

Anna Zembala: Digitale Lern- und Spielumgebung in Kindermuseen

Beitrag aus Heft »2018/05 Digitale Bildung?«

Aktuell sind die Meinungen der Pädagoginnen und Pädagogen bzw. von Lehrerinnen und Lehrern geteilt, ob es notwendig wäre, digitale Medien in die schulische Bildung zu implementieren. Die einen sehen im Einsatz von E-Books oder Game-based Learning große Chancen. Die anderen wünschen einen medienfreien Unterricht und verweisen auf die Gefahren intensiver Mediennutzung durch Kinder und Jugendliche. Im außerschulischen Kontext, insbesondere in Museen und Kindermuseen werden neue Wege des medialen Einsatzes ausgelotet. Im folgenden Artikel werden erste Erfahrungen der US-amerikanischen Kindermuseen besprochen. Mit Hilfe einiger konkreter musealer Beispiele wird die Best Practice digitaler Lernsituationen vorgestellt.

Literatur

Association of Children's Museums (Hrsg.) (2016). The Uses of Digital Technology in Children's Museums. In: Hand to Hand. 4, Winter 2016/2017.

Donohue, Chip (2016). Media Mentor: A Digital Age Role for Children's Museum Educators. In: Association of Children's Museum (Hrsg.), The Uses of Digital Technology in Children's Museums. In: Hand to Hand. 4, Winter 2016/2017, S. 8–9.

Herzig, Bardo (2014). Wie wirksam sind digitale Medien im Unterricht? Bielefeld: BertelsmannStiftung. www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/Studie_IB_Wirksamkeit_-_digitale_Medien_im_Unterricht_2014.pdf [Zugriff: 18.08.2018]

Herzig, Bardo/Aßmann, Sandra (2008). Digitale Medien in informellen und formalen Lernumgebungen von Kindern und Jugendlichen. In: Wernstedt, Rolf/John-Ohnesorg, Marei (Hrsg.), Neue Medien in der Bildung. Berlin: FES (Friedrich-Ebert-Stiftung), S. 41–46. library.fes.de/pdf-files/stabsabteilung/05767.pdf [Zugriff: 18.08.2018]

Herzig, Bardo/Grafe, Silke (2007). Digitale Medien in der Schule. Standortbestimmung und Handlungsempfehlungen für die Zukunft. Studie zur Nutzung digitaler Medien in allgemein bildenden Schulen in Deutschland. Bonn: Deutsche Telekom.

Krotz, Friedrich (2001). Die Mediatisierung des kommunikativen Handelns. Der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Ostfeld Keith (2016). Digitally Enhancing the Visitor Experience. In: Hand to Hand. 4, Winter 2016/2017, S. 1–2; 16.

Prensky, Marc (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1". In: On the Horizon. 9(5), S. 1–6 DOI: 10.1108/10748120110424816 [Zugriff: 18.08.2018]

Roll Josef (2016). Digitale Lernszenarien – Social Media als pädagogische Herausforderung. In: Zweckstetter Marion, Schmerr Martina, Anritter Martina (Hrsg.), Erfolgreich mit Neuen Medien! Was bringt das Lernen im Netz? Frankfurt: Gewerkschaft Erziehung und Wissenschaft, S. 15–23.

Siemens George (2004). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age.
www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm [Zugriff: 18.08.2018]

Tang Carol (2016). Digital Technology: Use it or Not – One Museum's Guiding Principles. In: Hand to Hand. 4, Winter 2016/2017, S. 3.