

Editorial 2/2017: Digitale Grundbildung

Editorial 2/2017

AutorInnen: [Alessandro Barberi](#) / [Christian Berger](#) / [Klaus Himpsl-Gutermann](#)

Editorial 2/2017

Digitalisierung ist unter dem Stichwort "Industrie 4.0" nicht nur in der Unternehmenswelt ein bedeutendes Thema, sondern inzwischen auch im Bildungsbereich angekommen. So veröffentlichte das Bundesministerium für Bildung (bmb) unter "Schule 4.0 - jetzt wird's digital" Ende Jänner 2017 eine Digitalisierungsstrategie, welche die gesamte Schullaufbahn umfasst und ab Herbst 2017 umgesetzt werden soll. Die Bildungsministerin und mithin das bmb halten fest:

"Mit der Umsetzung der Strategie erwerben alle SchülerInnen in Österreich digitale Kompetenzen und lernen, sich kritisch mit digitalen Inhalten auseinanderzusetzen. Dabei geht es um ein breites Portfolio an Kompetenzen: von Medienkompetenz, über kritischen Umgang mit Informationen und Daten, Sicherheit im Netz hin zu Wissen über Technik, Coding und Problemlösung."

Dafür sind etwa informatische Grundkenntnisse ebenso nötig wie der sichere Umgang mit Standardprogrammen. Wer etwa vom Coden als grundlegender Kulturtechnik im Sinne des Schreibens 4.0 keine Ahnung hat, kann Computer und ihre virtuellen Welten weder für "gute" noch "schlechte" Zwecke einsetzen und ist umso mehr Sklave der heutigen Verhältnisse. Dabei ist für MedienpädagogInnen klar, dass klassische Bildungsideale (z. B. Wilhelm von Humboldt: "Bildung ist die höchste und proportionierlichste Bildung der Kräfte zu einem Ganzen in der freiesten Wechselwirkung von Ich und Welt") angesichts der digitalen Grundbildung nicht im Geringsten außer Kraft gesetzt, sondern nur gemessen an unserer heutigen Wissens- und Informationsgesellschaft aktualisiert werden. So war Bildung und Pädagogik zwischen Ich und Welt in der gesamten Geschichte der Menschheit seit jeher mit Medien verbunden, welche diese Wechselwirkung auch und gerade in der Unterrichtspraxis vermittelten: von Steintafeln der Antike über die analoge Gutenbergbibel der Neuzeit bis hin zu digitalen E-Books am Beginn des 21. Jahrhunderts. Wir wohnen - wie bereits im 19. Jahrhundert - einer (dritten bzw. vierten) industriellen Revolution bei, bei der sich nach wie vor die Frage stellt, ob sie der Befreiung oder der Versklavung der Menschheit dient. Und natürlich soll - medienpädagogisch betrachtet - die Freiheit der Menschen befördert werden.

Der (medien)pädagogische Auftrag im Sinne der Demokratie lautet also auch heute noch, Kinder und Jugendliche im gegenwärtigen Medienensemble durch "Digitale Grundbildung" zu kritischen StaatsbürgerInnen 4.0 werden zu lassen, wie dies beispielsweise jüngst auch die UNESCO in den "Five Laws of Media and Information Literacy" forderte. Erst umfassende (Medien-)Kompetenz gibt ihnen die Möglichkeit, zu verstehen, wie soziale und mediale Räume funktionieren, um sich in ihnen als aufgeklärte AkteurInnen kritisch bewegen zu können. Die prinzipielle Ablehnung der Digitalität unterschlägt dabei immer auch deren gesellschaftsverändernde Potenziale, denn wenn die "Digitale Grundbildung" von der Volksschule weg mündige BürgerInnen des Informationszeitalters bildet, dann helfen digitale Medien uns bei der Beförderung der Freiheit der Menschen. Wer die Digitalität von Amazon, Google und Co "durchschauen" will, braucht deshalb "Digitale Grundbildung".

In Österreich haben sowohl die informatische Grundbildung als auch die Medienerziehung eine lange Tradition - so wurde bereits 1992 mit dem "Grundsatzterlass zur Medienerziehung" erstmals das Ziel der Medienbildung definiert. So schauen Nachbarländer teilweise auch neidisch auf das österreichische höhere Berufsschulwesen, wo in HAKs, HTLs oder HLWs mit besonderen Schwerpunkten deutliche Akzente in der Medienbildung und/oder in der Informatik gesetzt werden. Nichtsdestotrotz sind verpflichtende Anteile für digitale Kompetenzen in den allgemeinbildenden Schulen und in der LehrerInnenbildung in den letzten Jahren rückläufig, wie beispielsweise eine Bestandsaufnahme der E-Learning-Strategiegruppe der österreichischen Pädagogischen Hochschulen 2015 zeigte.

Lohnend könnte diesbezüglich ein Blick über die Ländergrenzen sein. So wurde beispielsweise im landesweiten Reformprojekt "Lehrplan 21" in der Schweiz flächendeckend ein Fach "Medien und Informatik" eingeführt, das die drei oben genannten Bereiche in sich vereint, aber nicht nur als fächerübergreifendes Prinzip im Lehrplan verankert. In Großbritannien wurde in einer Lehrplanreform "Informatische Bildung" in allen Jahrgangsstufen etabliert. Ein wichtiger neuer Begriff ist dort das "Computational Thinking", das kurz und prägnant mit einem Zitat des Apple-Gründers und Technologie-Designers Steve Jobs wiedergegeben werden könnte:

"Everybody in this country should learn to program a computer ... because it teaches you how to think."

Genauer betrachtet werden unter "Computational Thinking" Problemlösekompetenzen verstanden, die unter folgenden Bereichen zusammengefasst werden können:

- Probleme so formulieren, dass sie mit einem Computer und verschiedenen Tools gelöst werden können
- Daten logisch organisieren und analysieren
- Repräsentationen von Daten durch Modelle und Simulationen herstellen
- Algorithmisches Denken
- Identifizieren, Analysieren und Implementieren möglicher Lösungen mit dem Ziel, effiziente wie ebenso effektive Kombinationen von Abläufen und Ressourcen zu finden
- Generalisieren und Transferieren des Problemlöseprozesses in andere Kontexte

Die aktuellen Entwicklungen in der Bildungsstrategie bieten in diesem Sinne Chancen und Risiken. Deshalb werden im Rahmen dieser Schwerpunktausgabe Fragen der "Digitalen Bildung" aus verschiedenen Perspektiven beleuchtet. Dabei standen der Redaktion und den HerausgeberInnen vor allem folgende Fragen vor Augen:

- In welcher Art und Weise können Schulen und pädagogische Institutionen in Kooperationen mit dem bmb die Umsetzung der Digitalisierungsstrategie voranbringen?
- Welche konkreten Vorhaben zur Umsetzung liegen bereits vor bzw. sind in Planung?
- Gibt es schon konkrete Good Practice Beispiele im Unterricht und/oder in der LehrerInnenausbildung?
- Wie sehen Konzepte und Erfahrungen im internationalen Vergleich aus?
- Gibt es empirische Studien zur informatischen Grundbildung, insbesondere in der Primarstufe?
- Wie müssen die didaktischen Vorgaben der "Digitalen Grundbildung" in Theorie und Praxis aussehen, wenn Medienkritik mit der Bildung mündiger StaatsbürgerInnen zusammenfallen soll?

Eine sehr nützliche einleitende Basis zur Beantwortung unserer Fragen liefern [Maria Grandl und Martin Ebner](#), wenn sie im Sinne eines Ländervergleichs zwischen außereuropäischen, europäischen und insbesondere deutschsprachigen Bildungssystemen reflektiert herausarbeiten wo und wie "informatische Bildung" im Sinne der Digitalen Grundbildung" bereits curricular verankert ist und welche Unterschiede dabei für die österreichische Diskussion von Bedeutung sind. Denn Österreich zieht erst mit der Digitalisierungsstrategie "Schule 4.0" nach, wohingegen etwa in England bereits 2014 das Unterrichtsfach "Computing" eingeführt wurde. Im Rahmen dieses Beitrags wird in der Folge - basierend auf einer Literaturrecherche - ein Überblick über die implementierten bzw. in naher Zukunft geplanten Maßnahmen zur informatischen Grundbildung gegeben. Dabei erläutern die AutorInnen eingehend, dass das Gebäude der informatischen Bildung durch die 3 Säulen "Informatik", "Digital Literacy" und "Medienbildung" aufgebaut wird, in denen es um Wissen in den MINT-Fächern, die vier Kulturtechniken (Lesen, Schreiben, Rechnen und Medienkompetenz) sowie Medienwissen, -nutzung und -reflexion als Domäne der



(internationalen) Medienpädagogik geht. So liefert der Beitrag etwa hinsichtlich der Lage in den USA und in Australien Verweise und Links, die für österreichische LehrerInnen von großer Nützlichkeit sind und verweist dabei auch auf das Innovationspotenzial außerschulischer Initiativen. Dabei wird u. a. der Stand der Dinge hinsichtlich der curricularen Integration von Coding nach Land und Schultypen in 18 Ländern anschaulich gemacht, um eine Vergleichsbasis vor Augen zu führen. Abschließend betonen die AutorInnen anhand einer Zeitleiste, welche die Einführung von informatischer Bildung im Ländervergleich darstellt, dass Österreich und Deutschland dahingehend eine deutlich konservativere Einstellung aufweisen, was die Bereitschaft zur Umsetzung von Digitaler (Grund-)Bildung in anderen Ländern und auf internationaler Ebene betrifft.

Ausgehend von diesem internationalen Rahmen fokussiert der Beitrag von [Ramona Zdarsky](#) explizit Medienbildung an allgemeinbildenden und berufsbildenden höheren Schulen in Österreich, um den Status Quo sozioempirisch zu erheben. Dabei beschäftigt sich Zdarsky angesichts der "Schule 4.0" eingehend mit der medienpädagogischen Option, Medienbildung als Digitale Grundbildung in einem eigenen Unterrichtsfach (mit eigenen "Medien-LehrerInnen") zu bündeln, wobei sie betont, dass dies keinesfalls der Idee von Medienbildung als übergreifendes Unterrichtsprinzip widerspricht. Denn aus Sicht der Medienpädagogik stellt sich bei beiden Herangehensweisen die äußerst wichtige Frage, wer diese Lehrinhalte unterrichtet, weshalb dringender Bedarf nach Lehrpersonen mit entsprechenden Qualifikationen besteht. Dabei geht die Autorin anhand von 231 per Online-Fragebogen analysierten Schulen vor allem der Frage nach, wie viele und welche Schulen in Österreich Medienswerpunkte, Medienzweige oder einzelne Fächer, die sich mit Mediengestaltung beschäftigen, anbieten. Dabei lenkt sie den Fokus auch auf die Lehrinhalte und Curricula, um herauszuarbeiten, dass 38 allgemeinbildende und berufsbildende höhere Schulen (AHS & BHS) mit "Medien-Fächern" erfasst und verzeichnet werden konnten. Die diesbezüglichen Visualisierungen sprechen eine deutliche Sprache und fächern netzwerkartig die medienbezogenen Lehrinhalte der "Medien-Fächer" so auf, dass die LeserInnen der MEDIENIMPULSE sich ein sehr gutes Bild vom derzeitigen Stand der Dinge machen können. Auch die Kompetenzbereiche für Lehrpersonen (etwa Fotografie und Bildbearbeitung, Webdesign oder Mediengeschichte) werden anschaulich vor Augen geführt und vermitteln so ein vielfältiges Bild der österreichischen Medienbildung. Wenn die "Digitale Grundbildung" im Rahmen der "Schule 4.0" mithin auf das Leben und den künftigen Beruf vorbereiten soll, dann - so Zdarsky abschließend - ist eine umfangreiche Medienbildung vonnöten, die über die Nutzung digitaler Medien hinausgeht und einen partizipativen, kritischen, reflektierten aber auch kreativen Umgang mit allen Medien thematisiert und fördert.

Diesem Plädoyer schließt sich auch [Sonja Gabriel](#) rückhaltlos an, wenn sie in ihrem Beitrag betont, dass es von geraumer Bedeutung ist, angesichts der Vermittlung von digitalen Kompetenzen medienpädagogisch immer wieder daran zu erinnern, dass sie mit Medienkritik im Sinne der kompetenten Analyse-, Reflexions- und Urteilsfähigkeit im Nutzen und Gestalten von Medien einhergehen muss. Denn es sollte - auch demokratiepolitisch im Sinne der Partizipation - sichergestellt werden, dass klassische Bildungsideale auch im digitalen Zeitalter in der konkreten Unterrichtspraxis verankert bleiben. Dies betont Sonja Gabriel in ihrem Beitrag zur Vermittlung von Kompetenzen im Bereich der Medienkritik, die einen unterschätzten Faktor in der schulischen Medienerziehung darstellt. Dabei problematisiert sie angesichts von Fake News und Filter Bubbles und im Rekurs auf mehrere Studien, dass Jugendliche häufig nicht in der Lage sind zu erkennen, was als seriöse und glaubwürdige Information gelten kann. Eingehend wird dabei die Rolle von Hoax-Meldungen (etwa hinsichtlich der Stigmatisierung von Flüchtlingen) analysiert, um auch Gegenstrategien zu ihrer (medialen) Richtigstellung unter die Lupe zu nehmen. Im Rekurs auf Dieter Baacke kann so deutlich gemacht werden, dass (fast) alle medienpädagogischen Ansätze eines gemeinsam haben: sie fordern die Beförderung der Reflexionsfähigkeit und mithin - im Sinne Sonja Ganguins - die kritische Überprüfung der eigenen Denkinhalte, Theorieansätze, Interessenlage und sozialen Erfahrungen im Sinne der "Digitalen Grundbildung". Diese muss bei Lehrenden und Lernenden gleichermaßen gegeben sein. Ganz in dieser Fluchtlinie spannt die Autorin den Bogen von der Bedeutung der Medienkritik für die Medienkompetenz über die digitale Medienkompetenz Jugendlicher bis hin zur Mediennutzung im Sinne kompetenter digitaler Mediennutzung. Deshalb begrüßt Gabriel den Umstand, dass mit der "Schule 4.0" neben digital kompetenten SchülerInnen auch digital kompetente PädagogInnen gefordert sind, die Zukunft gemeinsam zu gestalten. Abschließend betont Gabriel auch die Notwendigkeit sozial verantwortlich an der Verringerung des Digital Divide zu arbeiten.

Eine weitere medienpädagogische Handreichung angesichts der "Schule 4.0" liefert dann ein internationales [AutorInnenkollektiv \(Schmoelz/Kremsner/Proyer/Pfeiffer/Möhlen/Karpouzis/Yannakakis\)](#) mit einem



bemerkenswerten Beitrag zum "Inklusiven Unterricht mit Digitalen Spielen", der gleichzeitig theoretisch/reflexiv und praktisch/empirisch die Nutzung und Gestaltung von (digitalen) Spielen im didaktischen Setting der konkreten Unterrichtspraxis zum Gegenstand hat. Auf breiter Ebene wird dabei die didaktische Notwendigkeit der "Inklusion" (im Gegensatz zu "Exklusion" und "Integration") betont, um anhand mehrerer Spiele zu erläutern, wie im Umfeld der "Digitalen Grundbildung" auch digitale Medien zur Beförderung des inklusiven Dialogs verwendet werden können. Und auch in diesem Beitrag wird - dem Konsens der MedienpädagogInnen entsprechend - betont, dass damit (durchaus demokratietheoretisch und -politisch relevante) Fragen der Partizipation und Teilhabe buchstäblich auf dem Spiel stehen. So wird auf verschiedene Unterrichtsszenarien verwiesen (Freies Spiel/bildbasierte Debatte; Fokussiertes Spielen/narrativ-sokratischer Dialog), um für diese Szenarien auch konkret nützliche Spiele vorzustellen (Village Voices und Iconoscope). Im Sinne der Inklusion wird in diesem Zusammenhang auf sensible Problemlagen in Schulen verwiesen, wenn etwa angesichts von Mobbing betont wird, dass strenge Unterrichtsplanung und curriculare Vorgaben hier nicht helfen können. Denn zusammenfassend zeigen die Ergebnisse viel mehr, dass der Einsatz von Spielen in Kombination mit spielbasierten Dialogen einen wichtigen Anstoß für die Thematisierung von zentralen Problemlagen gibt. Die AutorInnen empfehlen deshalb die didaktische Etablierung einer spielerischen und angenehmen Atmosphäre in unseren Schulklassen, um Freiräume zu schaffen, in denen z. B. auf persönliche Krisen "spielerisch" reagiert werden kann. Gleichzeitig müssen aus medienpädagogischer Sicht technologische Barrieren im Sinne der "Digitalen Grundbildung" abgebaut werden, da ansonsten die Gefahr besteht, dass marginalisierende Praktiken in inklusiven Unterrichtsettings von LehrerInnen und SchülerInnen reproduziert werden.

In diese medienpädagogische Kerbe schlagen dann auch Klaus [Himpsl-Gutermann](#), [Gerhard Brandhofer](#), [Alois Bachinger](#) und [Michael Steiner](#) wenn sie eingehend das Projekt "Denken lernen - Probleme lösen (DLPL)" vorstellen, dass sich parallel zur "Schule 4.0" im Schuljahr 2017/2018 der Etablierung von Education Innovation Studios (EIS) an Pädagogischen Hochschulen in Österreich widmet. Insgesamt nehmen 13 Pädagogische Hochschulen, 100 Volksschulen und zahlreiche weitere Partner an diesem Projekt teil, wobei das wichtigste Ziel darin besteht, die informatische Grundbildung bereits in der Primarstufe zu stärken. Und auch in diesem Beitrag wird hervorgehoben, dass spielerische Didaktik auch in diesem Bereich eine bevorzugte Möglichkeit darstellt, um Kinder an die "Digitale Grundbildung" heranzuführen. So berichten die AutorInnen eingehend vom Projekt "BeeBot", das von der Privaten Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz in Angriff genommen wurde: Mit den kleinen bienenartigen und einfach zu programmierenden "Bots" können Kinder etwa das Verkehrssystem haptisch und ganz praktisch kennenlernen, um sich in einem zweiten Schritt auch im abstrakten, virtuellen Raum zu bewegen. Dabei empfehlen die AutorInnen nachdrücklich eine Orientierung an konstruktivistischen Lerntheorien und fordern den Aufbau von digitalen Kompetenzen zur Bearbeitung komplexer Aufgabenstellungen. In der Folge werden fünf didaktische Modelle vorgestellt, die parallel zum DLPL-Projekt angesetzt werden können (Collaborative Education Lab, Future Classroom Lab, Computational Thinking, Design Thinking for Kids und LegoEducation WeDo). All diese Modelle stellen eine sehr interessante Möglichkeit dar im Sinne der "Digitalen Bildung" als Gestaltungselemente der konkreten Unterrichtspraxis zu dienen. So betonen die AutorInnen, dass diese (und andere) didaktischen Konzepte das didaktische Handeln im Schulraum prägen können und auch sollen. Und da sie selbst immer eine Entwicklung aufweisen, können und sollen diese Modelle auch Impulse aus der Unterrichtspraxis aufnehmen.

Aber nicht nur diese Beiträge runden die Diskussionen zur "Digitalen Grundbildung" und zur "Schule 4.0" ab. Denn auch die Forschungsbeiträge dieser Ausgabe knüpfen mehrfach an den Fäden an, die im Schwerpunkt geknüpft wurden:

So fragen [Nina Kaup](#) und [Christian Dorsch](#), welche Herausforderung sich für das Fach Geographie angesichts einer mediatisierten Welt ergeben. Denn die vollständige Vernetzung und umfassende Sammlung von Nutzerdaten zur Effizienzsteigerung in Smart Cities - deren Konzept hier eingehend präsentiert und diskutiert wird - und angesichts von Amazon, Google und Co. Erfordern ein Umstrukturieren klassischer Unterrichtsthemen. Und wenn bereits mehrfach Medienkritik zum Gegenstand unserer Ausgabe wurde, so stellen die AutorInnen die Frage der Mündigkeit von Geographielehrkräften in den Fokus ihrer Aufmerksamkeit. Dabei heben sie hervor, dass gerade angesichts der "Digitalen Grundbildung" die ethnografische Schulforschung und die Analyse performativer Prozesse im didaktischen Raum dabei helfen können, pädagogische Szenarien sichtbar zu machen, um Impulse

für eine mündigkeitsorientierte Bildung zu geben und zu diskutieren. So präsentieren die ForscherInnen Reflexionen über Feldtheorie und teilnehmende Beobachtung und wenden sie auf die konkrete Unterrichtspraxis an.

Und auch [Klaus Rummler](#) erweitert die Perspektiven der "Digitalen Grundbildung" wenn er eingehend diskutiert, wie "Lernen mit Online-Videos" vonstattengehen kann. Dabei geht es vor allem um Erklärvideos in der Lehramtsausbildung, Berufsausbildung und beruflichen Weiterbildung, um Hochschuldidaktik und Schulunterricht. Eingehend diskutiert der Autor aktuelle Herausforderungen, Chancen und Grenzen und kontextualisiert - durchaus politisch - Online-Videos im Gefüge der soziokulturellen Ökologie. Dabei geht es sowohl um das Lernen mit Videos (Mediengestaltung) als auch das Lernen durch die Rezeption von Videos (Mediennutzung). Rummler betont hier, dass die Beschreibung des Lernens mit Video als reines Nachahmen zu kurz greift. Denn eine weitere Qualität gewinnt das Lernen mit Video (wie mehrfach anhand der "Medienkritik" in dieser Ausgabe betont) durch das Reflektieren und Analysieren von (videografierten) Handlungssituationen. Dabei diskutiert Rummler abschließend auch die Grenzen der Nutzung von Online-Videos und fasst sehr gut die Kritiken an Videoplattformen zusammen.

Wie ein roter Faden zieht sich mithin durch unsere Ausgabe der Rekurs auf die "Digitale Grundbildung" in der konkreten Unterrichtspraxis. Konsequenterweise stellen auch die zwei Beiträge im Ressort Praxis eine Erweiterung des Schwerpunktthemas dar. So zeigen [Christian Berger und Ursula Görlitz](#) wie die medienpädagogische Praxis durch das MAKER LAB (MAL) der Pädagogischen Hochschule Wien die Art und Weise ändert in der man buchstäblich sein Ding selber machen kann: Denn in diesem Labor wird durch einen Schneidplotter, eine Thermopresse, einen Lasergravierer und einen 3D-Drucker der Bereich der Grundbildung ganz praktisch digital und bietet so den LeserInnen der MEDIENIMPULSE auch einen beeindruckenden Leitfaden für die Umsetzung der eigenen (digitalen) didaktischen Modelle in der Schulklasse. Ein Raum, in dem auch das Game Based Learning inzwischen eine eminente Rolle spielt, weshalb [Natalie Denk](#) eingehend von der TOOLKIT Plattform berichtet, an deren Aufbau die Donau-Universität Krems derzeit mit ProjektpartnerInnen aus Malta und Schweden arbeitet. Mit dem Ziel Game Based Learning auch in die Familien sowie Kinder- und Jugendarbeit zu bringen, soll die Plattform nun für den Einsatz im außerschulischen Bereich erweitert werden. Dies erfolgt in enger Kooperation und Unterstützung des Bundesministeriums für Familien und Jugend (bmfj) und der BuPP.

Auch das Ressort Bildung/Politik kreuzt die mehrfach angespielte Frage der politischen Komponente der "Digitalen Grundbildung". So setzt sich [Christian Swertz](#) kritisch mit dem Wert der Schrift "Medienbildung und Teilhabegerechtigkeit" der deutschen Bischofskonferenz auseinander und betont, dass sie nicht ganz uneigennützig Medienkompetenzvermittlung als Werteerziehung begreift. Im Rekurs auf Nietzsche beleuchtet er so Aspekte der theologischen Besetzung des Kompetenzdiskurses. Und [Wolfgang Neurath](#) zeigt anhand der Schriften und Projekte von Pierre Rosanvallon, wie wichtig es für unsere Gesellschaft ist, den randständigen Existenzen, den Nicht-Repräsentierten eine Stimme zu verleihen. Denn Rosanvallon arbeitet nicht zuletzt in der Fluchtlinie Pierre Bourdieus, der uns lehrte, dass gerade das Bildungssystem dafür verantwortlich ist, dass die meisten Menschen in die Unsichtbarkeit gedrängt werden. Insofern ist es eine medienpädagogische Aufgabe, ein Parlament der Unsichtbaren zu unterstützen ...

Im Ressort Kunst/Kultur beginnt dann für die LeserInnen der MEDIENIMPULSE eine Reise in die Gefilde der Poesie, der Poetik und Poetologie. Denn [Simon Nagy](#) rekapituliert anhand von Nenad Veličkovićs Roman "**Der Vater meiner Tochter**" die Auswirkungen des Jugoslawien-Kriegs auf die slawische Literatur und erläutert so eingehend die literarische Verarbeitung der Belagerung Sarajevos. Ein für die Geschichts- wie Literaturdidaktik hoch interessanter Beitrag. Und auch die Gastfreundschaft ist ein Thema, das nur darauf wartet intelligent unterrichtet zu werden. Und so macht [Thomas Ballhausen](#) sich - u. a. im Rekurs auf Jacques Derrida, Samuel Beckett und Christoph Ransmayr - angesichts des Gastes, des Fremden und des Anderen (Hans-Dieter Bahr) auf die Suche nach der Sprache und der Rolle des Gastes im Sinne einer inklusiven Politik der Freundschaft ...

Ebendieser [Thomas Ballhausen](#) hat sich denn erneut um das Ressort Neue Medien gekümmert und eröffnet es mit einer schönen Rezension der jüngsten Publikation von Franz Schuh: "Aus dem Magazin des Glücks" ist von einem lyrischen Taktgeber geprägt, der humorvoll die Auswahl rhythmisch begleitet. Und so gelingt es Schuh anschaulich zu vergegenwärtigen, was sich an Begriffen, Fragen und Herausforderungen alles unter "Glück" zusammenbringen, ja auch bündeln lässt. Gerade angesichts der glasklaren Erledigung der heideggerischen Fundamentalontologie



angesichts seiner antisemitischen "Schwarzen Hefte" und den gleichlautenden Tagebüchern ist eine historisch-kritische Neusichtung der Aktenlage von Interesse. [Benedikt Schätz](#) stellt deshalb Helmuth Vetter "Grundriss Heidegger" vor.

So eloquent wie immer rezensiert dann unsere verdiente Autorin [Raffaella Rogy](#) die jüngste Publikation des 34-jährigen deutschen Schriftstellers Roman Ehrlich, der mit "Die fürchterlichen Tage des schrecklichen Grauens" in die Welt des Horrorfilms eintaucht. Und wenn wir schon beim Gast und der Gastfreundschaft waren, so ist auch Andrea Horváths "Poetik der Alterität" nicht weit. Deshalb stellt [Christina Wintersteiger](#) diese Analyse fragiler Identitätskonstruktionen in der Literatur zeitgenössischer Autorinnen (von Barbara Frischmuth über Elfriede Jelinek bis Juli Zeh) eingehend vor. [Johanna Lenhart](#) bespricht dann Markus Mittmansgrubers Debütroman "Verwüstung der Zellen" über den Niedergang eines Sohnes. Denn die Familie kann auch aus medienpädagogischer Sicht als ein Ort des Schreckens begriffen werden und ist wahrlich kein Idyll. Historisch von besonderem Interesse ist Horst Dieter Schlossers Analyse der "Macht der Worte" über Ideologien und Sprache im 19. Jahrhundert, die [Bianca Burger](#) den LeserInnen vorstellt, um einen neuen (sprachgeschichtlichen) Blick auf die deutsche Geschichte zu ermöglichen. Schlussendlich hat der Ressortleiter [Thomas Ballhausen](#) noch einmal selbst Hand angelegt und Hedwig Brunners "Journal der Bilder und Einbildungen" gelesen. Werfen Sie die Würfel der Lesbarkeit! Einmal mehr ...

Und was wären wir ohne die unsichtbare Arbeit unserer Chefassistentin, die erneut äußerst verdienstvoll Vorarbeit für die Kalendereinträge unserer LeserInnen geleistet hat. Insgesamt sind es im Ressort "Ankündigungen" zehn Calls und Termine, die der Vernetzung der MedienpädagogInnen dienen sollen ...

Wir hoffen sehr, mit dieser Ausgabe die Diskussionen zur "Digitalen Grundbildung" im Umfeld der "Schule 4.0" unterstützt und begleitet zu haben und wünschen uns abschließend nur, dass Sie viele anregende Lektürestunden in den digitalen Weiten der MEDIENIMPULSE verbringen ...

Mit herzlichen Grüßen und im Namen der Redaktion,

Alessandro Barberi, Christian Berger und Klaus Himpsl-Gutermann

Tags

Impressum und Offenlegung gemäß §25 des Mediengesetzes

Medieninhaber: Republik Österreich, Bundesministerium für Bildung

Zuständigkeit: Laut Bundesministeriengesetz 1986 in der jeweils geltenden Fassung

Hersteller: Bundesministerium für Bildung

Verlagsort: Wien

Herstellungsort: Wien

Kontakt: Bundesministerium für Bildung, Abteilung IT/3, Minoritenplatz 5, 1014 Wien

<http://bmb.gv.at>