruck“ von Code

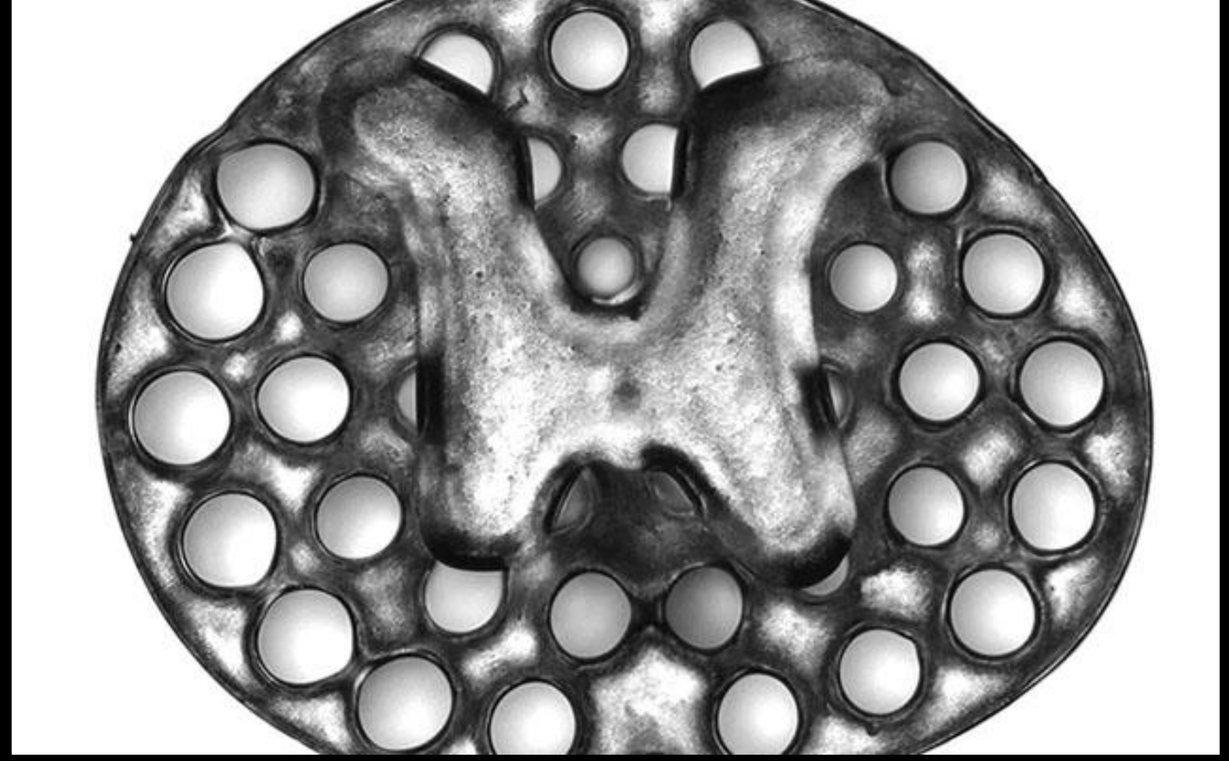
http://www.emergingobjects.com/2013/09/27/concrete/

http://www.rael-sanfratello.com/?p=1771

„Bioprinting“

The Cellink Bio X is a desktop bioprinter. With its three (swappable) print heads, this bioprinter can make truly unique objects. The Bio X is the winner of the 2018 Reddot award and is praised for its responsive Neocortex M1 internal computer coupled with HeartOS, the most powerful bioprinting operating system out there. This allows the user to orchestrate the intricate process of building human tissues. $39,000 - $49,000

https://3dprinting.com/pricewatch/industrial-3d-printer/cellink-bio-x/



Spinal Cord Implant - Printing Scaffolds With Stem Cells

The implants are 2 millimeter in size and are the product of microscale continuous projection printing method (µCPP) tech. µCPP allowed the researchers to print 3D biomimetic hydrogel scaffolds that met the exact dimensions of the rodent spinal cord in 1.6 seconds, so the process is also lightning fast. “*This shows the flexibility of our 3D printing technology*,” said co-first author Wei Zhu, PhD, nanoengineering postdoctoral fellow. “*We can quickly print out an implant that’s just right to match the injured site of the host spinal cord regardless of the size and shape*.” (https://3dprinting.com/bio-printing/spinal-cord-implant-nerve-cell-growth/)

Vulnerabilität der Pädagogik (formal + non-formal)

1) Sachebene

2) Methodenebene

3) Organisationsebene

Hilfen zur Rettung gemeinnütziger Jugendbildungsstätten müssen fortgeführt werden!

bkj

Die BKJ | Themen | Suchen | Nachrichten | Termine | Publikationen

Position

Hilfen zur Rettung gemeinnütziger Jugendbildungsstätten müssen fortgeführt werden!

Dringende Bitte um Unterstützung an die politisch verantwortlichen Akteur*innen

03.11.20

endarbeit unterstützt das
endbildungseinrichtungen mit
Krise. Das Programm soll verlängert
gramm umsetzenden

Steigende Infektionszahlen

Wie kommen Schulen durch den Corona-Winter?

KORRE

Stand: 15.11.2020 17:40 Uhr

Flächendeckende Schulschließungen soll
steigender Corona- und Quarantäne-Fäll
Auflagen. Wie können Schulen durch der

Von Birgit Virnich, WDR

Wie ist die Situation?

Das Coronavirus macht auch vor Schulen
wollen Bund und Länder die Schulen und
anders als während des Frühjahr-Lockdov
zugunsten von Bildung. In der Regel finde

1 | 2 | 3 Auf einer Seite lesen

28.6.2019 | Von: Jöran Muuß-Merholz

Der große Verstärker. Spaltet die Digitalisierung die Bildungswelt? - Essay

Was sind "digitale Medien"? Zeichnet man ein grundsätzliches, geradezu naives Medienbild, so hilft ein Verständnis, das uns aus der Rede von Tieren vertraut ist. Wir nutzen es, wenn wir über Tiere und ihren Lebensraum sprechen. Wir sagen beispielsweise: "Das Medium des Fisches ist das Wasser." Oder auch: "Das Medium des Regenwurms ist die Erde." Bei einem Menschen, der in einer bestimmten Umgebung gut zurechtkommt, ist eine ähnliche Formulierung gebräuchlich: "Er ist ganz in seinem Element."

Auch in der Biochemie kennen wir ein solches Medienbild, wenn wir von einem "Nährmedium" sprechen, in dem sich beispielsweise Mikroorganismen entwickeln sollen. Alternativ wird für den Begriff "Nährmedium" auch "Nährboden" oder "Substrat" verwendet. Naturwissenschaftler*innen sprechen in diesem Zusammenhang auch von "Milieu" oder "Kulturmedium", was die Nähe zwischen naturwissenschaftlichen und sozialen Verständnissen von Medien deutlich werden lässt. Den Begriffen ist gemeinsam, dass damit der Boden oder eine Umgebung gemeint ist, auf dem und in der etwas geschieht.

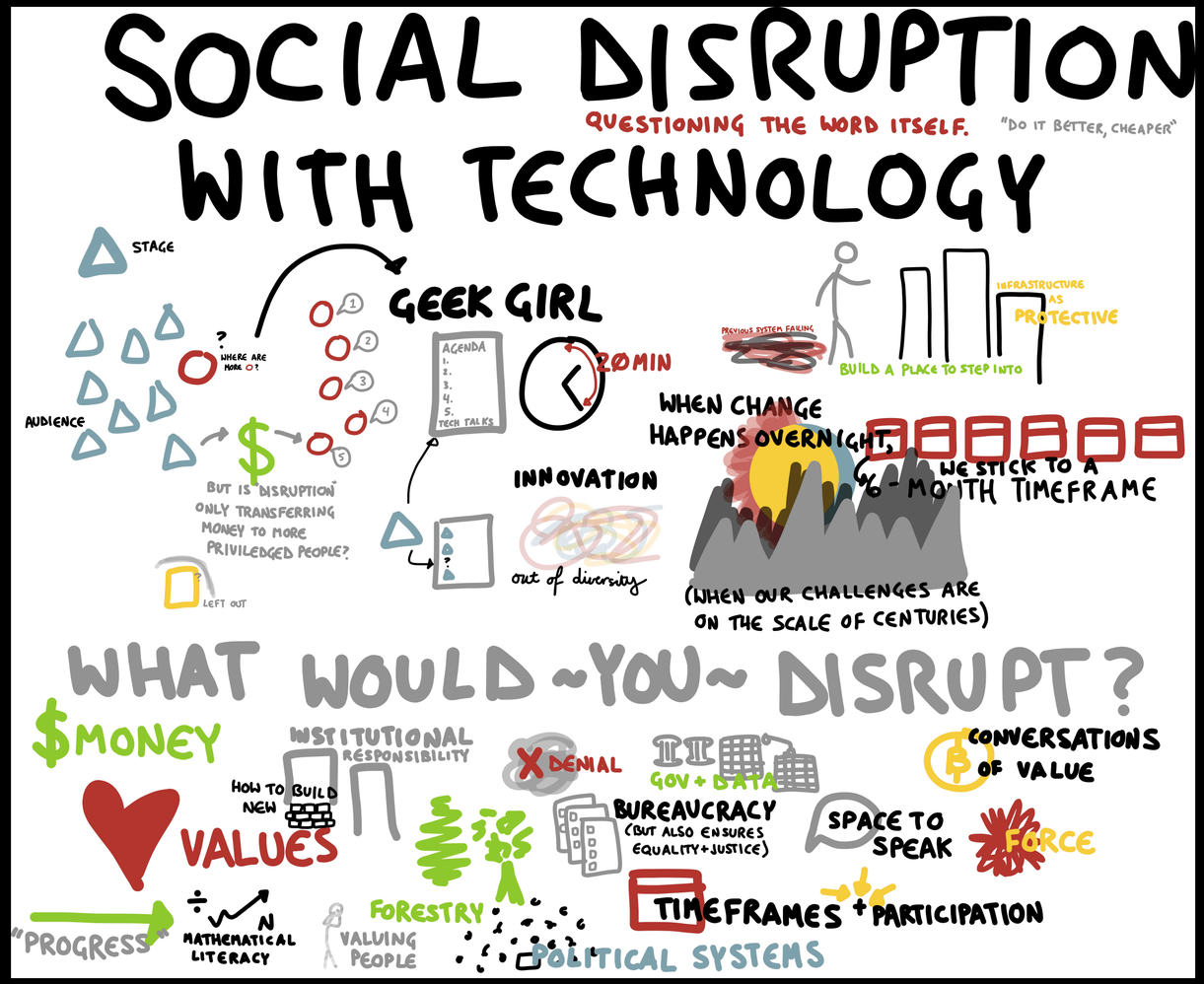
Bildung und Digitalisierung

- Editorial
- Der große Verstärker. Spaltet die Digitalisierung die Bildungswelt?
- "Digitalpakt Schule". Föderale Kulturhoheit zulasten der Zukunftsfähigkeit des Bildungswesens?
- Digitale Bildungsmedien im Diskurs
- Mehr als Digitalkompetenz. Bildung und Big Data
- Bildung der Jugend für den digitalen Wandel
- Potenziale und Risiken von Digitalisierung in Kindertageseinrichtungen
- Hochschule(n) im digitalen Wandel

ZUR BESTELLUNG

V.

Emanzipation als kollektives Anliegen im pädagogischen Prozess



Willowbl00, CC BY-SA 4.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>, via Wikimedia Commons

BMBF Förderschwerpunkt

DiKuBi

Forschung zur Digitalisierung in der kulturellen Bildung

- 13 interdisziplinäre Forschungsvorhaben zur Digitalisierung in der kulturellen Bildung
- 24 beteiligte Hochschulen an 21 Standorten

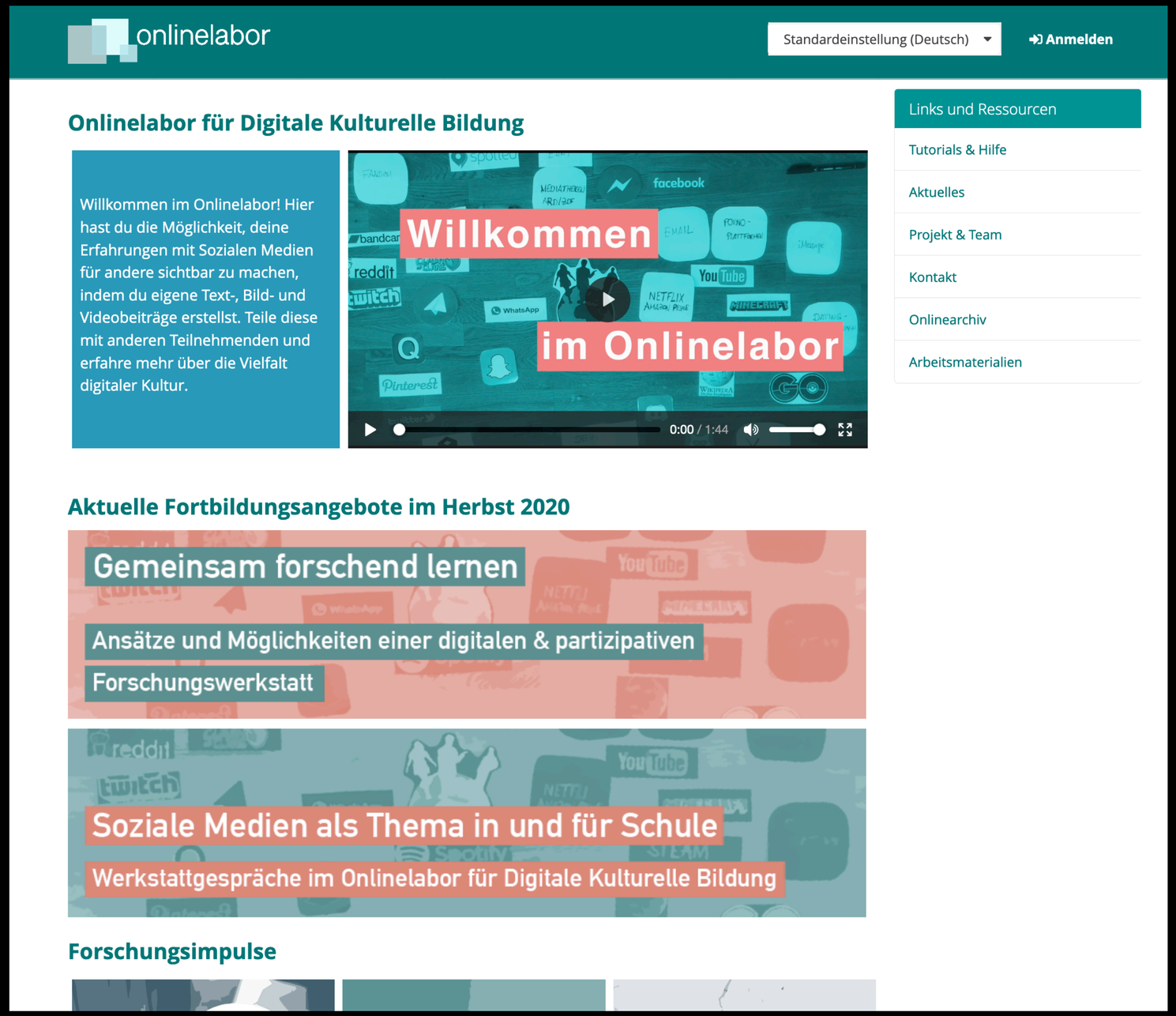
http://dikubi.de

GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium für Bildung und Forschung

onlinelabor
für digitale kulturelle bildung

Univ. Kiel

Heidrun Allert
Christoph Richter
Martina Ide
Nick Böhnke
Christoph Schröder



https://digitalekultur.medienpaedagogik.uni-kiel.de/

PKKB: Postdigitale Kunstpraktiken in der Kulturellen Bildung – Ästhetische Begegnungen zwischen Aneignung, Produktion und Vermittlung

Erforschung postdigitaler Kunstszenen, deren Praxis-, Aneignungs- und Rezeptionsräume sowie Entwicklung künstlerisch-ästhetischer Vermittlungskonzepte für die Kulturelle Bildung im Austausch mit den durchgeführten Forschungspraktiken.

Das Vorhaben untersucht *postdigitale* Kulturszenen, die an der Schnittstelle von Kunst und Technologie innovative Formate ästhetischer Aneignung, Produktion und Vermittlung hervorbringen. Gemeint sind künstlerische Praktiken, welche digitale Technologien zum Ausgangspunkt nehmen, um durch sie bedingte und über sie hinausgehende Fragestellungen *ästhetisch* (neu) zu verhandeln.

GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium für Bildung und Forschung

Lehrende(r) / Projektleiter(in)

Prof. Dr. Marian Dörk

Prof. Dr. Judith Ackermann

Beteiligte

Benjamin Egger

Magdalena Kovarik

Prof. Dr. Hanne Seitz

https://www.fh-potsdam.de/forschen/projekte/projekt-detailansicht/project-action/pkkb-postdigitale-kunstpraktiken-in-der-kulturellen-bildung-aesthetische-begegnungen-zwischen-anei/

MuBiTec LINKED

LINKED - Musikalische Bildung in postdigitalen Gemeinschaften

Verena Weidner: Das Verbundprojekt MuBiTec adressiert das besondere Bildungspotential, das sich aus der Mediamorphose künstlerisch-musikalischer Praxis im Kontext digitaler Mobiltechnologien ergibt. Die Teilstudie LINKED untersucht musikalische Bildungsprozesse unter den Bedingungen digital vernetzter Mobiltechnologien. Ausgangspunkt bildet die Technologie Ableton Link, mit der sich jegliche Mobiltechnologie in nicht-hierarchische WLAN-Netzwerke einbinden lässt.

Univ. Erfurt &
FH Potsdam

Verena Weidner,
Marc Godau,
Matthias Haenisch,
Maurice Stenzel

https://www.dikubi-meta.fau.de/linked/

Emanzipation als kollektives Anliegen im pädagogischen Prozess

Partizipatorisches Design Thinking:
Exploration und Experience
vs. Unterweisung und Erklärung

Emanzipation als kollektive
Ermöglichung von „Dissensus“

Vom „heroischen“ Widerstand zur
vernetzten ästhetischen Resilienz

Ehn, P. (2013). Partizipation an Dingen des Designs. In C. Mareis, M. Held, & G. Joost (Hrsg.), *Wer gestaltet die Gestaltung?: Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs* (S. 79–104). Transcript Verlag.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Anhang

Vulnerabilität der Pädagogik (formal + non-formal)

Beispiel für bildungspolitische Pseudo-Expertise:

Digitalisierung ist nicht einmal in der univ. Lehramtsausbildung angekommen; Schulen scheitern tw. an Emailadressen für Lehrer*innen.

IQ.SH
Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein
des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein

KMK-Kompetenzen „Digitale Bildung" – Fachspezifische Beiträge in der Grundschule

Fächer	Deutsch	Mathematik	Sachunterricht	Englisch	Ev. / kath. Religion, Philosophie	Musik	Kunst / Textillehre
1. Suchen und Arbeiten	*Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen, Daten und Quellen analysieren,*						
	(Kinder-)Lexika	bewerten	und Kinderlexika nutzen (z. B. Blinde Kuh, FragFinn)	sammlung zu kulturellen Inhalten auf Deutsch (1); Videos von Muttersprachlern (z. B. beim Vorlesen eines Bilderbuches)	und anderen Themen finden und diese anhand vorgegebener Kriterien verarbeiten, Kurzfilme auswerten		und speichern
2. Kommunizieren und Kooperieren	*Digital kommunizieren, Informationen weitergeben,gemeinsame Erarbeitung digitaler Dokumente, adressaten- und situationsangemessene Kommunikation, sowie privat und öffentlich kommunizieren*						
2.1. Interagieren 2.2. Teilen 2.3. Zusammenarbeiten 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben	Gespräche mithilfe digitaler Medien führen / aufnehmen; Texte mithilfe digitaler Medien gemeinsam planen, schreiben und überarbeiten, Programme für schriftliche Kommunikation nutzen, Sprache rezeptiv und produktiv bewusst nutzen	Lernvideos nutzen und teilen; Aufgabenpools und Übungsplattformen verwenden	Internet-ABC, Interaktive Spiele erstellen und verwenden, Dokumentation z. B. mit Fotos, Videos, E-Books ...), Chat oder E-Mail mit einer Patenklasse, Chat der Welten	Mit Muttersprachlern digital kommunizieren, Buddy Projects	Einführung in einfache Techniken, um mit Mitschüler-/-innen auf von der Schule bereitgestellten Plattformen zu kommunizieren, Regeln für den Umgang im Netz, ausgewählte Foren zu diversen Themen nutzen	Eigene Produkte veröffentlichen, sich über Veranstaltungen austauschen	Digitale Bildersammlungen anlegen und gemeinsam nutzen
3. Produzieren und Präsentieren	*Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos konzipieren, herstellen und präsentieren, rechtliche Vorgaben bezüglich Urheber- und Nutzungsrechten kennen und beachten*						
3.1. Entwickeln und Produzieren 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	Hörspiele, Hörtexte, Interviews erstellen, digitale Wortschatzsammlungen; Texte/Bücher vorstellen (Lernergebnisse präsentieren), eigene digitale Bücher erstellen	Aufgaben/ Lösungswege/ Lösungen mithilfe von Videos, Audios darstellen; Mathematische Darstellungen digital herstellen (z. B. Diagramme)	Digital dokumentieren und präsentieren: Fotos, Texte, Präsentationen, E-Books; Podcasts entwickeln; Videos (Erklärvideos, Stopmotion) erstellen	Textdokumente und Audiodateien; Fotos bzw. Abbildungen mit Bearbeitungsprogrammen labeln; Diktierfunktionen zum Umwandeln von gesprochenen in geschriebene Texte Produkte: Digitale Bücher, E-Books; (kleine) Filmprojekte; sprechende 3-D Avatare	Bilder, Texte und andere Inhalte unter Beachtung von Urheberrechten herunterladen und weiterverarbeiten, Stop-Motion-Filme produzieren, ein digitales Heft führen	Musik mit digitalen Musikinstrumenten z. B. zu Texten, Bildern und Filmausschnitten produzieren	Bilder (z. B. mit Hilfe von Mal-Apps) und (Trick-)Filme mit Smartphones und Tablets gestalten und präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren	*Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren kennen, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen*						
4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren 4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3. Gesundheit schützen 4.4. Natur und Umwelt schützen	Sensibilität von persönlichen Daten beachten; Vergleich von persönlicher und digitaler Kommunikation; Zusätzlich: Reflexion des eigenen Medienverhaltens, Cybermobbing	Algorithmen für einfache Codierungen und Verschlüsselungen	Internet-ABC, „Medienknigge" entwickeln, Gesundheitsrisiken (Augen, fehlende Bewegung, Körperhaltung); Umweltaspekt Ressourcen (Papierverbrauch, Rohstoffe für digitale Geräte, z. B. Metalle, seltene Erden) schonen		Regeln für den Umgang mit digitalen Medien, den eigenen Mediengebrauch kritisch reflektieren, mit der Wirkung von medialen Inhalten auseinandersetzen	Unterschiede digitaler und analoger Musik beobachten und reflektieren	Mit digitalen Bildern von anderen sensibel und im rechtlichen Rahmen umgehen
5. Problemlösen und Handeln	*In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren, Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen*						
5.1. Technische Probleme lösen 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien	Auswahl geeigneter Medien für das Lernen reflektieren und nutzen	Mathematische Probleme mit digitalen Werkzeugen und Lernumgebungen lösen; adaptive Aufgaben-	Arbeitsprozesse mithilfe digitaler Medien planen und umsetzen, Datenaufnahmen mit mobilem Gerät, z. B. Bild, Video nutzen; programmieren	Digitale Vorlesestifte, Vorleseapps, Interactive Walls; Vokabeltrainer nutzen Easi Speak-Mikrofone einsetzen;	Apps und einfache Programme gezielt für den Unterricht einsetzen	Geeignete Programme zu Übungszwecken auswählen und nutzen, z. B. Notentrainer, Gehörbildung	Künstlerische Prozesse mit Hilfe Digitaler Medien dokumentieren und analysieren, planen und gestalten
	Geschäftsaktivitäten und Services im Internet (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber-, und Nutzungsrechte						
6.1. Medien analysieren und bewerten 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	Texte in SMS, E-Mail, Blog, Wirkung digitaler Medien analysieren, Nutzungsrechte von Texten beachten;	Digitale und analoge Messgeräte vergleichen,	Inhalte einschätzen, die Effektivität des Einsatzes digitaler Medien zur Erkenntnis-		Selbstdarstellungen in Medien beschreiben und untersuchen	Persönliche Einschätzungen digitaler Musikprodukte	Die Wirkung von Bildern analysieren; einfache Bildmanipulationen

https://fachportal.lernnetz.de/files/Digitale%20Medien/KMK-Komptenzen%20F%C3%A4cher%20Grundschule.pdf

Mitarbeit: Sigrun Hey, Torben von Seeler, Sybille Malzahn, Meike Waldow, Hanna Grenz, Anke Rosbach; verantwortlich: Dr. Ulf Schweckendiek (2020)

Mitarbeit: Sigrun Hey, Torben von Seeler, Sybille Malzahn, Meike Waldow, Hanna Grenz, Anke Rosbach; verantwortlich: Dr. Ulf Schweckendiek (2020)