Hausübung: „Das Weltweit-Werden und der umgestülpte Cyberspace“

- Torsten Meyer

- Aktuelle Medienkulturen bringen neue Praktiken im Umgang mit dem Netz und im Umgang

 mit der Welt 🡪 betrifft auch unsere Konzepte von Raum und Zeit 🡪 v.a. Schule muss

 reagieren: ‚nächste Schule‘ muss radikal fächerübergreifend sein und stärker problem-,

 projekt-, und praxisorientiert organisiert werden

Cyberspace

- Versuch das Neue des Internets fassbar und begreifbar zu machen

- Vorstellung es Cyberspace: ‚globaler Komplex von Datennetzen, Rechnern, Leitungen,

 Transferknoten, Programm und Datenpaketen, der als Raum vom menschlichen

 Bewusstsein wahrgenommen und in gewissem Sinne betreten werden kann‘ – großer,

 dunkler, virtueller Raum

- Wichtig: Abgrenzung zwischen virtueller Realität (Fiktional, Traumhaft, Illusionen) und dem

 richtigen Leben 🡪 falls nicht, Gefahr süchtig zu werden 🡪 Pädagogische

 Auseinandersetzung mit dem Thema: Vor den Gefahren warnen

- Web 2.0: Mainstream ist im Internet angekommen 🡪 Cyberspace ist ‚bewohnbar‘

 geworden

- mit Handy: Cyberspace in der Hosentasche 🡪 Neue Generation hat alles auf dem

 Smartphone

- Digital Natives = Eingeborenen der Digitalkultur

Mediologie

- Einschätzung der aktuell prägenden Medientechnologien 🡪 Baecker und Debray uneinig

 - Debray: Fernsehen als geschäftsführende Medientechnologie 🡪 Mediosphäre =

 ‚Videosphäre‘; Unterteilung in drei verschiedene Mediospähren (bewusst übertriebenes

 System von Gegensätzen): Logosphäre= die Erde, Graphosphäre = das Meer, Video-

 /Hypersphäre =der Raum

 🡪Unterschied zw. Video-/Hypersphäre und Graphosphäre: v.a. verändertes

 Zeitempfinden

 - Baecker: nächste Gesellschaft als PC-Gesellschaft

 Technology Hype Cycle

- Nach Fenn: Aufmerksamkeitskurve bei der Einführung einer neuen Technologie läuft nach

 einem best. Muster ab: (+ Anwendung auf Bsp. Erfindung des Buchdrucks)

 🡪 1. Phase: Kurve steigt anfangs explosionsartig an, knickt aber dann erst mal ab

(1452 Gutenberg-Bibel: Aufmerksamkeit schnellt nach oben, nach 70 Jahren Höhepunkt erreicht, führt zu tendenziellen Demokratisierung des Wissens, ABER: zu schnell und kompliziert 🡪 Kurve fällt wieder ab: Reformation beginnt sich auszuwirken: Tal der Enttäuschung + Glaubenskriege)

 🡪 2. Phase: Kurve steigt erneut an (aber langsamer)

(Johann Amos Comenius: omnes omnia omnio 🡪 will allen alles lehren = Hoffnung aus dem Elend des Dreißigjährigen Krieges zu führen 🡪 Idee der Schule: ABER braucht Medienkompetenz: Buch wird Massenmedium der Moderne 🡪 Kurve steigt langsam wieder an)

 🡪 3. Phase: Verfestigung an einem mittleren Niveau

 (19. Jahrh. ‚Plateau der Produktivität‘ erst einig Generationen später)

🡪 Aufmerksamkeitskurve ohne jegliche Beweiskraft

Aktuelle mediologische Revolutionen

- Informations- und Kommunikationstechnologie steckt noch immer in den Kinderschuhen

 🡪 ersten Schritt der Auswirkungen von Mobilem Wissen haben wir bereits hinter uns

- Web 1.0: Graphosphäre in Schreibmaschinen und Buchdenken durch fixe Webseiten

 abbilden

- Internet = a) Kanal für Daten b) abgeschlossenes Cyberspace, in dem sich Web-Seiten,

 usw… befinden

- Web 2.0: nicht unbedingt eine neue Version der Technik, sondern neue Version des

 Verständnisses; geht darum neue Kulturtechniken zum Umgang mit Wissen zu erwerben

Weltweit-Werden

- Neue mediale Infrastrukturen vergrößern die räumliche Reichweite der Information und

 Kommunikation 🡪 Verhältnis zwischen Medien zur Verbreitung von Wissen im Raum und

 den Medien zur Verbreitung von Wissen im Zeitlichen verschiebt sich

- Debray: Übermittlung = Übertragung von Ideen, Glaubens-, und Wissensinhalten über Zeit

 🡪 wird durch die neuen Kommunikationsmittel erschwet

- Nächste Schule: Geographie- Unterricht wichtiger als Geschichts-Unterricht (Raum vs. Zeit)

 🡪 Anforderungen werden über diese Ebene hinaus gehen

 🡪 ‚episodische Momentgemeinschaften‘: Menschen lernen, spielen, lehren und forschen

 zusammen 🡪 gemeinsames Beugen über aktuelle Probleme: zwischen und nicht in den

 Köpfen der Projektbeteiligten 🡪 Wissen zirkuliert, wächst, wird angewendet, verflüssigt

 🡪 verflüssigtes Wissen ersetzt bewahrtes Wissen

 🡪 muss die Themen und Problemstellungen, an denen sich die Schüler und Schülerinnen

 bilden sollen, in den Horizont und Kontext der digital vernetzten Weltgesellschaft stellen