

Museen als Orte praktizierter Medienkompetenz

Zusammenarbeit mit Schulen im Zeichen von PISA

- Anmerkungen zur PISA-Studie
- Reflexionen zum Begriff „Medienkompetenz“
- zu möglichen Rollen der Museen

Dr. Joachim Paul

■ *Anmerkungen zur PISA-Studie*

Die drei zentralen Fragen der PISA-Studie

- Sind Schülerinnen und Schüler gut vorbereitet für die Herausforderungen der Zukunft?
- Sind sie in der Lage, ihre Ideen und Vorstellungen effektiv zu analysieren, sie zu begründen und zu kommunizieren?
- Verfügen sie über die notwendigen Kompetenzen für lebensbegleitendes Lernen?

.... stehen im Gegensatz zum Bildungsideal des Humanismus und der Aufklärung

- Alle sollen alles gründlich lernen, das „Omnes omnia omnium“ des Johann Amos Comenius,
- das als Bildungsrealität in Deutschland schliesslich in einer starren, verbürokratisierten Version der Humboldt'schen Idee der Universitas gipfelt.
(Sabine Etzold, DIE ZEIT Nr. 01 30.12.1994 WISSEN)
- Der „späte“ Humanismus versucht, „in bitterer Konsequenz des o.g.“ das Bildungsideal der Aufklärung in alle Welt zu verbreiten, ohne dialogisch auf die bestehenden Kulturen einzugehen oder selbst dazulernen zu wollen. (Stefan Schill 2000)

.... aber schon bei Hegel steht Methodenkompetenz im Vordergrund

Hier das Einsehen in die Relativität des eigenen Standpunktes:

„Unter Bildung versteht man das Vermögen, die Dinge vom Standpunkt eines anderen aus betrachten zu können.“

(Hegel, zitiert nach Gadamer, SWR 2000)

PISA 2000-Messlatten

- **Lesekompetenz:** Die Leistungen Finnlands liegen signifikant höher als die aller anderen Länder.
(PISA-Studie 2000, S.61)
- **Mathematische Grundbildung:** Die Schülerinnen und Schüler in Japan erreichen die höchste mittlere Punktzahl, allerdings bestehen zu Korea und Neuseeland keine statistisch signifikanten Unterschiede.
(PISA-Studie 2000, S.93)
- **Naturwissenschaftliche Grundbildung:** Japan und Korea weisen die höchsten Ergebnisse auf.
(PISA-Studie 2000, S.103)

■ *Reflexionen zum Begriff Medienkompetenz*

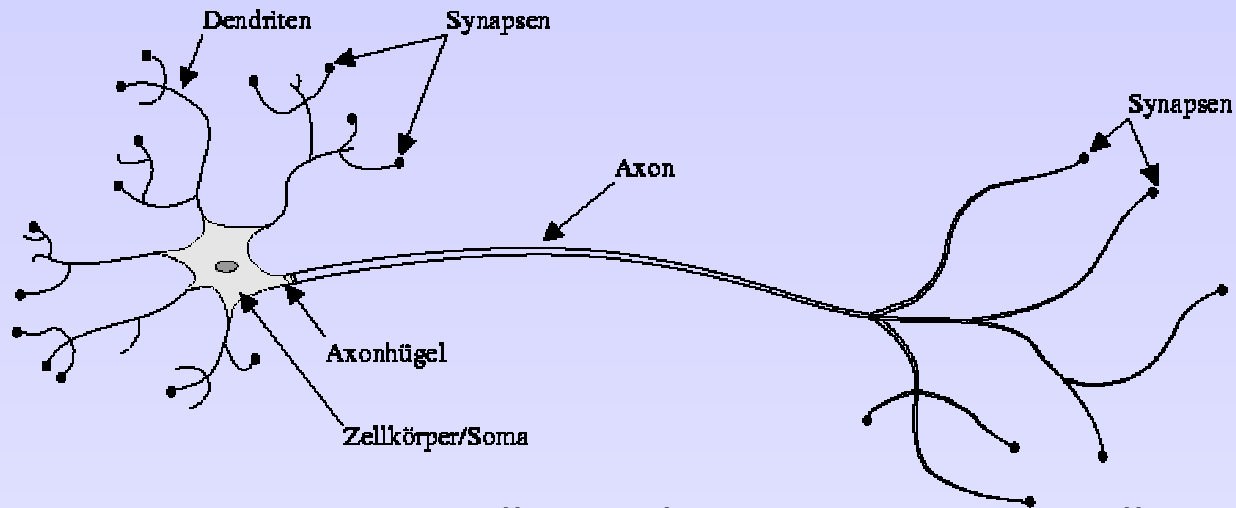


Fünf Formen des Lernens

benennt der Hirnforscher Ernst Pöppel, hier zitiert nach Peter Struck:

- Habituation (Gewöhnung, Anpassung)
- Prägung durch Bezugspersonen
- Psychomotorisches Lernen
(Sinne und Bewegungskoordination,
Rechnen, Lesen, Schreiben)
- Assoziatives Lernen (bedingter Reflex)
- Versuch und Irrtum (Spiel, operantes Lernen)

Assoziatives Lernen



„Wenn das Axon einer Nervenzelle A nahe genug an einer Zelle B ist, um diese anzuregen, und das Axon A wiederholt an der Anregung von B beteiligt ist, dann findet in einer der Zellen oder in beiden ein Wachstumsprozess oder metabolischer Wechsel statt, so dass A's Effizienz bei der Anregung von B zunimmt.“

(Donald O. Hebb, The Organization of Behavior, John Wiley 1949

[Die Regel ist auch als das fundamentale psychophysikalische Gesetz des assoziativen Lernens bekannt, ein Basisgesetz der Psychologie.]

Lernreize und Medien



Die Aussage Hebb's lässt sich auch allgemein als Metapher auf Sinne, bzw. Tätigkeiten anwenden.

- Je mehr Sinne und/oder Tätigkeiten an einem Lernprozess beteiligt sind, umso nachhaltiger ist der Lerneffekt.
- Nahezu jeder Lernprozess kann als Medienwechsel verstanden werden, als Brückenschlag zwischen wenigstens zwei Medien.
- Wir lernen durch „Transkriptionen“ von einem Medium in ein anderes, bzw. durch Herstellung von „Konnexionen“.

(z.B. Die mittelalterlichen Studenten übersetzten die „Vorlesungen“ in Manuskripte und waren somit gleichzeitig Kopisten und Herausgeber ihrer Professoren. Flusser, 1996)

McLuhan's „Medientemperatur“

- „Ein „heißes“ Medium ist eines, das nur einen der Sinne allein erweitert, und zwar, bis etwas „detailreich“ ist. Detailreichtum ist der Zustand, viele Daten oder Einzelheiten aufzuweisen.“

S.44 ff



- „Jedes heiße Medium läßt weniger persönliche Beteiligung zu als ein kühles, wie ja eine Vorlesung weniger zum Mitmachen anregt als ein Seminar und ein Buch weniger als ein Zwiegespräch.“

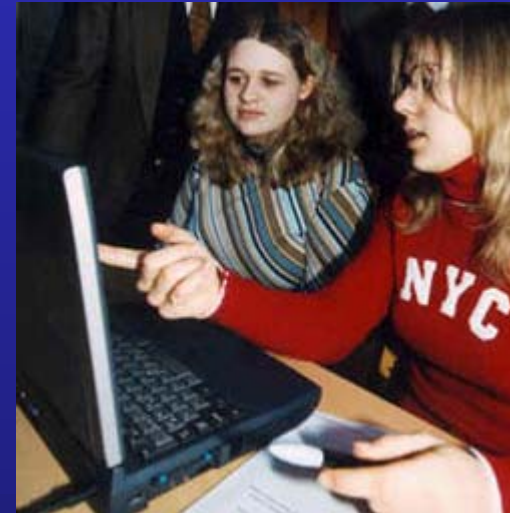
Marshall McLuhan, *Understanding Media*, 1964

dt. Ausgabe: *Die Magischen Kanäle, Understanding Media*, Düsseldorf, Wien, 1968

Hypertexte

weisen durch das Präfix „Hyper“ in dreierlei Hinsicht über die Serialität von „Text“ hinaus:

- verknüpfen, referenzieren und vernetzen Inhalte
- integrieren andere Medien wie Grafik, Bild, Animation, Audio, Video
- beinhalten als wesentliches dialogisches Moment die Option der Fortschreibung durch Leser, Leser sind gleichzeitig Autoren!



- ***zu möglichen Rollen
der Museen***



Museen



- sind kompetent in der Präsentation von Objekten, im „Design“ von Beziehungen zwischen Objekten, Bildern und Texten
- bieten darüber hinaus physisch erfahrbare Erlebnisräume
- spielen über die Arbeit mit dem Boden der Reflexion mit der Distanz zwischen Besucher und Objekt

Museen



- sind begreif- und begehbbare Hypertexte ... (psychomotorisches Lernen)
- sie können aktive und sinnliche Hilfestellung bieten zur Navigation im Universum der Texte und Bilder.

Museen Wunschliste ...

- Hypertextuelle Vor- und Nachbereitung von Museumsbesuchen über WWW
- Hypertext-Baukasten Museumsbesuch
- Projekte mit Schulen, evtl. Web-Projekte



Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Dr. Joachim Paul
Medienzentrum Rheinland

Dieser Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung
am 23./24. Mai 2002 im Medienzentrum Rheinland, Düsseldorf.

Die Tagung wurde veranstaltet durch das
Fortbildungszentrum Abtei Brauweiler
Rheinisches Archiv- und Museumsamt
LANDSCHAFTSVERBAND RHEINLAND

