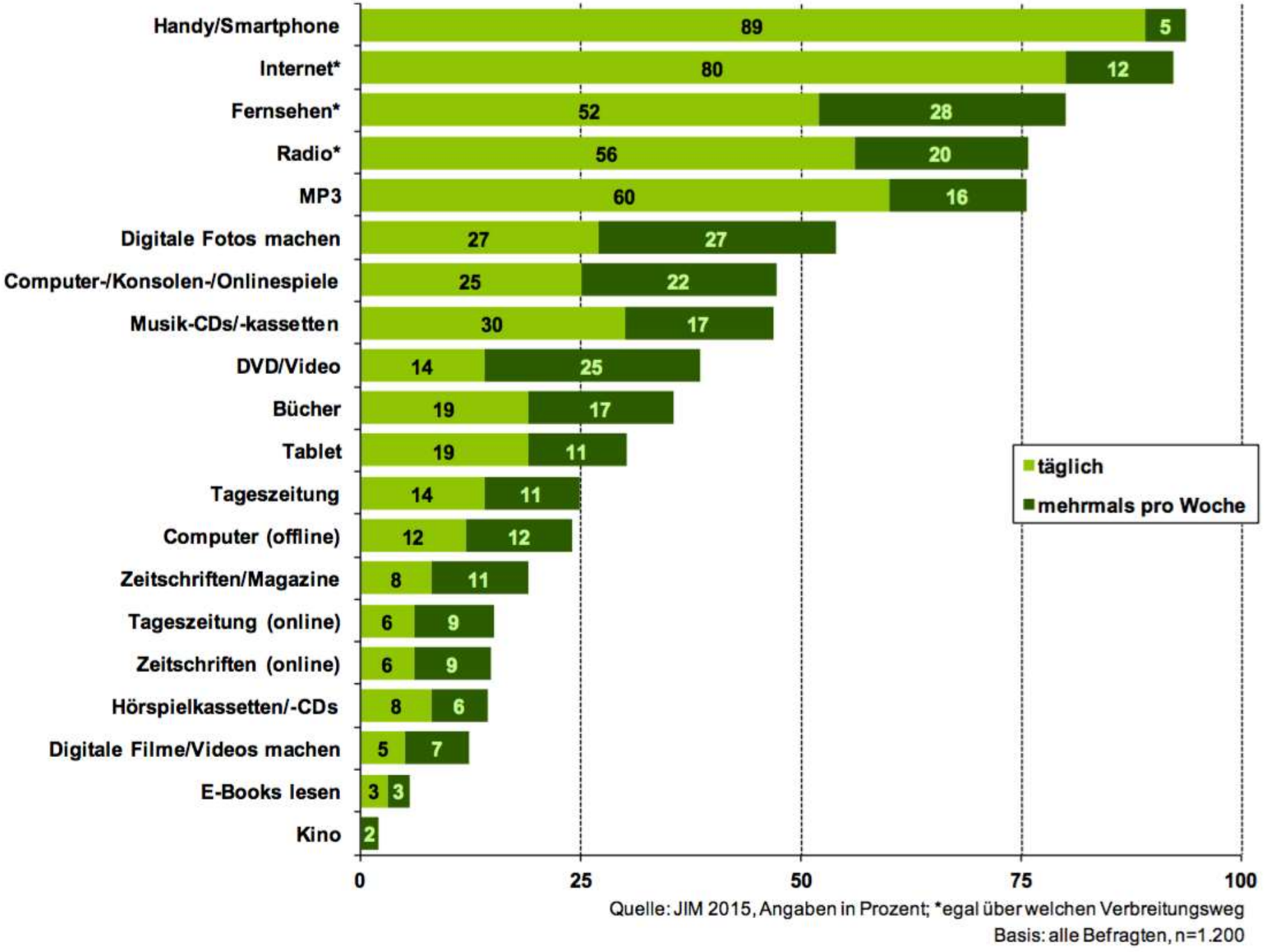
Mediengestütztes Lernen - Potenziale fördern

Andy Schär, eduxis consulting gmbh

a.schaer@eduxis.ch

Quelle: shutterstock

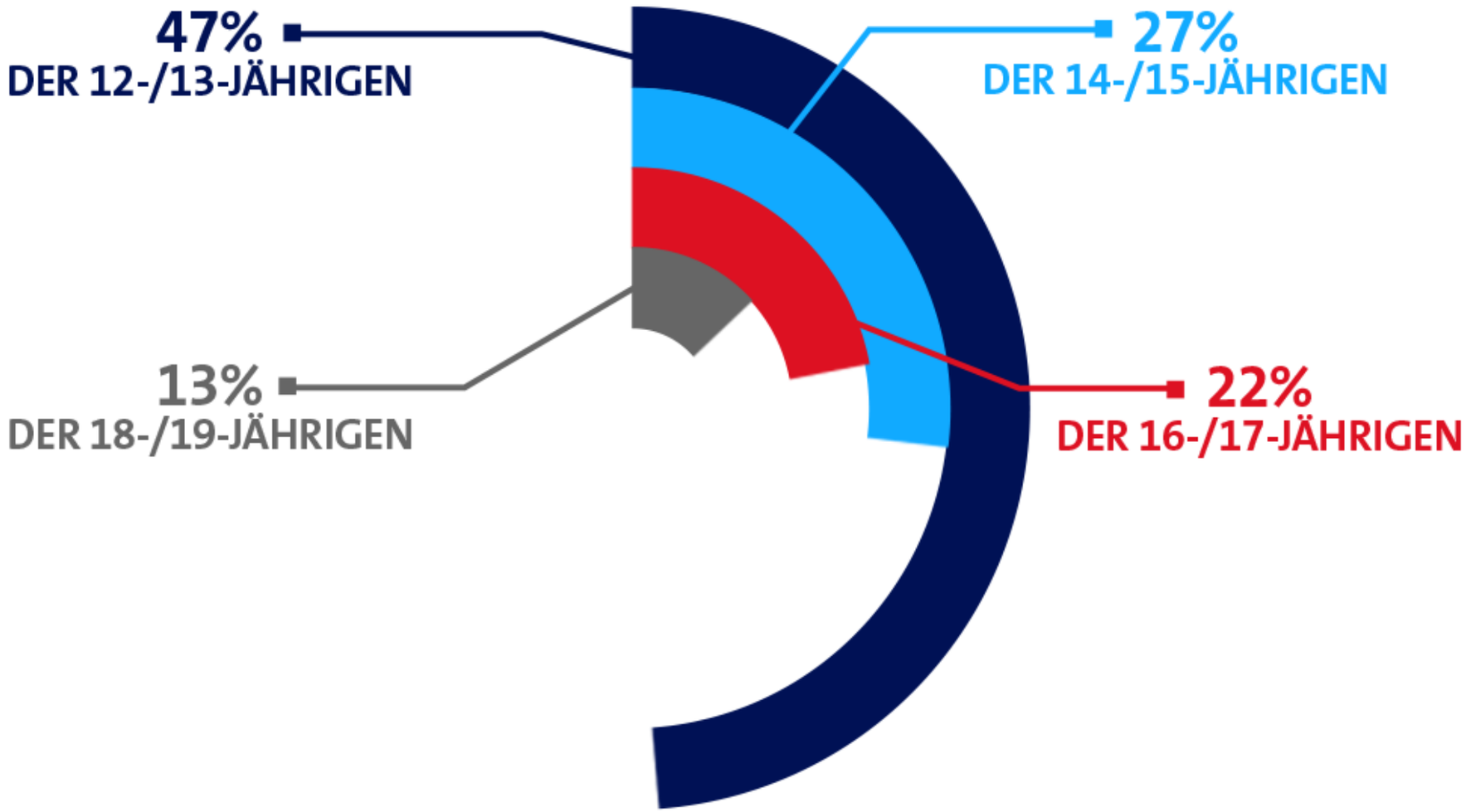
Medienbeschäftigung in der Freizeit 2015



Quelle: JIM 2015, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg
Basis: alle Befragten, n=1.200

Wie viele Schweizer Jugendliche lesen Bücher?

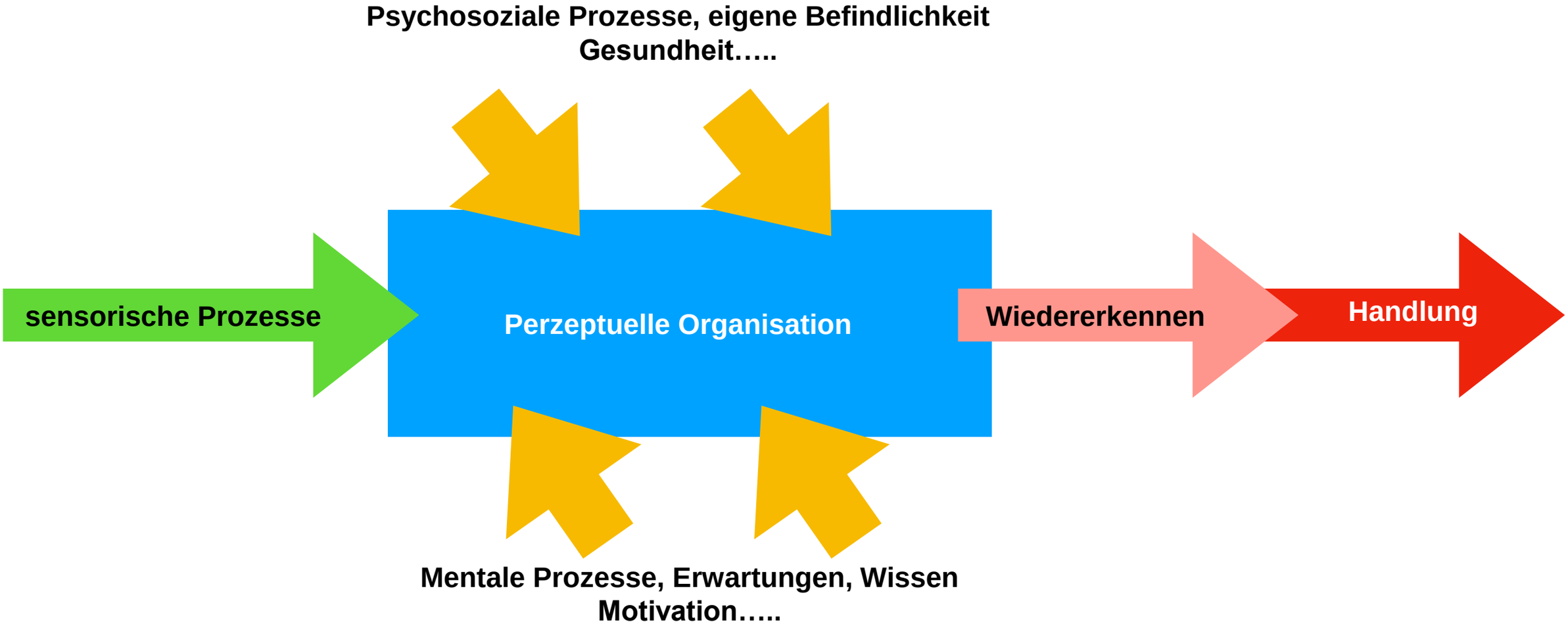
Quelle: swisscom.ch/james



Find us on
@MichaelInAlbon

swisscom

Wahrnehmungsprozesse

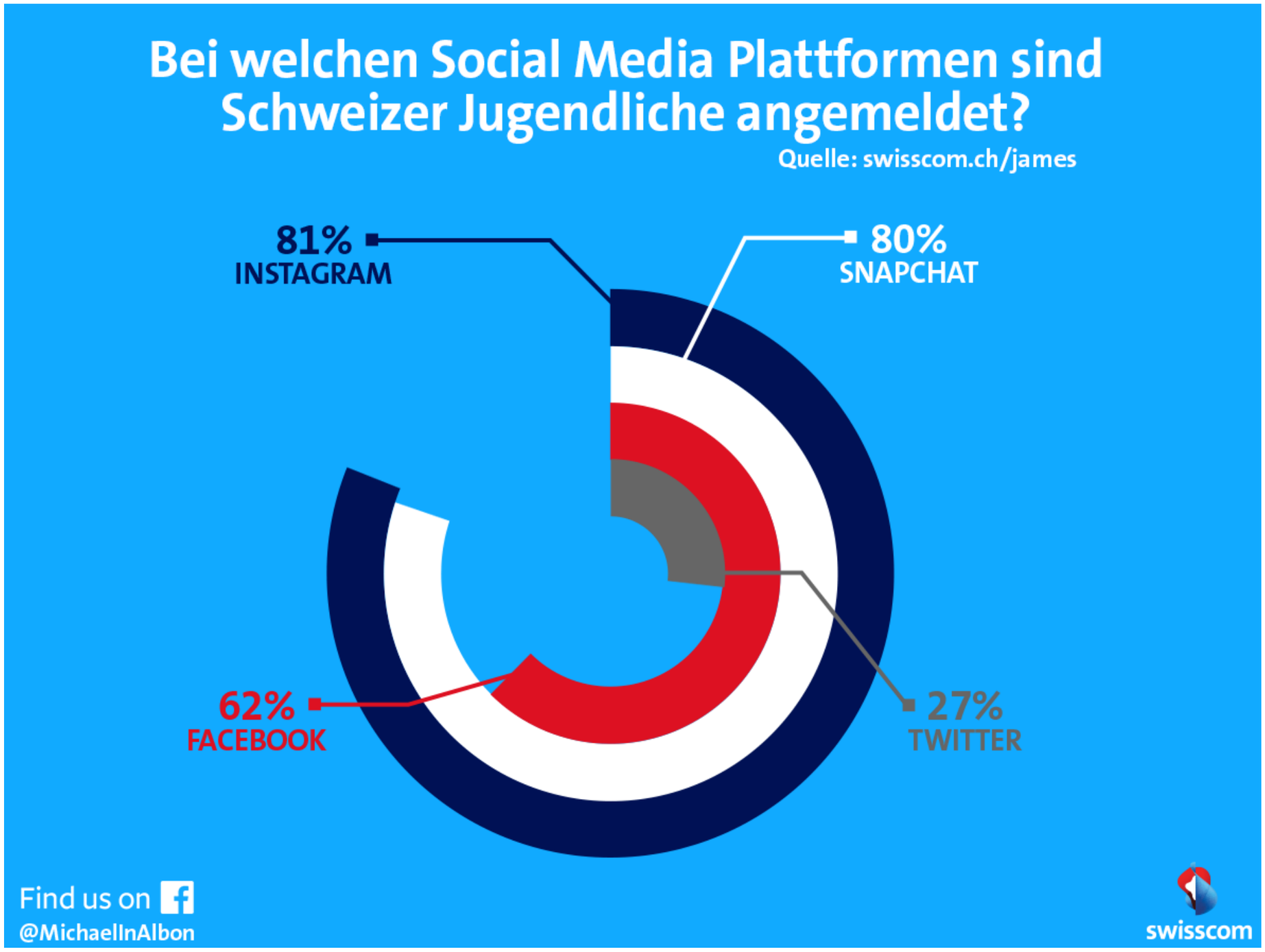


nach: Modelle der Wahrnehmung
Drei-Stufen-Modell
Zimbardo/Gerrig 2004

Bildquelle: http://www.argos.co.uk/product/4810485

Bildquelle: http://www.argos.co.uk/product/4810485

Quelle: shutterstock


Bei welchen Social Media Plattformen sind Schweizer Jugendliche angemeldet?
Quelle: swisscom.ch/james
81%
INSTAGRAM
80%
SNAPCHAT
62%
FACEBOOK
27%
TWITTER
Find us on
@MichaelInAlbon
swisscom

Vom Freizeitmedium zum.....

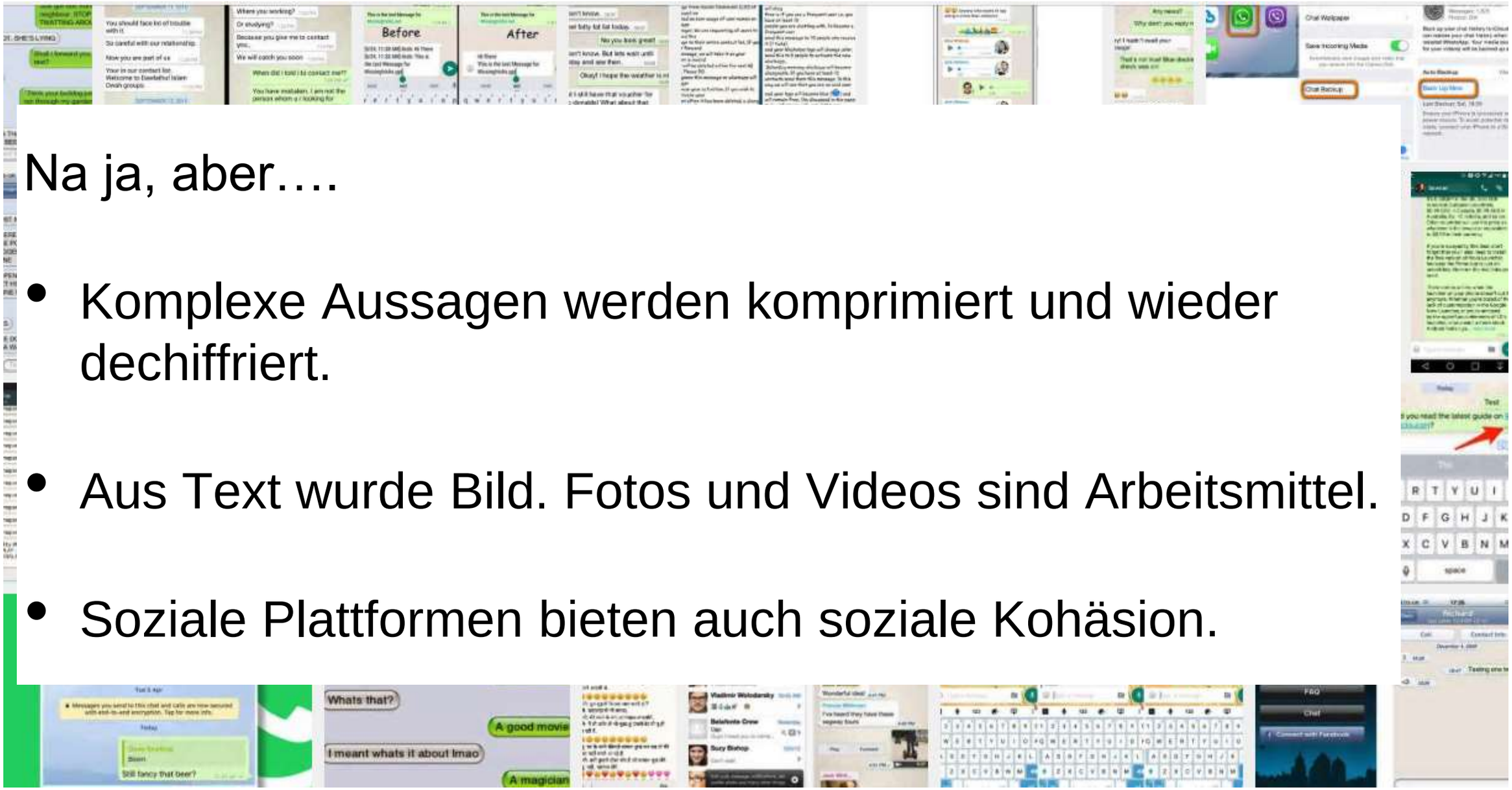
- Soziale Plattformen werden als Belästigung und Ablenkung abgewertet.
- Smartphones sind als Lehr- und Arbeitsmittel an Schulen nicht anerkannt.
- …dabei haben sich mobile Geräte längst einen festen Platz in der Arbeit gesichert.

….. zum Arbeitsmittel.

- WhatsApp, Slack, oder Twitter sind zeitgemässe Kommunikationskanäle.
- Smartphones und Tablets sind auf „Sende-Empfang“:
- … als Kommunikationsgerät, als Foto- und Filmapparat, als Notizblock, als Distributior.

Auf Grund des Medienkonsums….

- …können Jugendliche nicht mehr lesen und schreiben.
- …verplempern Zeit unnützen Filmchen.
- …vereinsamen trotz Facebook, Twitter und Co.



Na ja, aber….

- Komplexe Aussagen werden komprimiert und wieder dechiffriert.
- Aus Text wurde Bild. Fotos und Videos sind Arbeitsmittel.
- Soziale Plattformen bieten auch soziale Kohäsion.

Die vorhandenen Ressourcen nutzen, statt über Defizite zu jammern.

- Drei exemplarische Beispiele.

Beispiel 1 „Gamifizierung des Lernens“

Serious Games bieten in Simulationen und virtuellen Welten Problemlösungs- und Handlungskompetenzen an.

Diese können zur Lösung realer Alltagsprobleme beitragen.

a.schaer@eduxis.ch

iconomix
ICH BIN LERNENDE(R)
ICH BIN LEHRPERSON
ÜBER UNS
LOGIN
REGISTRIEREN
Online-Challenge Finanzwissen
Spielerisch die Welt der Ökonomie erkunden
62%
Aufgaben spielen
Belohnungen verdienen
Highscore erklimmen
JETZT MITMACHEN

Beispiel 2: Lernen von Peers für Peers

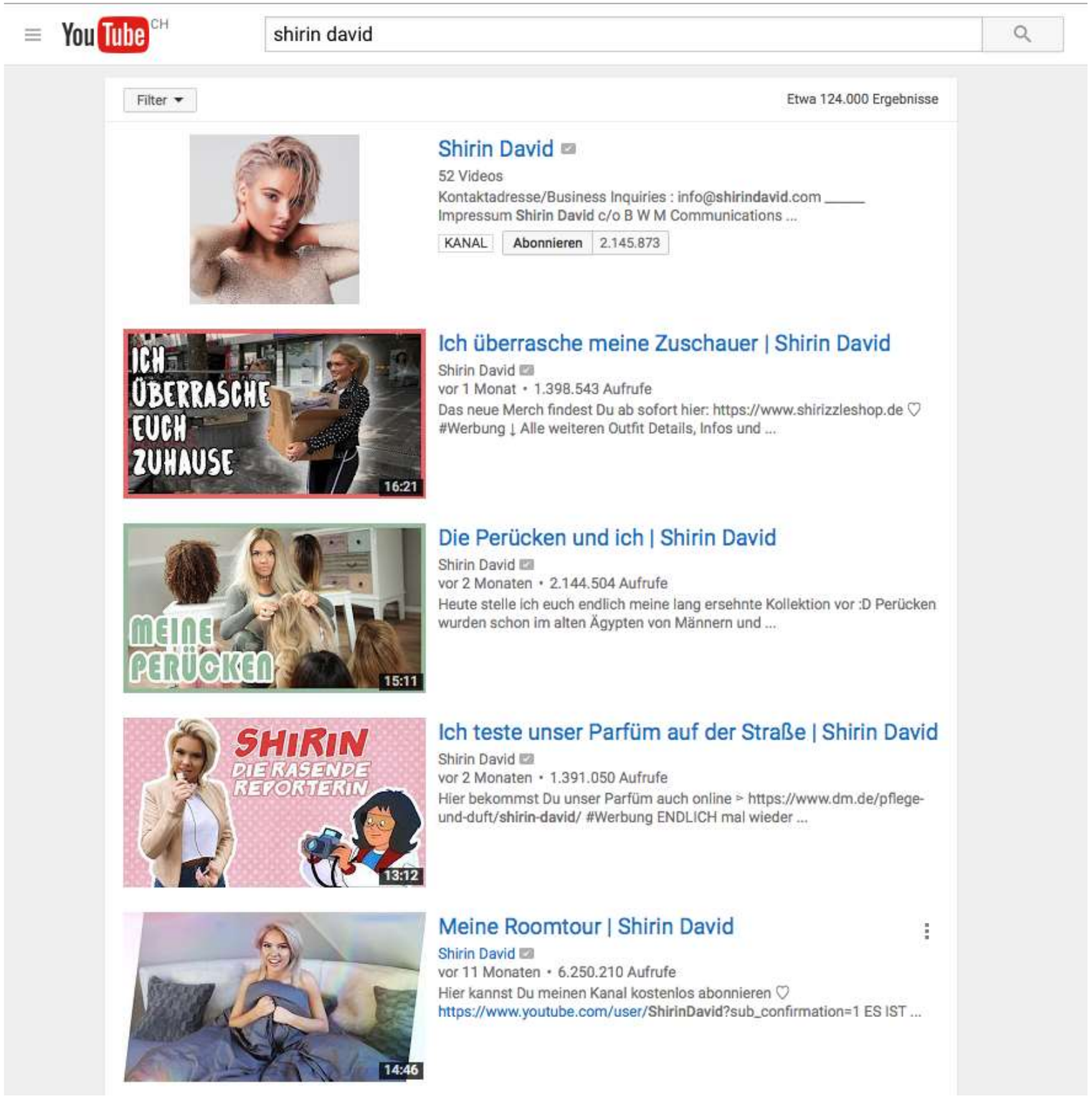
The Influencer

- Wie kommt es, dass sich Jugendliche für Dinge manipulieren lassen, die für Erwachsene unverständlich erscheinen?

- …und wir Erwachsenen lassen uns nicht beeinflussen?

The Influencer

The Influencer



- Das Folgen von Peer-Influencern erhöht das Gefühl, endlich ohne Erwachsene beraten zu sein.

- Spannungsfeld zwischen Input der Erwachsenen und Gewährung von Freiräumen

- Gefahren: Instrumentalisierung oder «Pädagogisierung»

Wer schaut wem gerne auf YouTube zu oder produziert selber?

Beispiel 3: Virtual Reality und Augmented Reality

- Augmented Reality (AR) bietet eine Erweiterung des Sichtbaren.

- Virtual Reality (VR) zeigt eine 3D Umgebung, in der man sich optisch und räumlich bewegen kann.

In der Realität werden AR und VR Anwendungen eine zunehmende Rolle spielen. Gaming ist derzeit die einzige Vorbereitung.

- Die **digitale Transformation** hat uns längst eingeholt. Am Konsum im Web wird dies sehr deutlich:

- „Each year, people in Switzerland click their way to an average of CHF1,172 ($1,202) in online goods per person. Shoppers in Britain topped the list with CHF1,280 in online purchases, with Norwegians coming in third at CHF1,053 per year.“ Quelle: swissinfo.ch/regiodata

Die Lösung liegt nicht alleine in der Bereitstellung der Technologie. Diese befindet sich in der Hosentasche.

Jene Dienste nutzen, die existieren und sich in unser Leben eigeschlichen haben, trotz Risiken - mit Lust, zielgerichtet und angstfrei.

Die medialen und personalen Potenziale sind da - müssen aber wahr- und ernstgenommen werden, um sich zu entfalten.

Herzlichen Dank für eure Aufmerksamkeit.

Andy Schar
eduxis consulting gmbh
Liestalerstrasse 7
4419 Lupsingen

079 745 11 01