



Editorial 1/09

Susanne Krucsay

Und zwar Medienbildung nicht allein als Bildung *mit* Medien, sondern auch und vor allem Bildung *über* Medien? Konzepte dazu stellt der Beitrag von *Bardo Herzig* und *Silke Grafe* vor; wer bei dem Hinweis auf das Paderborner Konzept von Gerhard Tulodziecki neugierig auf Mehr geworden ist, hat die Möglichkeit, auf den ausführlichen [Beitrag des Autors](#) zuzugreifen. Da zeigt sich, wie eng verwoben jegliche Bildungsarbeit mit der Einbindung von Medien ist. Fragen bleiben freilich bei der Standardisierung von sozialen Kompetenzen und Kreativität, unabdingbaren Bestandteilen einer umfassenden Medienbildung – dazu mehr bei *Sylvia Srabotnigs* Ausführungen zum Begriff Kompetenznachweis für Kreativität und Kultur. Qualitätsstandards im Bereich E-Learning stellt *Ulf-Daniel Ehlers* vor, für alle, die E-Learning als didaktische Methode einsetzen ein wichtiger Beitrag, während der Fokus von *Stefan Iske* und *Norbert Meder* auf der Qualitätssicherung von Online Kursen liegt. Genügt **ein** medienpädagogischen Bildungsstandard im Umgang mit offenen Bildungsmedien des Web 2.0 Zeitalters, dem OER, fragen *Per Bergamin* und *Christian Filk* zuletzt.

Im Abschnitt **Forschung** geht es um den Umgang von Kindern und Jugendlichen mit dem Internet. Zum zweiten Mal legt das BIMEZ in Oberösterreich eine Studie über das Thema vor, dem ersten Bericht über Internetnutzung von Kindern im Pflichtschulalter folgt die hier referierte Studie über Halbwüchsige. *Ingrid Paus-Hasebrink* und *Andrea*

Dürager richten das Augenmerk auf österreichische Jugendliche im Kontext des Forschungsprojektes EU-Kids online.

Wenn die Beiträge von **Medienpraxis** bei unseren Leserinnen und Lesern so viele Diskussionen auslösen wie bei den Redaktionssitzungen, haben wir eines unserer Ziele erreicht: Ist es und wenn ja, wie ist es möglich, Begeisterung, Engagement, Hingabe zu vermitteln, zur Nachahmung anregen? *Helmut Hostnig* erliegt der Faszination des Mediums Radio – die Redaktion hofft, dass seine Begeisterung ansteckend wirkt. Wie Weblogs bereits in der Grundschule den Unterricht bereichern können, zeigt *Dagmar Schöberl* auf. Mit einer bunten auditiven Mischung unterschiedlicher Genres gehen *Walter Kreuz* und *Evelyn Blumenau* (Gecko Art) mit den Kindern auf die Straße – diesmal entstand eine Hörstadt im Max –Winter-Park in Wien, Animation pur

Medien/Bildung/Politik wendet sich diesmal Initiativen der EU-Politik im Kontext von Medienbildung zu. Medienkompetenz ist auch in der Kommissionsstruktur ein Querschnittsthema, und so versucht der Bereich ‚Informationsgesellschaft und Medien‘ dem bedeutenden Wirtschaftsfaktor ‚Medien‘ ein pädagogisches Mascherl umzuhängen, eben Medienkompetenz. Es ist zu hoffen, dass die entsprechende Empfehlung die Mitgliedsstaaten motiviert, sich mehr um die Einbindung und Praxis von Medienerziehung in die Lehrpläne zu bemühen. Am Beispiel Digital Literacy wird die Gratwanderung In dem Spannungsfeld zwischen wirtschaftlichen Interessen und pädagogischem Ethos wird an einigen Beispielen nachgezeichnet.

Medien/ Kunst/Kultur bringt ein spannendes Thema der Archivierung anhand eines ‚alten‘ Mediums, von einem Autor verfasst, der als d e r Experte auf diesem Gebiet gilt: von Thomas Ballhausen. Gewissermaßen als Kontrapunkt dazu verweisen wir auf Anregungen für Lehrerinnen und Lehrer, die Lust haben, mit den Jugendlichen ein breites Spektrum unterschiedlicher und z.T. kontroversieller Filme als Bereicherung in einer Reihe von Unterrichtsgegenständen zu diskutieren.

http://www2.mediamanual.at/pdf/filmabc/01-filmabc_mat_einfuehrung.pdf

<http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/filmvermittlung/index.php>

Neue Medien sind schlicht und einfach Besprechungen von Neuerscheinungen auf dem Bücher- und Medienmarkt.

Selbstverständlich finden Sie bei uns Vorschauen/Nachlesen über einschlägige **Veranstaltungen, wichtige Tagungen** u.Ä.

Wir freuen uns auf Ihre Rückmeldungen und Diskussionsbeiträge. Kommende Themen entnehmen Sie bitte dem Call for Papers – der Schwerpunkt der nächsten Ausgabe ist das **Computerspiel**.

Für das Redaktionsteam

Susanne Krucsay