

Kapitel 3: Medienpädagogik, Medienbildung und Medienkompetenz: Theoretische Abgrenzungen und praktische Anwendungen für Digital Streetwork

Lesen Sie die Frage und die dazugehörigen Antwortmöglichkeiten durch. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, finden Sie auf der jeweils folgenden Seite die Auflösung.

Was lässt sich unter dem Begriff „Medienpädagogik“ verstehen?

- Die wissenschaftlich fundierte Vermittlung von Medienkompetenz.
- Die Nutzung digitaler Bildungsangebote.
- Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Herausforderungen der Mediennutzung in Bildungsprozessen.

Was lässt sich unter dem Begriff „Medienpädagogik“ verstehen?

- Die wissenschaftlich fundierte Vermittlung von Medienkompetenz. *(Falsch)*
- Die Nutzung digitaler Bildungsangebote. *(Falsch)*
- Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Herausforderungen der Mediennutzung in Bildungsprozessen. *(Richtig)*

Medienkompetenz und Medienbildung betonen die entscheidende Bedeutung der Medien für Individuen und die Gesellschaft.

- Wahr
- Falsch

Medienkompetenz und Medienbildung betonen die entscheidende Bedeutung der Medien für Individuen und die Gesellschaft.

■ Wahr (*richtig*)

■ Falsch (*falsch*)

Was trifft nicht auf die Bedeutung von „Medienkompetenz“ zu?

- Der Begriff beinhaltet die Fähigkeit, technische Geräte und Methoden bedienen und anwenden zu können.
- Medienkompetenz bringt einen kritischen Blick auf Medien und ihre Nutzung mit.
- Der Begriff verweist auf den Ansatz, Medien in praktischen Handlungsfeldern zu verorten und anzuwenden.

Was trifft nicht auf die Bedeutung von „Medienkompetenz“ zu?

- Der Begriff beinhaltet die Fähigkeit, technische Geräte und Methoden bedienen und anwenden zu können. (*Richtig*)
- Medienkompetenz bringt einen kritischen Blick auf Medien und ihre Nutzung mit. (*Falsch*)
- Der Begriff verweist auf den Ansatz, Medien in praktischen Handlungsfeldern zu verorten und anzuwenden. (*Falsch*)

Medienpädagogik vereint die Ansätze der Medienbildung und der Medienkompetenz.

- Wahr
- Falsch

Medienpädagogik vereint die Ansätze der Medienbildung und der Medienkompetenz.

■ Wahr (*richtig*)

■ Falsch (*falsch*)

Welche Dimensionen beinhaltet das Konzept der Medienkompetenz nach Dieter Baacke?

- Medienmanagement, Medienkritik, Mediengestaltung und Mediensicherheit.
- Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung.
- Medienproduktion, Medienvertrieb, Medienkritik und Medienkunde.

Welche Dimensionen beinhaltet das Konzept der Medienkompetenz nach Dieter Baacke?

- Medienmanagement, Medienkritik, Mediengestaltung und Mediensicherheit. *(Falsch)*
- Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. *(Richtig)*
- Medienproduktion, Medienvertrieb, Medienkritik und Medienkunde. *(Falsch)*

Das Schlüsselkonzept der „Subjektivierung und Reflexion“ bedeutet ...
(mehrere Antworten möglich)

- dass Medien Individuen dazu bringen, sich in verschiedenen Rollen erleben und reflektieren zu können.
- dass Bildungsprozesse auch im Nachhinein rekonstruiert werden können.
- dass Prozesse der Abgrenzung und Abschottung auftreten können.

Das Schlüsselkonzept der „Subjektivierung und Reflexion“ bedeutet ...
(mehrere Antworten möglich)

- dass Medien Individuen dazu bringen, sich in verschiedenen Rollen erleben und reflektieren zu können. *(Richtig)*
- dass Bildungsprozesse auch im Nachhinein rekonstruiert werden können. *(Richtig)*
- dass Prozesse der Abgrenzung und Abschottung auftreten können. *(Falsch)*

Worauf legt die strukturelle Medienbildung besonderen Fokus, um den Dialog auf interaktiven Plattformen zu fördern?

- Die Wechselwirkung zwischen Individuum, Gesellschaft und Medium.
- Die Abschottung einzelner Nutzungsgruppen, um homogene Diskussionsräume zu schaffen.
- Die Automatisierung von Inhalten, um Dialoge ohne menschliche Anleitung führen zu können.

Worauf legt die strukturelle Medienbildung besonderen Fokus, um den Dialog auf interaktiven Plattformen zu fördern?

- Die Wechselwirkung zwischen Individuum, Gesellschaft und Medium. *(richtig)*
- Die Abschottung einzelner Nutzungsgruppen, um homogene Diskussionsräume zu schaffen. *(Falsch)*
- Die Automatisierung von Inhalten, um Dialoge ohne menschliche Anleitung führen zu können. *(Falsch)*

„Peer-Education“ bedeutet das Weitergeben von Wissen und Erfahrungen an Gleichaltrige.

- Wahr
- Falsch

„Peer-Education“ bedeutet das Weitergeben von Wissen und Erfahrungen an Gleichaltrige.

■ Wahr (*richtig*)

■ Falsch (*falsch*)

Wie können Digital Streetworker*innen im Onlinegaming-Bereich Jugendliche unterstützen?

- Sie können dabei helfen, richtige Spielstrategien zu entwickeln.
- Sie können dabei helfen, zwischen Spiel und Realität unterscheiden zu können.
- Sie können dabei helfen, Jugendliche untereinander anzuregen, in Kontakt zu treten.

Wie können Digital Streetworker*innen im Onlinegaming-Bereich Jugendliche unterstützen?

- Sie können dabei helfen, richtige Spielstrategien zu entwickeln. *(Falsch)*
- Sie können dabei helfen, zwischen Spiel und Realität unterscheiden zu können. *(Richtig)*
- Sie können dabei helfen, Jugendliche untereinander anzuregen, in Kontakt zu treten. *(Falsch)*