

Call for Paper

Reihe Erfahrungsorientierte Bildungsforschung

Hrsg. Evi Agostini, Agnes Bube, Iris Laner, Andreas Oberprantacher, Hans Karl Peterlini, Ricarda T.D. Reimer, Sales Severin Rödel und Michael Schratz



Medienpädagogische Erfahrungsräume zwischen Tradition und Innovation. Organisationsstrukturen und Lehren – ethische Diskurse ermöglichen.

Bandherausgeber*innen: Ulf-Daniel Ehlers und Ricarda T.D. Reimer

Digitalisierung ermöglicht Bildungsinstitutionen vom Kindergarten bis hin zur Senior:innenweiterbildung die Umsetzung und Gestaltung neuer Lern- und Erfahrungsräume. Die vielfältigen Technologien erfordern einerseits eine professionelle medienpädagogische/-didaktische Expertise sowie andererseits spezifisch ausgerichtete organisationale Rahmenbedingungen und Strukturen.

Hierzu konnten zahlreiche Erfahrungen in der Lehre sowie den Organisationsstrukturen, nicht erst seit Corona, gesammelt werden. Zum Diskurs steht, wie sich Bildungsinstitutionen und deren Bildungsverantwortliche, vor dem Hintergrund ihrer Erfahrungen sowie des Wissens einer über 30-jährigen medienpädagogisch-digitalen Forschung und Praxis einer durch Technologien geprägten Welt zuwenden (Kerres, 2018) – respektive diese im Sinne einer Kultur der Digitalität mitgestalten (Stalder, 2016). Denn letztendlich ist es Ziel, Lernenden über Fachinhalte hinaus Future Skills zu vermitteln und für mögliche Zukünfte auszubilden (Ehlers, 2020). Im Sammelband wird ein besonderer Blick auf den Bereich der „Ethischen Kompetenzen“ gerichtet.

Lernen in leiblicher Präsenz wird ergänzt mit synchronen und asynchronen Kommunikationsmöglichkeiten (z.B. Videokonferenzsystemen, Learning Management Systemen) oder auch hybriden Settings sowie der Schaffung von (Lern)Räumen in 3D, in denen Menschen mit ihren Avataren interagieren. Überdies sind Augmented/Virtual Reality und KI-Szenarien (Buchner, 2022; Schleiss u.a., 2023) oder Humanoide Roboter in der Bildung (Reimer u.a., 2021) auf dem Vormarsch. Es ist notwendig, dass sich Bildungsinstitutionen mit eigens dafür ausgerichteten Organisationseinheiten sowie entsprechend qualifizierten Mitarbeiter*innen den anstehenden medienpädagogischen und organisationalen Fragestellungen im Zeitalter der Digitalisierung auseinandersetzen (Volk u.a., 2024).

In diesem Kontext gewinnen zunehmend ethische Aspekte in der Bildung an Bedeutung und dies nicht erst seit Aufkommen von Chatbots und der aktuellen KI-Diskussion. Die Mensch-Maschinen-Schnittstelle rückt ins Zentrum des Interesses. Diese Schnittstelle ist auch für die Kommunikation mit Robotern zentral oder für den Umgang mit und die Gestaltung von Lerninhalten bspw. auf Learning Management Systemen.

Insgesamt, so lässt sich konstatieren, bedarf es einer engen Verknüpfung von medienpädagogischem Wissen und ICT-Kenntnissen, denn diese Expertise bildet die Basis für die erforderliche Schnittstellenkompetenz und der entsprechenden Kommunikation in und für eine zukunftsgerichtete Bildung in den Organisationen bis hin zum konkreten Unterricht und der Lehre.

In dem Band sollen Beiträge Platz finden, die Lehr-/Lernerfahrungen, bestenfalls anhand von Praxisbeispielen, analysieren/reflektieren und sich zugleich theorieorientiert dem Digitalisierungsdiskurs, d.h. im Speziellen ethischen Reflektionen in der Bildung zuwenden oder Fragen der Organisationsentwicklung aufgreifen und mögliche Organisationsstrukturen für eine zukunftsorientierte digitale Bildung aufzeigen.

Call for Paper

Mit dem Band wird das Ziel verfolgt, Erfahrungsperspektiven aus der Erziehungswissenschaft und der Bildungsforschung ausdrücklich mit Ansätzen der Medienpädagogik in Beziehung zu setzen. Der Sammelband wird sich entlang der Lebensspanne (vom Kindergarten, Schulen/Schüler:innen, Hochschulen/Studierende bis hin zu Weiterbildungsteilnehmenden der (beruflichen) Bildung, Erwachsenen-, Senior:innenweiterbildung etc.) und ihren Bildungsinstitutionen orientieren.

Ein Abstract im Umfang von max. 3.500 Zeichen senden Sie bitte (plus Kurzbiografie) bis zum 1.09.2024 an mail@erfahrung-bildung.com. Im Anschluss an die Sichtung der Abstracts findet eine Auswahl für den Sammelband statt – Sie werden schnellstmöglich informiert (ein Beitrag im Sammelband umfasst ca. 4.000 Wörter) und ist für die erste Jahreshälfte 2025 avisiert. Hinweise zur inhaltlichen und formalen Gestaltung werden im Zuge der Rückmeldung an die Autor:innen der angenommenen Beiträge übermittelt. Der Sammelband erscheint in der Reihe „[Erfahrungsorientierte Bildungsforschung](#)“ des Verlags Beltz Juventa.

Literatur

- Buchner, Josef (2022): Lernen mit einem Augmented Reality Escape Game: Der Einfluss didaktischer Variationen auf den Lernerfolg und das Immersionserleben. [Dissertation, Universität Duisburg-Essen].
- Ehlers, Ulf-Daniel (2020): Future Skills. Lernen der Zukunft – Hochschule der Zukunft. Wiesbaden: Springer.
- Reimer, Ricarda T.D.; Flückiger, Silvan (2021): «Wachsamen Maschinen. Freiräume und Notwendigkeit der Verantwortungsübernahme bei der Entwicklung sozialer Roboter und deren Integration in Bildungsinstitutionen». In: Stapf, I.; Ammicht Quinn, R.; Friedewald, M.; Heesen, J.; Krämer, N. (Hg). Aufwachsen in überwachten Umgebungen – Interdisziplinäre Positionen zu Privatheit und Datenschutz in Kindheit und Jugend. Tagungsband des Forum Privatheit, Nomos Verlag Berlin, S. 125-140.
- Kerres, Michael (2018): Bildung in der digitalen Welt: Wir haben die Wahl. In: denk-doch-mal.de, Online-Magazin für Arbeit-Bildung-Gesellschaft, Ausgabe 02-18 (Berufliches) Lernen in digitalen Zeiten.
- Schleiss, Johannes; Mah, Dana-Kristin, Böhme, Katrin, Fischer, David; Mesenhöller, Janne; Paaßen, Benjamin; Schork, Sabrina; Schrumpf, Johannes (2023): Künstliche Intelligenz in der Bildung. Drei Zukunftsszenarien und fünf Handlungsfelder. Berlin: KI-Campus.
- Stalder, Felix (2016): Kultur der Digitalität. Suhrkamp.
- Volk, Benno; Keller, Stefan Andreas (2022): Einheit statt Vielfalt? Hochschulentwicklung und die Bedeutung von Wissenschaftsmanagement für die organisationale Identitätsbildung im 21. Jahrhundert. DUZ Wissenschaft & Management, 01, S. 25-33.