

Vermessene Bildung

Dialogkonferenz2021

05. November 2021

Session 1 #Digitalität leben

Was machen die Daten mit uns? Und was machen wir mit den Daten?

Doing Data – Handlungsorientierte Ansätze zur Förderung von Media & Data Literacy

Prof. Dr. phil. Thomas Knaus

PH Ludwigsburg

Als Medienpädagoge gehören für mich Medienbildung und Data Literacy zusammen. Denn Kinder, Jugendliche und auch die meisten Erwachsenen kommen schließlich selten direkt mit Algorithmen und den von ihnen aggregierten Daten in Verbindung, sondern mit den Medien, die zunehmend auf Basis dieser Daten funktionieren (Tulodziecki 2018, S. 17): Die digitalen Medien sind das Interface zur Technik – das „Gesicht der Maschine“ (Knaus 2020a, S. 27 f.). Mit den technologischen Entwicklungen sind neue Möglichkeiten und Handlungsräume, aber auch die Verpflichtung verbunden, die neu entstandenen Felder zu „kultivieren“ (ebd., S. 46–54).

Dieses kultivierende Gestalten erfordert ein Grundverständnis von (digitalen) Medien, Technik und informatischen Prozessen. Daher liegt es nah, das etablierte Konzept der Medienkompetenz um digitalisierungsbezogene Aspekte zu erweitern und bspw. den Ansatz der Medienkritik (u. a. Niesyto/Moser 2018) um den kritisch-reflexiven Umgang mit Technik und Daten zu ergänzen (ausführlicher in Knaus 2020b). Ziel ist die Fähigkeit zur kritischen Reflexion medialer, technischer, informatischer und technologischer Prinzipien. Wobei „Reflexion“ keineswegs nur eine von (alltags-)kultureller Realität entfremdete theoretische Betrachtungsweisen meint, sondern auch kreative, emotionale und handlungsorientierte Zugänge – vergleichbar mit dem oft vergessenen, aber sehr wesentlichen Ziel des „Doing“ bei John Dewey (vgl. 1950).

Ansätze, die ein grundlegendes Verständnis medialer und technisch-technologischer Prinzipien in kreativer und handlungsorientierter Form fördern können, sind u. a. Coding, Tinkering und Making. So kann Coding als um technische Aspekte ergänzte Mediengestaltung, Tinkern als handlungsorientierte Form der Medienkritik und Making als eine Erweiterung der Möglichkeiten

Aktiver Medienarbeit um technisch-digitale Artefakte verstanden werden. Mittels Coding und Making können Kritik- und Reflexionsfähigkeit in Bezug auf Medien und in Bezug auf die im Hintergrund wirkende Technik übergreifend gefördert werden. Beim Tinkern werden Software oder Hardware spielerisch an ihre Grenzen gebracht, wodurch Reflexionsprozesse angestoßen werden, die die kritische Auseinandersetzung mit Funktionsweisen, Prozessen und Grenzen von Medien, Technik und Daten anregen.

Literatur

Dewey (1950): Democracy and education. Macmillan.

Knaus (2020a): Von medialen und technischen Handlungspotentialen, Interfaces und anderen Schnittstellen, In: Knaus/Merz (Hrsg.): Schnittstellen und Interfaces – Digitaler Wandel in Bildungseinrichtungen (Bd. 7), München, kopaed, S. 15–72, frei verfügbar unter: https://www.pedocs.de/volltexte/2020/18452/pdf/Knaus_2020_Von_medialen_und_technischen_Handlungspotentialen.pdf.

Knaus (2020b): Technology criticism and data literacy – The case for an augmented understanding of media literacy, In: Journal of Media Literacy Education – JMLE, 12/3: Special Issue Data Literacy and Education, S. 6–16, frei verfügbar unter: digitalcommons.uri.edu/jmle/vol12/iss3.

Knaus/Merz (2020): Schnittstellen und Interfaces – Digitaler Wandel in Bildungseinrichtungen (Bd. 7), kopaed.

Niesyto/Moser (2018): Medienkritik im digitalen Zeitalter, kopaed.

Tulodziecki (2018): Medienbildung angesichts von Digitalisierung und Mediatisierung, In: Knaus/Engel (2018): Spannungen und Potentiale – Digitaler Wandel in Bildungseinrichtungen (Bd. 6), kopaed, S. 15–36.