



*Medienimpulse*  
ISSN 2307-3187  
Jg. 59, Nr. 4, 2021  
doi: 10.21243/mi-04-21-22  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Editorial 04/2021:  
Openness und Augenhöhe –  
Über partizipative  
Forschungs- und Entwicklungsansätze  
und den Umgang mit Open Science  
in der Medienpädagogik

Alessandro Barberi  
Nina Grünberger  
Klaus Himpf-Gutermann

*Open Source, Open Access, Open Science, Open Data* (Grimme-Institut et al. 2018), *Open Educational Resources* (Sporer/Bremer 2016; UNESCO 2015), *Open Code, Open ...* Der wissenschaftliche und insbesondere auch der medienpädagogische Kontext scheinen sich zunehmend zu *öffnen*. Mit dieser *Öffnung* sind jeweils unter-

schiedliche Praktiken (vgl. bspw. Bellinger et al. 2018; OPAL 2011) und damit verbundene Zielkategorien verbunden (Sützl et al. 2012). Aber werden die Versprechen von Verbesserungen für Forschung, Lehre und den Transfer von Wissen tatsächlich eingelöst? In der Ausgabe 04/2021 der MEDIENIMPULSE wollen wir dieser Frage – vorwiegend aus medienpädagogischer Perspektive – nachgehen.

Im Zentrum steht dabei eine Öffnung, die zu jedem Zeitpunkt im Prozess von Forschungs- und Entwicklungsarbeiten wahrnehmbar wird. *Offenheit* ganz am Ende eines solchen Prozesses meint zunächst einen möglichst offenen, niederschweligen, freien Zugang zu den Ergebnissen. Im Software-Bereich zeigt sich hierbei, dass die einfache Forderung, dass die Nutzung des Ergebnisses der Entwicklung – also die Nutzung der Software – an keine Bedingung geknüpft ist, einen Grundsatzstreit zwischen „Offenheit“ und „Freiheit“ evoziert, der zu zwei Bewegungen, nämlich der *Free Software* und der *Open Source Software* geführt hat (Free Software Foundation 2016). Der praktische Nutzen für die Allgemeinheit, der bei den „offenen“ Bewegungen meist oberste Prämisse ist, kann leicht zu (ungewollten) Beschränkungen wesentlicher Freiheiten der Nutzerinnen und Nutzer führen, wenn z. B. Urheberinnen- und Urheberrechte zur Diskussion stehen. Die daraus entstehenden Problematiken zeigen sich auch bei der Übertragung der Grundidee auf andere Formen von Content als *Open Educational Resources* (OER) und der Einführung von Creative-Commons-Lizenzen, um Materialien jeder Art im und für den

Bildungsbereich besser teilbar zu machen: Diskussionen um „Copyleft – Copyright“ und die CC-Attribute BY, NC, SA sind die Folge, können Nutzerinnen und Nutzer verunsichern und eher von der Verwendung abhalten.

Die freie, kostenlose und niederschwellige Verfügbarkeit von wissenschaftlichen Publikationen steht auch bei *Open-Access-Journals* im Vordergrund, während Open Data die Öffnung von Datenbeständen betont, die von öffentlichem Interesse sind. Deren Zugänglichkeit soll nicht nur für mehr Transparenz sorgen, sondern durch eine breitere Verwendung der Daten von vielen Forschenden auch höhere Erkenntnisse für die Gesellschaft zeitigen, wie es sich beispielsweise derzeit im Umgang mit Daten zur Corona-Pandemie zeigt. Offen meint dabei einerseits, dass die Transparenz im Forschungsprozess als Prämisse hochgehalten wird und nicht beteiligte Personengruppen direkte Einblicke in den Forschungsprozess erhalten können. So werden etwa Einblicke in die Erstellung von Datenerhebungsinstrumenten oder in das Datenset nach der Erhebung gewährt, um dem wissenschaftlichen Grundprinzip der Nachvollziehbarkeit des Erkenntnisweges Folge zu leisten.

Offen kann ein Entwicklungs- und Forschungsprozess aber auch dahingehend sein, dass bestimmte Bevölkerungsgruppen im Sinne eines partizipativen Forschens eingeladen werden, sich direkt am Prozess zu beteiligen, Gestaltungsideen einzubringen und/oder selbst etwa auch Daten zu erheben oder zu interpretieren. Dieser partizipative Ansatz kann im Sinne von *Citizen Science* (Rü-

ckert-John et al. 2017; Wink & Funke 2017) auch so weit geöffnet werden, dass die breite Bevölkerung dazu aufgerufen wird, etwa Daten für Forschungsprojekte zu sammeln und bereitzustellen. In Verbindung mit der Erstellung von Lehr-/Lernmaterialien finden wir hier auch eine besondere Form von *Open Educational Practices* (OEP) vor: Lehrerinnen und Lehrer sowie Schülerinnen und Schüler werden dazu eingeladen, zusammen mit Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern in einem partizipativen Prozess OER zu aktuellen Themen zu erstellen, die anschließend im Schulunterricht breite Verwendung finden (siehe beispielsweise Sparkling Science, OER-Call der Innovationsstiftung für Bildung). Aus der Perspektive der Medienpädagogik sind derlei Ansätze aus verschiedenen Gründen spannend, weil eine Begegnung auf Augenhöhe zwischen Wissenschaft und Praxis grundsätzliche Fragen einer handlungsorientierten Medienbildung aufwirft, beispielsweise hinsichtlich der Methodik und (Medien-)Didaktik, des Rollenverständnisses der beteiligten Akteurinnen und Akteure oder der Qualitätssicherung der Materialien. Und schließlich könnten die stark funktionale Ausrichtung und Outputorientierung von OER dem Aufbau eines Orientierungswissens, einer reflexiven Medienkritik und damit transformatorischen (Medien-)Bildungsprozessen diametral entgegenstehen (Könitz 2018).

Aber auch ganz zu Beginn eines Forschungs- und Entwicklungsprojekts kann *Offenheit* eine wichtige Prämisse sein, wenn beispielsweise ein Bedarf des sozialen Gemeinwohls (Grünberger et al. 2019), der Öffentlichkeit oder einer spezifischen sozialen Grup-

pe im Zentrum stehen. Derartige Projekte tragen dann auch direkt zur Stärkung der *Third Mission* (Henke et al. 2016) von Forschungseinrichtungen und Hochschulen bei, wie beispielsweise im Service Learning (Hochschulnetzwerk „Bildung durch Verantwortung“). Aber gelingt es in diesen Projekten tatsächlich, ganz in der Tradition Deweys gesellschaftlich relevante und bedeutsame Probleme zu bearbeiten, authentische Lernprozesse anzustoßen und gleichzeitig das „civic engagement“ unter den Lernenden zu fördern? Oder laufen die intendierten, *offenen* Bildungsprozesse nicht doch Gefahr, durch die curriculare Vereinnahmung und die Unterwerfung unter das ECTS-Joch zu strategisch-taktischem „Alibi-Lernen“ zu werden? Oder gelingt tatsächlich eine Öffnung von Hochschule zu Partnerinnen- und Partnerinstitutionen und ein Transfer von Wissen für eine Stärkung von Demokratieverständnis und Übernahme von Verantwortung?

Im Rahmen des Calls für diese Ausgabe 04/2021 der MEDIENIMPULSE haben wir ganz im Sinne der genannten Problemzonen darum gebeten, das Spannungsfeld von *Openness* und *Medienbildung auf Augenhöhe* zu analysieren und u. a. folgende Fragen in den Raum zu stellen:

- Welche Chancen, Grenzen und Herausforderungen ergeben sich in partizipativen Projekten mit Citizen-Science-Ansätzen? Welche Rollen nehmen dabei die handelnden Akteurinnen und Akteure ein?

- Welche Kompetenzen braucht es um – im Sinne von *Open Educational Practices* (OEP) – OER-Materialien bereitzustellen und zu nutzen?
- Welche Herausforderungen gibt es mit der Nutzung und eigenen Erstellung von *Open Educational Resources* (OER) aus Sicht von Lehrkräften und aus der Perspektive von Schülerinnen und Schülern?
- Wie gehen wir mit den Spannungsfeldern zwischen der eher pragmatischen Outputorientierung von OER/OEP und den Ansprüchen einer handlungsorientierten, kritisch-reflexiven Medienbildung um?
- Welche Erfahrungen gibt es im Umgang mit der Offenheit von Service-Learning-Projekten an Schulen und Hochschulen? Wie können gesellschaftliches Engagement und auch ein gesellschaftlich-verantwortungsvolles Medienhandeln gefördert werden?

Die themenspezifische Beantwortung der Frage nach gesellschaftlich verantwortlichem Handeln übernimmt am Beginn unserer Schwerpunktausgabe ein Autorinnen- und Autorenkollektiv, bestehend aus [Ines Deibl](#), [Stephanie Moser](#), [Jörg Zumbach](#), [Stephan Czermak](#), [Richard Edlinger](#), [Gerhard Zwingenberger](#), [Lukas Prudky](#) und [Christoph Eibl](#). Denn im hier präsentierten Citizen-Science-Projekt „Augmented Reality im Klassenzimmer: Klimawandel (be-)greifbar machen“ wurden Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe II unter Verwendung digitaler Lehr- und Lernmittel medienpädagogisch an die ökologische Thematik des Klimawandels herangeführt, um für Fragen der Nachhaltigkeit sensibilisiert zu werden. Dabei wurden die Schülerinnen und Schüler von Beginn an – und ganz im Sinne von Partizipation und „gleicher Au-

genhöhe“ – in den Prozess der Unterrichtsplanung und -gestaltung der dafür notwendigen Lehr- und Lernmaterialien miteinbezogen. Dies führte zu einer gemeinsamen Stundenplanung inklusiver Materialien, welche traditionelle Lernmaterialien mit der eigens für das Projekt produzierten App *SmartTravelAR* kombinierte. Die Lernenden wurden mithin ganz im Sinne der Medienkritik angeregt, soziale und mediale Auswirkungen auf Umwelt und Klimawandel zu verstehen und nicht zuletzt AR als Lernmedium im schulischen Kontext kennenzulernen.

Auch [Josef Buchner](#), [Daniel Otto](#) und [Michael Kerres](#) beschreiben wie die Entwicklung von Augmented-Reality-(AR)-Karten für den Informatikunterricht am Beispiel des *PCBuildAR*-Projekts bewerkstelligt werden konnte. Auch dieses Projekt zeichnet sich durch einen stark partizipativen Designprozess aus, in dem Personen aus Schule, Forschung und Wirtschaft kooperierten. Einen wesentlichen Beitrag zur Entwicklung der „offenen“ AR-Karten „auf gleicher Augenhöhe“ leisteten hierbei Schülerinnen und Schüler, die auf verschiedenen medienpädagogisch relevanten Ebenen in den Entwicklungsprozess eingebunden wurden. Bemerkenswerter Weise stehen aktuell die finalen *PCBuildAR*-Karten als *Open Educational Resources* (OER) unter [pbuild-ar.com](http://pbuild-ar.com) allen Interessierten zur Verfügung. Im Sinne einer Beschreibung von Mediennutzungsaspekten werden dabei auch zwei didaktische Szenarien vor Augen geführt, in deren Rahmen diese Karten im Unterricht verwendet werden können. In diesem Sinne werden auch einige *lessons learned* skizziert, um im Ausblick darauf zu verweisen, dass

aus der Perspektive der Forschung derzeit erste Studien zur Effektivität dieser AR-Karten unter Berücksichtigung verschiedener lernrelevanter Faktoren erstellt werden.

Ein weiteres Autorinnen- und Autorenkollektiv bestehend aus [Nina Grünberger](#), [Klaus Himpsl-Gutermann](#), [Petra Szucsich](#), [Katja Schirmer](#), [Martin Sankofi](#), [Klemens Frick](#) und [Birgit Döbrentey-Hawlik](#) präsentiert dann das Projekt *ÖHA!* (2019–2021) der Pädagogischen Hochschule Wien, das ebenfalls darin bestand, offene multimediale Lehr-/Lernmaterialien in einem ko-konstruktiven Prozess mit unterschiedlichen Akteurinnen und Akteuren zu erstellen, um Ökologie und Nachhaltigkeit zum Gegenstand der Debatte zu machen. Denn u. a. mit der Veröffentlichung des Berichts „Unsere gemeinsame digitale Zukunft“ des Wissenschaftlichen Beirats zu globalem Umweltfragen der deutschen Bundesregierung (2019) wurde deutlich, dass die Themen Digitalität und Nachhaltigkeit nicht losgelöst voneinander thematisiert werden können. Gleichzeitig fehlen bislang hinreichende didaktische Materialien, wie diese Themen etwa im Schulkontext ab dem Primarstufenbereich bearbeitet werden können. Um hier Abhilfe zu schaffen, präsentieren die Autorinnen und Autoren eine kritische Reflexion der Gestaltung des Projektes *ÖHA!* und insbesondere der Zusammenarbeit der unterschiedlichen Beteiligten. In diesem Zusammenhang formulieren die Autorinnen und Autoren auch medienpädagogisch relevante Gestaltungshinweise, um es künftigen Projekten leichter zu machen.



Annekatriin Bock und Nadine Wagener-Böck halten dann im Sinne unserer Fragestellung fest, dass an offene Bildungsmaterialien, also *Open Educational Resources* (OER), unter freier Lizenz hohe bildungspolitische Erwartungen formuliert werden, da sie in ihrer Herstellung und Nutzung prinzipiell die Möglichkeit mit sich bringen, vielfältige Partizipationsgelegenheiten zu eröffnen. Allerdings sind diese Potenziale mit Blick auf die Schülerinnen und Schüler bisher wenig ausgeschöpft. Auch diese beiden Autorinnen fragen mithin nach Offenheit und Augenhöhe, weshalb sie ein partizipativ angelegtes Forschungsprojekt mit Lehrenden, Schülerinnen und Schülern vorstellen, in dem digitale Lernmodule eine wichtige Rolle spiel(t)en. So wird eingehend analysiert, welche Gelegenheiten und Anstrengungen sich mit dem medienpraktischen Partizipationsprozess verbanden. Dabei werden auch empirische Befunde berücksichtigt, um beharrende Subjektkonstellationen im didaktischen Setting herauszuarbeiten und Gelingensbedingungen derartiger Projekte zu unterstreichen (wie kontinuierliche Zusammenarbeit, Involvieren aller Beteiligten, Arbeit in außerschulischen Settings oder auch fachliche Unterstützung). Dabei leiten sie in sehr interessanter Art und Weise partizipative Forschung aus der Adaption des Social-Living-Ansatzes von Michael Dezuanni ab.

Unser Schwerpunktteil wird dann mit dem Beitrag von [Sonja Gabriel](#) abgerundet, die das Projekt *Gesund mit Coding & Robotik* vorstellt, das im Zeitraum von September 2019 bis Dezember 2020 von der KPH Wien/Krems durchgeführt wurde. Auch dieses

Projekt setzte sich zum Ziel, unterschiedliche „offene“ Unterrichtsmaterialien für den Unterricht in der Primar- und Sekundarstufe zu erstellen, die eine Brücke zwischen Gesundheitsbewusstsein und Coding bzw. Robotik schlagen sollten. Das Projekt wurde mit Hilfe des Citizen-Science-Ansatzes umgesetzt, so dass Lehrerinnen und Lehrer sowie Schülerinnen und Schüler der am Projekt beteiligten Schulen von Beginn an in die Entwicklung und Verbesserung der Materialien involviert waren. Dies zeigt, wie wichtig die partizipative Beteiligung von Citizen Scientists bei der Entwicklung von transdisziplinären Unterrichtsunterlagen ist. Nur durch die Einbindung aller Beteiligten konnten Materialien entwickelt und laufend verbessert werden, die u. a. die Interessen aller Beteiligten berücksichtigten. Das Resultat dieses bemerkenswerten Projekts sind sechs unterschiedliche Themen bzw. Unterrichtssequenzen, die als *Open Educational Resources* (OER) auf der Eduthek unter einer Creative-Commons-Lizenz allen Interessierten zur Verfügung stehen.

Auch unser Ressort *Forschung* ist mit drei hervorragenden Beiträgen bestückt. So beschäftigt sich der mehr als relevante Artikel von [Inés Beatrix Neiss](#) mit der Frage, ob eine Bindung von Kleinkindern an Medien im Alter von drei Jahren während der Medienaneignung in einer „Fremden Situation“ empirisch beobachtbar ist. Die Autorin geht dabei der Frage nach, ob Unterschiede bei Kleinkindern aus Kernfamilien und Multiproblemfamilien auf der affektiven Verhaltensebene festgestellt werden können. Aufgrund der (medienpädagogischen) Tatsache, dass empirischen For-

schungen zur frühen Kindheit bisher nur wenig Beachtung im Forschungsfeld der Mediensozialisation beigemessen wurde, war es für Neiss notwendig, selbst eine Methode zu entwickeln. Diesbezüglich wurde ein qualitatives Datenerhebungsverfahren anhand einer verdeckten, teilnehmenden Beobachtung innerhalb eines strukturierten, experimentellen Settings entwickelt. Mithilfe der vorliegenden Methode konnte, so Neiss, gezeigt werden, dass eine Bindung an Medien während der Medienaneignung bei Kleinkindern sehr wohl empirisch beobachtbar ist.

[Solveig Chilla und Christian Filk](#) kümmern sich dann um inklusiv-digitale Sprachenbildung, um einen interdisziplinären Ansatz für die Bildung von Lehrkräften zu präsentieren. Dabei wird ein konstruktiver konzeptuell-programmatischer Ansatz diskutiert, der als Grundlage individuell adaptierbaren, binnendifferenzierten Unterrichts im gemeinsamen Unterricht dienen kann. Inklusive Bildung wird seitens der Autorin und des Autors konsequent aus der Sicht von Sprachen- und Medienbildung gefasst, um inklusiv-digitale Sprachenbildung zum Fundament und Movens sprachlicher Selbstbildung für alle Schülerinnen und Schüler werden zu lassen. Dabei geht es diesem Artikel darum, dass dieser Ansatz ehemals heterogene Problemsektoren und schwache Wechselwirkungen der partizipierenden (Teil-)Disziplinen ersetzt und zu konkreten Handlungsempfehlungen für die Aus- und Weiterbildung von Lehrkräften führt.

[Lea Richter und Anna-Maria Kamin](#) diskutieren in der Folge *Formen und Einflussfaktoren kindlicher und elterlicher Mediennutzung*

zur Bearbeitung der Hausaufgaben von Schülerinnen und Schülern im Alter von 10 bis 12 Jahren. Denn eine kompetenzorientierte und Bildungschancen eröffnende Nutzung digitaler Medien für das schulische Lernen in der Häuslichkeit ist nicht erst seit den pandemiebedingten Schulschließungen von enormer Bedeutung für erfolgreiche schulische Bildungsprozesse, wie die Autorinnen betonen. Trotz erster Erkenntnisse, dass Kinder und Eltern während der Bearbeitung der Hausaufgaben gemeinsam digitale Medien nutzen, ist bislang unklar, wann, wie und warum digitale Medien im Rahmen von Hausaufgaben eingesetzt werden. Der Artikel untersucht diesen Umstand empirisch und präsentiert in diesem Kontext sechs Formen kindlicher und elterlicher Mediennutzung. Es geht Richter und Kamin vor allem darum, aktuelle Medienentwicklungen für medienbezogene selbstgesteuerte und eigenverantwortliche Lernprozesse nutzbar zu machen.

Das Ressort *Praxis* setzt dann mit einem Beitrag von [Caroline Grabensteiner](#), [Erich Schönbacher](#), [David Stadler](#), [Klaus Himpsl-Gutermann](#) nach, die beschreiben, wie ein hybrider Lernraum entsteht, der auch im Sinne unseres Schwerpunkts die partizipative Raumgestaltung mit digitalen Medien ermöglicht. Dabei erfährt neben schon etablierten Blended-Learning-Konzepten der Begriff der „hybriden Lernsettings“ eine Renaissance. Das Entwicklungs- und Forschungsprojekt *Hybride Lehre* (E-HYLE) an der Pädagogischen Hochschule Wien, das hier präsentiert wird, hat sich deshalb zum Ziel gesetzt, ausgehend von der Neukonzeption des Lernraums *MediaLAB* und der Erweiterung des virtuellen

Raums durch eine Videoplattform solche Lernszenarien zu planen.

*Partizipationserfahrungen in einer post-digitalen Welt* werden dann im Beitrag von [Daniel Autenrieth](#) und [Stefanie Nickel](#) und zum Gegenstand der Debatte. Denn organisationslogische Bedingungen können Teilhabe ebenso ermöglichen, wie einschränken. Mit Fokus auf eine Kultur der Digitalität, die als Kultur der Partizipation verstanden werden kann und sollte, geht es nach Autenrieth und Nickel darum, zu fragen, wie Partizipation im institutionellen Kontext – und damit nicht nur politisch – sondern vielmehr sozial gerecht gestaltet werden kann, sodass Heranwachsende ihre Umwelt mitgestalten können, um auf diese Weise die Herausforderungen einer post-digitalen Welt eigenständig zu meistern.

In der Folge beleuchtet [Ulrich Kumher](#) mit seiner Filmanalyse *Im Rausch der Bilder* die Logik von Filmbildern und beschreibt ihre Anziehungskraft anhand des Films *Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* (Luc Besson 2017), um insgesamt für die Bildungsrelevanz von Filmen zu sensibilisieren. Nach einer Einleitung in das Thema fokussiert der Beitrag vor allem Fragen nach der (kinematografischen) Aufmerksamkeit und nach der Art und Weise, wie sie erregt werden kann. So werden auch die Schau- und Showwerte dieses Streifens eingehend diskutiert. Der Schlussteil liefert dann aus medienpädagogischer Perspektive mehrere Hinweise, wozu und wie sich dieser Film in Bildungszusammenhängen einsetzen lässt.

Das Verhältnis von *Bildung und Politik* diskutiert dann einleitend [Erkan Osmanovic](#) mit seinem Beitrag *Unterm Rad der Bildung*. Wie unser Schulsystem entstanden ist, welche Fehlentwicklungen es gab und wie diese Eingang in die Geschichte(n) unserer Literatur gefunden haben, thematisiert der Autor indem er u. a. aus medienpädagogischer Sicht einige Klassiker der Literaturgeschichte sondiert und damit eine Denkanstoß zur (aktuellen) Rolle der Schule und deren Zukunft lesbar macht. Dabei geht es dem Autor um eine Schule, in der Solidarität, Fairness, aber auch freundschaftlicher Wettbewerb mit anderen zu Fixpunkten der Unterrichtsprojekte werden.

Mit dem Artikel von [Marcus Burkhardt, Katja Grashöfer, Shintaro Miyazaki und Andreas Weich](#) liegt uns dann auch ein *Kommentar zur Data-Literacy-Charta des Stifterverbandes* vor, den wir unseren Leserinnen und Lesern besonders ans Herz legen wollen. Der Beitrag diskutiert die Charta aus einer medienwissenschaftlichen Perspektive und formuliert eine Sichtweise, in der Daten nicht nur individuellen, sondern auch kollektiven Verantwortlichkeiten unterliegen. Denn Daten lassen sich als ein gemeinschaftliches, sozial zu verhandelndes Gut lesen, so die Autorinnen und Autoren. In ihnen sind historische und sozio-politische Umstände eingeschrieben. Die maßgebliche medienpädagogische Frage lautet also: Was bedeutet es in, als und durch Daten zu sein?

Das Ressort *Kunst und Kultur* bereichert dann [Ulrike Gießner-Bogner](#) mit ihrem Artikel *More than Bytes – Kulturelle Bildung und digitale Medien*, der pointiert zeigt, dass die Schule heute vor der

Aufgabe steht, mit zukunftsweisenden Bildungsangeboten die Herausforderungen der Digitalität zu thematisieren. Gerade kulturelle Bildung, so die Autorin, hat das Potenzial, sich mit Medienutzung, kritischer Reflexion und der eigenen Gestaltung und Anwendung zu beschäftigen. Deshalb gibt der Beitrag Einblicke in den von der *Agentur für Bildung und Internationalisierung* (OeAD) entwickelten Themenschwerpunkt „More than Bytes“, der gerade im Corona-Schuljahr 2019/20 erstmals zum Einsatz kam.

Thomas Welte, Christiane Beinl und Heidi Salmhofer erweitern den Aspekt der digitalen Medien dann mit ihren Ausführungen zum *Theater 2.0*. Denn Virtual und Augmented Reality-Technologien können bald so geläufig werden wie derzeit das Smartphone. Was bedeuten diese technologischen Möglichkeiten aber für theatrale Narrationen? Zur Beantwortung dieser Frage wird das Projekt POLIGONALE vorgestellt, das mit Hilfe einer Realtime Render Engine, 3D-Software und Game Engines einen Mixed-Reality-Theaterraum etablieren will. Schauspielerinnen und Schauspieler betreten zur Spielzeit in Motion-Capture-Anzügen die Bühne und das Theaterstück beginnt, sowohl für die Zuschauerinnen und Zuschauer vor Ort als auch für das Publikum an digitalen Endgeräten.

Auch freut es uns erneut, dass das Ressort *Pädagogische Materialien* wieder Einiges für unsere Leserinnen und Leser zu bieten hat. So rezensiert Jan Theurl *Erzählen im Imperativ. Zur strukturellen Agonalität von Rollenspielen und mittelhochdeutschen Epen* von Franziska Ascher und Sonja Gassner bespricht *Selbstverteidigung*.

*Eine Philosophie der Gewalt* von Elsa Dorlin. [Michael Burger](#) stellt *Bild und Spiel. Medien der Ungewissheit* von Markus Rautzenberg vor und [Christina Wintersteiner](#) diskutiert die Fernsehserie *Black Mirror*, indem sie in den Sammelband *Reading „Black Mirror“. Insights into Technology and the Post-Media Condition* einführt, den German A. Duarte und Justin Michael Battin herausgegeben haben. Last but not least präsentieren wir eine Rezension der Schriftstellerin [Edie Calie](#), die sich um *Stranger Than Kindness* von Nick Cave verdient gemacht hat.

Freilich bleibt uns zum Ende hin wieder der Hinweis darauf, dass Katharina Kaiser-Müller sich um Ihre Kalender 2022 gekümmert hat. Notieren Sie doch den [Prix Ars Electronica](#) und den [Call Vienna Shorts](#). Besuchen Sie doch die [ÖFEB-Tagung 2022](#), den [Safer Internet Day](#) oder die [Fachtagung der GMK](#). Vielleicht kennen sie auch jemanden, der sich um den [medius-Preis](#) bewerben will?

Insgesamt hoffen wir Ihnen wieder viele unterstützende medienpädagogische Modelle und Materialien zur Verfügung gestellt zu haben, freuen uns auf die nächste Ausgabe 01/2022 und senden Ihnen

geruhsame Feiertage und einen guten Rutsch

Alessandro Barberi, Nina Grünberger und Klaus Himpsl-Gutermann



## Literatur

Bellinger, Franziska/Bettinger, Patrick/Dander, Valentin (2018): Researching Open Educational Practices (OEP), in: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 32(0): online unter: <https://doi.org/10.21240/mpaed/32/2018.10.27.X> (letzter Zugriff: 02.10.2021).

Free Software Foundation (2016): «Freie Software. Was ist das?», online unter: <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw> (letzter Zugriff: 02.10.2021).

Gapski, Harald/Tekster, Thomas/Elias, Monika (2018): Bildung für und über Big Data. Status quo; Möglichkeiten und Grenzen der Medienbildung; flankierende Handlungsempfehlungen. Gutachten im Rahmen von ABIDA – Assessing Big Data, Grimme-Institut, online unter <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0111-pedocs-171871> (letzter Zugriff: 02.10.2021).

Grünberger, Nina/Bertsch, Christian/Himpsl-Gutermann, Klaus/Kapeller, Gabriele (2019): Räume für soziale Verantwortung. Service-Learning an der PH Wien, in: Erziehung & Unterricht 2019, 3–4, Innovieren in Schule und Unterricht – wie geht das?

Henke, Justus/Pasternack, Peer/Schmid, Sarah (2016): Third Mission bilanzieren. Die dritte Aufgabe der Hochschulen und ihre öffentliche Kommunikation, in Bd. HoF-Handreichungen 8, Beiheft zu „die hochschule“ 2016, Institut für Hochschulforschung (HoF).

Hochschulnetzwerk Bildung durch Verantwortung (2021): Das Hochschulnetzwerk, online unter <https://www.bildung-durch-verantwortung.de/> (letzter Zugriff: 01.10.2021).

Innovationsstiftung für Bildung (2019): Digitale Lehr- und Lernmittel, <https://innovationsstiftung-bildung.at/de/schwerpunkte/2018-digitalisierung-und-bildungsforschung/digitale-lehr-und-lernmittel/> (letzter Zugriff: 02.10.2021).

Könitz, Christopher (2018): „OER – Auf dem Weg in eine selbstverschuldete Digitale Unmündigkeit?“, in: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis Der Medienbildung 32 (Offenheit in Lehre und Forschung): 63–71, online unter: <https://doi.org/10.21240/mpaed/32/2018.10.24.X> (letzter Zugriff: 02.10.2021).

OeAD (2021): Sparkling Science, online unter: <https://www.sparklingsscience.at/> (letzter Zugriff: 02.10.2021).

OPAL. (2011): Beyond OER. Shifting Focus to Open Educational Practices. OPAL Report 2011, online unter: <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:464-20110208-115314-6> (letzter Zugriff: 02.10.2021).

Rückert-John, Jana et al. (2017): Konzept zur Anwendbarkeit von Citizen Science in der Ressortforschung des Umweltbundesamtes (Nr. 49/2017), Umweltbundesamt, online unter: [https://www.umweltbundesamt.de/sites/default/files/medien/1410/publikationen/2017-06-08\\_texte\\_49-2017\\_citizen-science.pdf](https://www.umweltbundesamt.de/sites/default/files/medien/1410/publikationen/2017-06-08_texte_49-2017_citizen-science.pdf) (letzter Zugriff: 02.10.2021).

Sporer, Thomas/Bremer, Claudia (2016): Offene Bildungsressourcen für das Lernen durch Verantwortung in Schule, Hochschule und Zivilgesellschaft, in J. Wachtler, Josef/Ebner, Martin/Gröblinger, Ortrun/Kopp, Michael/Bratengeyer, Erwin/Steinbacher, Hans-Peter/Freisleben-Teutscher, Christian/Kapper, Christine (Hg.): Digitale Medien: Zusammenarbeit in der Bildung (Bd. 71, 356–357), Waxmann, online unter:

<https://www.waxmann.com/fileadmin/media/zusatztexte/3490Volltext.pdf> (letzter Zugriff: 02.10.2021).

UNESCO (2015): Recommendation on Open Educational Resources, online unter <https://en.unesco.org/themes/building-knowledge-societies/oer/recommendation> (letzter Zugriff: 02.10.2021).

Wink, Michael/Funke, Joachim (Hg.) (2017): Wissenschaft für alle: Citizen Science, Heidelberg: University Publishing, online unter <https://www.psychologie.uni-heidelberg.de/ae/allg/mitarb/jf/Wink%20Funke%20ed%202017%20citizen%20science.pdf> (letzter Zugriff: 02.10.2021).

Sützl, Wolfgang/Stalder, Felix/Maier, Ronald/Hug, Theo (2012): Cultures and Ethics of Sharing/Kulturen und Ethiken des Teilens: MEDIA, KNOWLEDGE AND EDUCATION/MEDIEN – WISSEN – BILDUNG, Innsbruck: innsbruck university press.