

Heidi Schelhowe: Vom Digitalen Medium und vom Eigen-Sinn der Dinge

Beitrag aus Heft »2018/04 Medienpädagogik und Informatik«

Informatik kann der Medienpädagogik die Chance bieten, in Bildungsprozessen die Dinge mit ihrem Eigen-Sinn in den Blick zu nehmen. Über das Erforschen Digitaler Medien als programmierte und interaktive Medien wird begreifbar, wie sich Persönlichkeitsentwicklung in der Digitalen Kultur verändert, wie die Beziehung zu anderen und zur Welt neu gestaltet wird. Die Digitalen Medien mit ihren begreifbaren Interfaces bieten die Möglichkeit, das Be-Greifen als Learning-by-Design zu organisieren.

Anmerkungen

1 idw-online.de/de/news615217

2 www.gi-hill.de/Memorandum_Schulinformatik.pdf

3 www.golem.de/news/umfrage-mehrheit-der-deutschen-fuer-pflichtfach-informatik-1803-133387.html
www.gi.de/fileadmin/redaktion/Download/memorandum_schulinfor-matik040921.pdf

4 In den Äußerungen ihrer Gliederungen, insbesondere des Fachbereichs Ausbildung/Informatikdidaktik wird allerdings weit stärker der Bezug zur Allgemeinbildung hergestellt.

5 GI-Empfehlung 2000: Informatische Bildung und Medienerziehung. In: Informatik Spektrum, Band 23, Heft 2.

6 mit einigen frühen Ausnahmen, z. B. Werner Sesink.

7 dsgvo-gesetz.de

8 GI-Dagstuhl-Seminar (2015): „Erklärung zur Informati-schen Bildung in der Schule“. Informatik-Spektrum Bd. 38 Heft 3 Juni, 244–245.

9 Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“ 2016 www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversi-on.pdf

Literatur

Baacke, Dieter (1999). Medienkompetenz als zentrales Ope-rationsfeld von Projekten. In: Baacke, Dieter/Kornblum, Su-sanne/Lauffer, Jürgen/Mikos, Lothar/Thiele, Günther A. (Hrsg), Handbuch Medien: Medienkompetenz, Modelle und Projek-te. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 31–35.

Bos, Wilfried et al. (2014). ICILS 2013. Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern der 8. Jahrgangsstufe im internationalen Vergleich. Münster: Waxmann.

Carstensen, Tanja/Schachtner, Christina/Schelhowe, Heidi/ Beer, Raphael (Hrsg.) (2013). Digitale Subjekte. Praktiken der Subjektivierung im Medienumbruch der Gegenwart, Biele-feld: transcript.

Dittert, Nadine/Wajda, Kamila/Schelhowe, Heidi (2016). Kreative Zugänge zur Informatik. Praxis und Evaluation von Technologie-Workshops für junge Menschen. elib.suub.uni-bremen.de/edocs/00105551-1.pdf

Dörpinghaus, Andreas/Nießeler, Andreas (Hrsg) (2012). Dinge in der Welt der Bildung. Bildung in der Welt der Dinge. Würzburg: Königshausen&Neumann.

Herzig, Bardo/Schelhowe, Heidi/Robben, Bernard/Klar, Til-man/Mathies/Aßmann, Sandra (2017). Design von Interaktionsräumen für reflexive Erfahrung – Wie werden im Digitalen Medium implementierte Modelle erfahr- und verstehbar. In: Springer Jahrbuch Medienpädagogik 14/2017. S.135–156.

Meyer-Drawe, Käte (2012). Empfänglichkeit für die Welt. Ein Beitrag zur Bildungstheorie. In: Dörpinghaus, Andreas; Nießeler, Andreas (Hrsg), Dinge in der Welt der Bildung. Bildung in der Welt der Dinge. Würzburg: Königshausen&Neumann, S.13–28.

Murray, Janet H. (2003). "Inventing the Medium". In: Wardrip-Fruin; Montfort, Nick: The New Media Reader. Cambridge, Mass.; London: The MIT Press, S. 3–12.

Papert, Seymour (1980). Mindstorms. Children, Computers and Powerful Ideas. New York: Basic books.

Robben, Bernd/Schelhowe Heidi (Hrsg) (2012). „Be-Greifbare Interaktion. Der allgegenwärtige Computer: Touchscreens, Wearables und Ubiquitous Computing. transcript.

Schelhowe, Heidi (1997). Auf dem Weg zu einer Theorie der Interaktion? Eine Entgegnung zu Peter Rechenbergs „Quo vadis Informatik“? In: LOGIN 5, S.27–33.

Schelhowe, Heidi (2011). Interaktionsdesign: Wie werden Digitale Medien zu Bildungsmedien? Neue Fragestellungen der Medienpädagogik. In: Zeitschrift für Pädagogik. Heft 3, Mai/Juni, S.350–362.

Turkle, Sherry (1984). The second self: computers and the human spirit. New York, Simon and Schuster.

Prof. Dr. Heidi Schelhowe ist Professorin für Digitale Medien in der Bildung am Fachbereich Informatik und Mathematik der Universität Bremen. Zu ihren Forschungsschwerpunkten gehören unter anderem Software- und Hardwareentwicklung für Bildungskontexte, Gestaltung von Lernumgebungen und Medienbildung.