

Editorial zu Fachtagung 13: Medientechnik

Analoge und digitale Medien nehmen und nahmen seit jeher eine Schlüsselrolle in allen Kulturen ein. Sie dokumentieren und formen Wissen und Ereignisse, sind Träger von Kommunikation und Interaktion. Der Zugang zu Medien und der kompetente Umgang mit ihnen ermöglicht erst eine umfassende Teilhabe des Einzelnen an Politik, Wirtschaft und Kultur im Öffentlichen wie im Privaten.

Insbesondere digitale Medien bewirken heutzutage in vielerlei Hinsicht, aufgrund der außergewöhnlich kurzen Innovationszyklen in der IT- und Medienbranche, einen kontinuierlichen Anpassungsdruck im Bildungs- und Beschäftigungssystem. Neue Techniken wie aktuell z.B. „Mobile Tagging“, „Augmented Reality“, „Ubiquitous computing“ oder „Cloud computing“ eröffnen neue Anwendungs- und Handlungsmöglichkeiten, neue Anforderungen an das Mediendesign und damit auch neue Qualifizierungs- und didaktische Anforderungen für die berufliche Bildung im dynamischen gesellschaftlichen und kulturellen Kontext.

Die Fachtagung Medientechnik nimmt diesen Sachstand als Ausgangspunkt und analysiert drei ausgewählte Frageschwerpunkte der Berufspädagogik sowie der beruflichen Fachrichtungen „Medientechnik“ und „Mediendesign und Designtechnik“ in der beruflichen Bildung genauer:

1. Der erste Schwerpunkt mit dem Titel „Medientechnik und berufliche Bildung“ befasst sich mit den technologischen und wirtschaftlichen Entwicklungen und den daraus erwachsenen Anforderungen an die schulische und betriebliche Berufsausbildung in den Bereichen der audiovisuellen Medien, der Veranstaltungstechnik, der computer-generierten Digitalmedien sowie der Druckmedien. Sönke KNUTZEN fasst die Vorträge und Diskussionen dieses Schwerpunkts zusammen, indem er das berufliche Aufgabenspektrum im Medienbereich sowie die wichtigsten gewerblich-technischen Medienberufe skizziert und darauf aufbauend die besonderen Herausforderungen im Bereich der Medientechnik aus berufspädagogischer Sicht darstellt.
2. Der zweite Schwerpunkt widmet sich dem Mediendesign und der Designtechnik in der beruflichen Bildung. Die junge berufliche Fachrichtung „Mediendesign und Designtechnik“, die sich auf Designberufe und designnahe Berufe – insbesondere Medienberufe – ausrichtet, schließt eine Lücke in der beruflichen Lehrerbildung. Die Tagung gibt in diesem Teil Prognosen für die Entwicklung dieses Berufsfeldes, skizziert neue Konzepte für eine professionsorientierte Mediendidaktik und zeigt exemplarisch, wie sich diese auf einen anspruchsvollen beruflichen Gestaltungsunterricht übertragen lassen.

- Ulrich HEINEN analysiert die jahrzehntelange berufssystematische Vernachlässigung der gestalterischen, designerischen und designnahen Berufe in der beruflichen Lehrerbildung. Besonders für gestalterische Medienberufe verdeutlicht er die Lücke, welche die Einrichtung der neuen beruflichen Fachrichtung „Mediendesign und Designtechnik“ komplementär zu der technologisch fokussierten beruflichen Fachrichtung „Medientechnik“ schließt.
 - Marion GODAU zeigt auf, was die junge Disziplin „Designpädagogik“ auch für die berufliche Bildung in designerischen und designnahen Medienberufen zur Vermittlung zukunftsrelevanter Schlüsselkompetenzen und Qualifikationen, gestalterischer Problemlösestrategien und Haltungen beitragen kann, die seit jeher in die Ausbildung in gestaltenden Berufen gehören.
 - Björn BLANKENHEIM befasst sich mit der wirtschaftlichen und ausbildungssystematischen Entwicklung des Game Design in Deutschland und weist so beispielhaft für das Feld der designnahen Medienberufe auf Perspektiven und Notwendigkeiten der sich dynamisch ausdifferenzierenden beruflichen Fachrichtung „Mediendesign und Designtechnik“ hin.
 - Henning KRAUSPE legt Schritt für Schritt die didaktische Umsetzung von „Designrhetorik“ im beruflichen Unterricht dar und belegt das enorme Potential einer am Gesamtsystem der Rhetorik orientierten Gestaltungslehre in der Vermittlung systematischer Konzeptions- und Entwurfsstrategien, von der Planung bis zur Umsetzung.
3. Der dritte Schwerpunkt der Fachtagung trägt die Überschrift „Medieneinsatz in der beruflichen Bildung“ und befasst sich mit der kontinuierlichen Anpassungsleistung, die das Berufsbildungssystem in diesem Bereich leisten muss, um den Anforderungen der sich ständig wandelnden Informationsgesellschaft gerecht werden zu können. Fokussiert werden in diesem Block internetbasierte Informations- und Kommunikationsplattformen, die zur Unterstützung von zeit- und ortsunabhängigen Lehr-Lernprozessen und der Kooperation und Kommunikation in der beruflichen Bildung entwickelt und genutzt werden. Folgende Beiträge setzen sich mit diesen Themenschwerpunkt im Block 3 auseinander:
- Claudia BÖRNER, Jörg NEUMANN und Thomas KÖHLER diskutieren in ihrem Beitrag die Möglichkeiten und Probleme der internetgestützten Lernortkooperation mithilfe eines Online-Ausbildungsnachweises. Dieser ersetzt dabei den klassischen papierbasierten Ausbildungsnachweis unter Nutzung der Potentiale der neuen Informations-, Kommunikations- und Webtechnologien bieten.
 - Sigrid SALZER und Anja SCHULZ stellen das Forschungsvorhaben „effekt-Verknüpfende Vermittlung von Fach- und Medienkompetenzen“ vor. Ihr Beitrag beschreibt die wichtigsten Eckdaten dieses Projektes, erläuterte dessen

Zielsetzung und abschließend das Evaluationsverfahren zur Erfassung von Medienkompetenz.

- Thomas HAGENHOFER & Anette JACOB beschreiben in ihrem Artikel die Umsetzung und Erprobung der internetbasierten Lerngemeinschaft „Mediencommunity 2.0“ für Druck- und Medienberufe. Im Fokus stehen hier die Organisation selbstgesteuerter Online-Lerngruppen z.B. zur Prüfungsvorbereitung von Auszubildenden sowie die Darstellung der Potenziale und Erfahrungen im Rahmen der Mediencommunity 2.0.
- Claas HANKEN & Luisa KARBAUZKI erläutern die videobasierte Lern-Community „draufhaber.tv“ für Jugendliche z.B. in der Berufsorientierung und in der beruflichen Erstausbildung, die bezweckt, die medien- und arbeitsprozessbezogenen Fähigkeiten der Jugendlichen herauszustellen, informelle Lerngemeinschaften zu bilden und einen Wissenstransfer zu erreichen.

Insgesamt zeigten die Vorträge und Diskussionen im Rahmen der Fachtagung, dass das Thema Medientechnik zeitlos aktuell ist und bleiben wird. Durch den kurzen Innovationszyklus in diesem Bereich und die Konvergenz digitaler Medien mit anderen aktuellen und traditionellen Medien besteht ein hoher Forschungsbedarf zu den Fragen: 1. Wie sollen Medienberufe in Zukunft gestaltet werden? Oder, welche Entwicklungen beeinflussen die Branche? 2. Welches Designkonzept trägt zur Weiterentwicklung von Berufen der Informations- und Kommunikationsmedien bei? Und, wie können diesbezügliche Kompetenzen didaktisch aufgebaut werden? 3. Wie können digitale Medien dabei helfen Lern-, Lehr- und Kooperationsprozesse in der beruflichen Bildung über die Fachgrenzen hinweg effektiver als bisher zu gestalten?

Auf all diese Fragen kann es immer nur zeitbedingte Antwortversuche geben, die der ständigen Revision, aber auch der Suche nach nachhaltig tragfähigen und grundlegenden Strukturprinzipien bedürfen.

Alexandra Eder, Ulrich Heinen & Sönke Knutzen