

Die Magdeburger Medienbildung: Grundlagen, Innovationen und Herausforderungen

Jubiläumsfeier 15 Jahre Medienbildung,
öffentliche Studiengangskonferenz,
Univ. Madgeburg, 21.9.2019

1. Grundbausteine der Magdeburger Medienbildung

Allgemeinpädagogische Grundanlage

Bildungstheorie

Kulturtheorie

Medialitätstheorie

1. Grundbausteine der Magdeburger Medienbildung

Sozialwissenschaftliche Elemente

sozialwiss. Gegenwartsdiagnose

interaktionistisches Subjektmodell

qualitativ-empirischer Forschungszugang

(Medien-) Pädagogische Medienforschung

Fokus:	Medium	Individuum	Gruppen, Gemeinschaften, Gesellschaften
Wirkung Medium -> Mensch	Medienzentrierte Wirkungsforschung	Rezeptions- forschung	soziologische Wirkungsforschung
Nutzung Mensch -> Medium	technische Nutzung (Tracking)	Uses and Gratifications; Medienaneignung	mediumzentrierte Medienkultur- forschung
Medialität als integraler Teil der Lebenswelt		medienfokussierte Biographieforschung	medienfokussierte Ethnographie

Strukturelle Medienbildung

Fokus:	Medium	Individuum	Gruppen, Gemeinschaften, Gesellschaften
Wirkung Medium -> Mensch	Medienzentrierte Wirkungsforschung	Rezeptions- forschung	soziologische Wirkungsforschung
Nutzung Mensch -> Medium	technische Nutzung (Tracking)	Uses and Gratifications; Medienaneignung	mediumzentrierte Medienkultur- forschung
Medialität als integraler Teil der Lebenswelt	Online- Ethnographien, Bild-, Filmanalyse	medienfokussierte Biographieforschung	medienfokussierte Ethnographie

Beispiele vorgelegter Ansätze bildungstheoretischer Strukturanalyse

Film

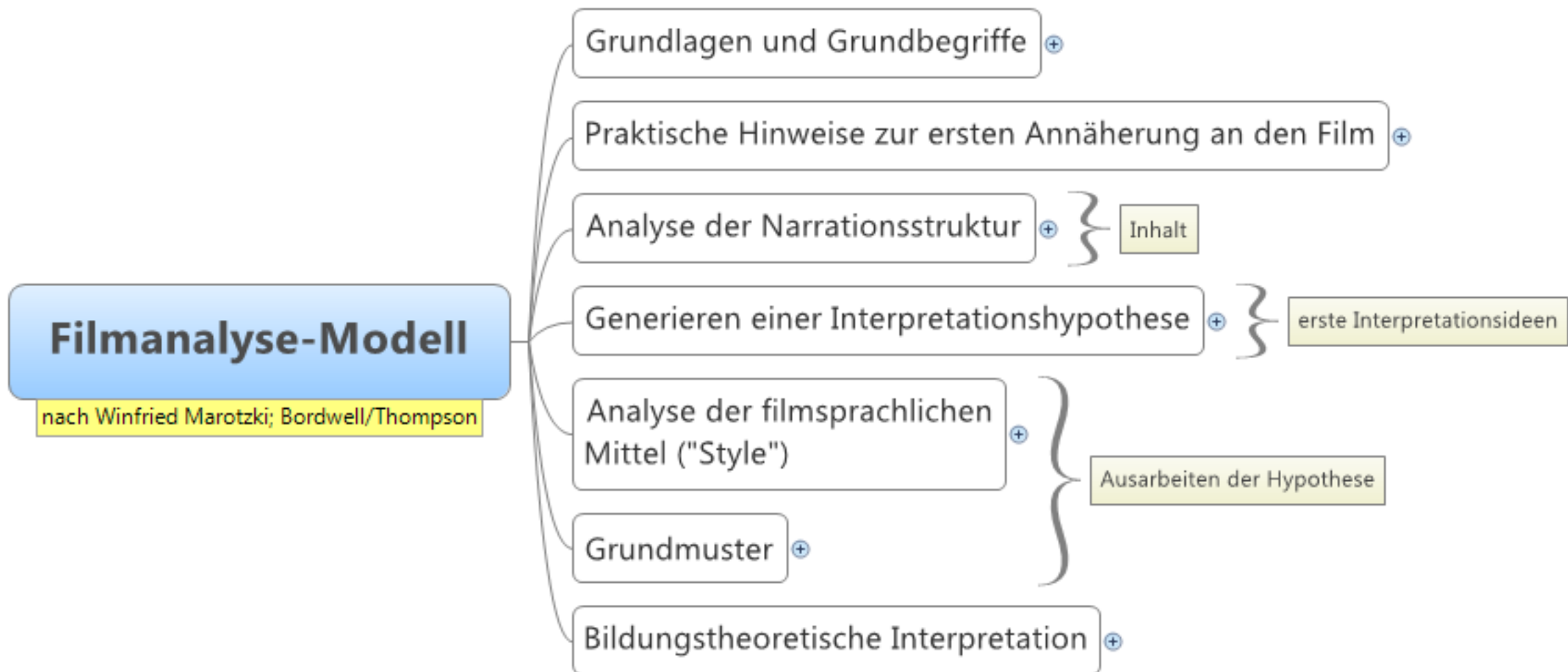
Bild/Fotografie

Online-Communities

Virtuelle Welten

Digitale Spiele

Beispiele vorgelegter Ansätze bildungstheoretischer Strukturanalyse



Beschreibung der Objekte

Panofsky: "ikonographische Analyse"

Ordnung der Objekte

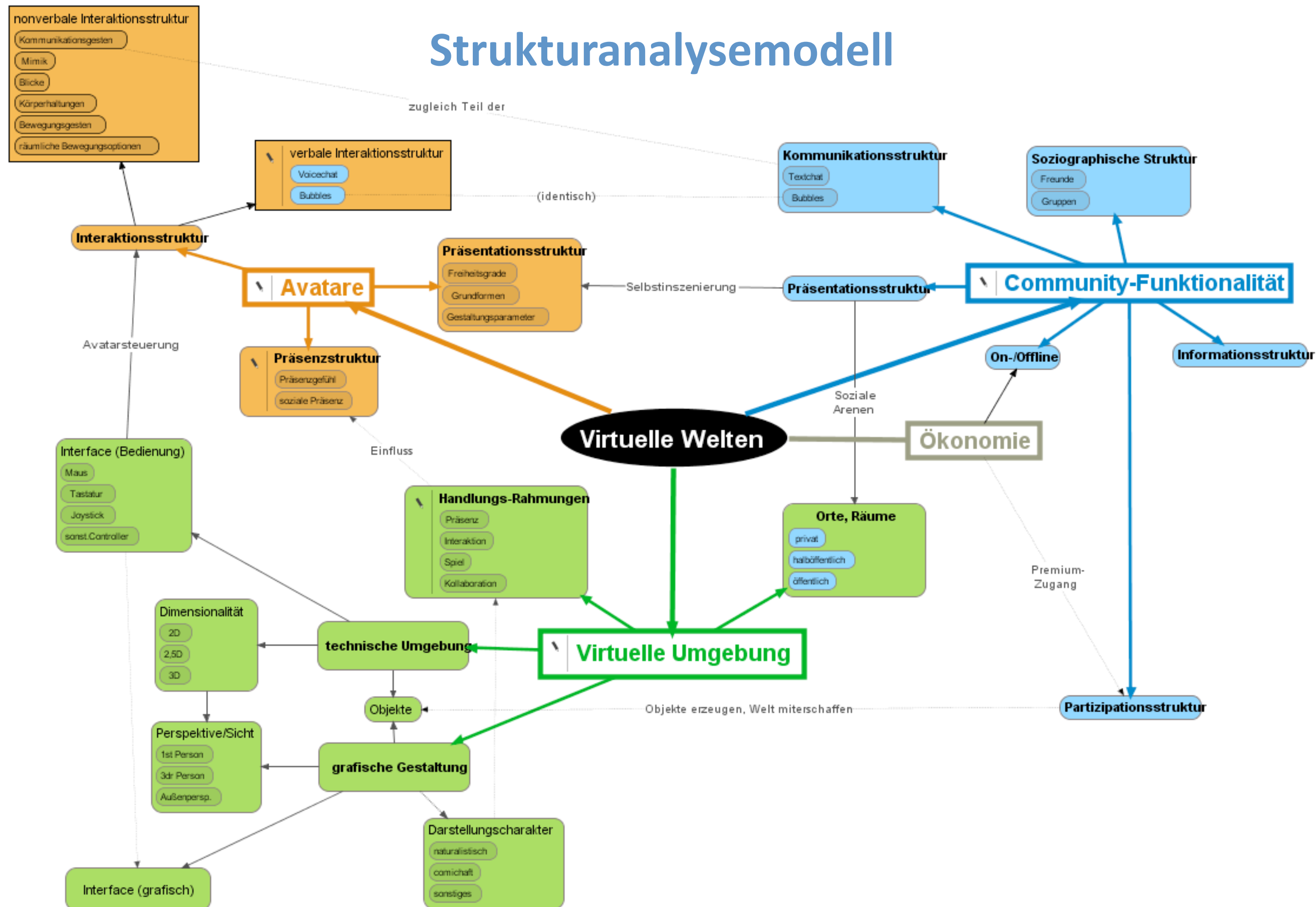
Bedeutungszusammenhänge

Sinnzusammenhänge



de der Selbst- und Weltreferenzen

Strukturanalysemodell





Strukturaspekte digitaler Performativität

Code/Software
exekutives Moment

Protokolle &
Datenformate
formatives Moment

Netzwerke
relationales Moment

Hardware & Interfaces
materielles Moment

Software Studies
Code/Software
Computer Science

**Protokolle &
Datenformate**
Epistemology

Media
Studies

Sociology
Netzwerke
Cultural Studies

Design Studies
Hardware & Interfaces
Engineering

2. innerfachliche Lagerung und Innovation

Differenz zur Medienpädagogik

prozessualer Bildungsbegriff
(vs./alternativ zu Kompetenz)

Medialität als (Infra-) Strukturphänomen
(vs. Gegenstands-/Toolperspektive)

Betonung medialer Strukturanalyse
(vs. Nutzer/Nutzungsparadigma)

2. innerfachliche Lagerung und Innovation

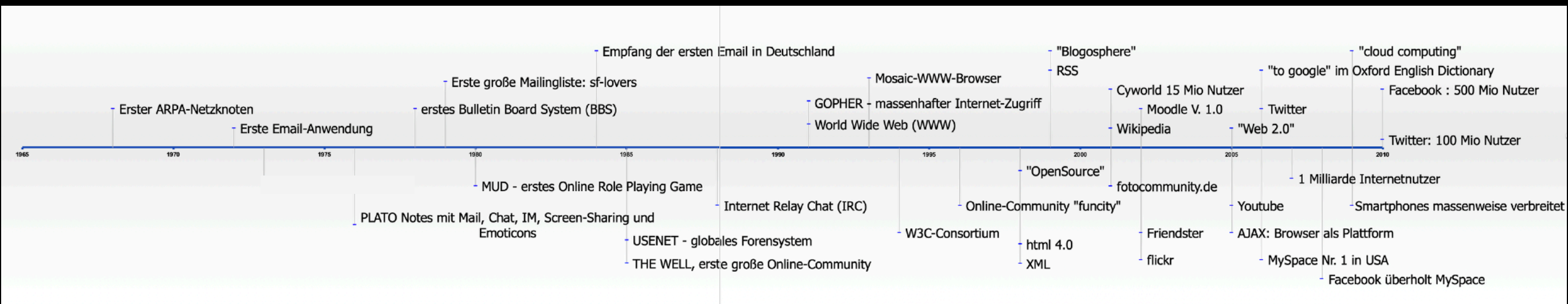
Verhältnis zur Allgemeinpädagogik

Einforderung *systematischer* Beforschung
der medialen Bedingungen von
Orientierungs- und Artikulationsprozessen

Allg.päd. Methodenentwicklung auf
medientheoretischer Grundlage

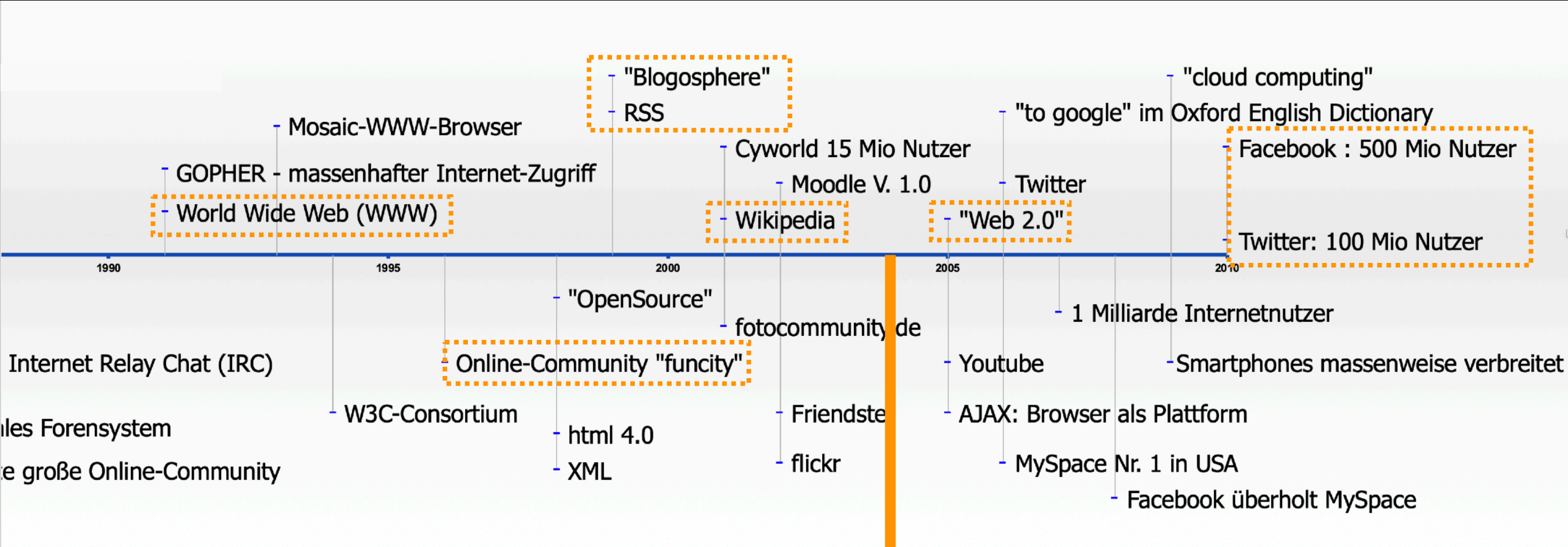
Betonung insbes. digitaler Transformation

3. Magdeburger Medienbildung und digitale Mediengeschichte



(Geschichte des Internet -2010)

3. Magdeburger Medienbildung und digitale Mediengeschichte



WiSe 2004 – 1. Matrikel
des BA Medienbildung

3. Magdeburger Medienbildung und digitale Mediengeschichte

2012 1 Mrd. aktive FB-Nutzer

NSA-Skandal „Big Data“

Smart Everything
Deep Learning

Environmentalisierung/
Softwareization

Datafication

artificial intelligence

2016 Cambridge Analytica
Business 4.0

Amazon Alexa

AlphaGo Zero

Aufmerksamkeits- und
Affektökonomien

Autonome Maschinen

post truth/post fact

2020

5G

solutionism

„[...] reduces all human problems to technical problems. [...] It divides the world in that what ,counts‘, i.e. what can be technologically identified, and the rest.“

Morozov, Evgeny (2013): To Save Everything, Click Here:
The Folly of Technological Solutionism, Philadelphia: Public Affairs.

16.08.2019 | 22:58 Uhr

Schulen in China

Totale Überwachung mit Künstlicher Intelligenz

Ning Wang

Umfassende Kontrolle: In der Region Guangzhou werden Schüler demnächst im Fach Künstliche Intelligenz unterrichtet - und gleichzeitig von Kameras überwacht.

Kameras werden die neuen Lehrer in China. Sie studieren die Gesichtsausdrücke der Schüler während des Unterrichts ganz genau – abschreiben oder gar einschlafen wird hier keiner. Offiziell sollen die Daten, die gesammelt werden, Aufschluss darüber geben, ob und wie sich das Lernverhalten verändert. Was für Deutschland undenkbar wäre, ist Teil eines Plans, mithilfe **künstlicher Intelligenz** Chinas Schüler digital zu optimieren. Das Kamerasystem kann erkennen, ob Schüler interessiert sind, traurig, wütend oder gelangweilt. Es ist wie der Videobeweis beim Fußball: Ein Schiedsrichter bekommt nicht alles mit, auch ein Lehrer nicht – aber dank der Kameras soll er seine Schüler umfassender beurteilen können. Die Kontrolle ist künftig umfassend.

[...]

Die menschlichen Lehrer erfahren, was ihre Schüler lesen, was sie in der Kantine essen, wie aufmerksam oder müde sie sind und wie sie sich am Unterricht beteiligen. So hat etwa die Oberschule Nr. 11 in Hangzhou ein „intelligentes Verhaltensmanagementsystem für Klassenräume“ installiert, das die Ausdrücke und Bewegungen der Schüler erfasst und große Datenmengen analysiert. Das System identifiziert die Schüler auch in der Mensa per Gesichtsscan und regelt die Abbuchung des Geldes für das Essen.

Neben der Aufzeichnung schulischer Leistungen liefert die Datenerfassung so noch eine Analyse des Ernährungsverhaltens der Jungen und Mädchen. Eltern bekommen einen Überblick darüber, ob ihre Kinder nur noch Kohlenhydrate essen und Gemüse und Fisch oder Fleisch links liegen lassen, und vor allem, wie häufig sie zu Snacks und zuckerhaltigen Getränken greifen. Das sind Daten, die für die Hersteller von Fertignahrung oder Getränken von Interesse sein können.

Zhang Guanchao, der stellvertretende Rektor der Oberschule, sieht sich in einer der Vorreiterrolle und ist stolz darauf, dass seine Schule zu den ersten gehört, die nicht nur Gesichtserkennung in den Schulklassen, in der Mensa und an den Getränkeautomaten einsetzen, sondern auf dem gesamten Schulgelände. Selbst in der Schulbibliothek werden die Bücher schon seit 2017 per Gesichtsscan ausgeliehen. Vonseiten der Eltern gab es jedoch durchaus Kritik. In den sozialen Netzwerken machte sich Unmut

AlphaGo Zero

Starting from scratch



„Humankind has accumulated Go knowledge from millions of games played over thousands of years, collectively distilled into patterns, proverbs and books.

In the space of a few days, starting tabula rasa, AlphaGo Zero was able to rediscover much of this Go knowledge, as well as novel strategies that provide new insights into the oldest of games“ (Silver 2017, 358).

Silver, D., Schrittwieser, J., Simonyan, K., Antonoglou, I., Huang, A., Guez, A., ... Hassabis, D. (2017). Mastering the game of Go without human knowledge. Nature, 550(7676), 354–359. <https://doi.org/10.1038/nature24270>



- P. whereas ultimately there is a possibility that in the long-term, AI could surpass human intellectual capacity;
- Q. whereas further development and increased use of automated and algorithmic decision-making undoubtedly has an impact on the choices that a private person (such as a business or an internet user) and an administrative, judicial or other public authority take in rendering their final decision of a consumer, business or authoritative nature; whereas safeguards and the possibility of human control and verification need to be built into the process of automated and algorithmic decision-making;

AC. whereas, ultimately, the autonomy of robots raises the question of their nature in the light of the existing legal categories or whether a new category should be created, with its own specific features and implications;

AD. whereas under the current legal framework robots cannot be held liable per se for acts or

Maurer, M., Gerdes, J. C., Lenz, B., & Winner, H. (2015). Autonomes Fahren: Technische, rechtliche und gesellschaftliche Aspekte. Wiesbaden: Springer.

Sewak, M. (2019). Deep Reinforcement Learning: Frontiers of Artificial Intelligence. Singapore: Springer

4. Diskursive *turns*, Forschungsbedarfe und Herausforderungen für die Zukunft

4. Diskursive *turns*, Forschungsbedarfe und Herausforderungen für die Zukunft

Kulturtheorie

Bildungstheorie

science studies

material turn

Relationalität

Postkolonialität

Ästhetisierung

Planetarismus

software studies

spatial turn

Medientheorie

Sozialwissenschaft

4. Diskursive *turns*,
Forschungsbedarfe und
Herausforderungen für die Zukunft

inter/intradisziplinäre
Verbundforschung

Informatik(didaktik)

Kulturelle Bildung

Qual. Bildungsforschung

4. Diskursive *turns*,
Forschungsbedarfe und
Herausforderungen für die Zukunft

genuine Forschungsfelder stärken

Bildungs-/Medialitätstheorie

Methodenentwicklung

Empirie, zB game studies/Indiegaming

4. Diskursive *turns*, Forschungsbedarfe und **Herausforderungen** für die Zukunft

Digitalisierungshype in der BiFo

Anerkennung im Fach
insbes. Allg. Erziehungswissenschaft

Anerkennung außerhalb
zB. Medienwiss.; Kulturwiss.,
aber auch Öffentlichkeit & Stakeholder