

**Tabelle 2: Teilbereiche der Medienpädagogik (neu formuliert)**

	Teilbereich	Inhalte	Ziele
1	Medien-kommunikation	Untersuchung der Strukturen und Bedingungen von Kommunikationsprozessen (besonders – aber nicht nur – der Massenmedien), Medienwirkungs- und Rezeptionsforschung, Auswirkung und (Einsatz-)Möglichkeiten der (Massen-)Medien	Bewußter, kritischer, reflektierter und sozial erwünschter Umgang mit Medien
2	Medien-interaktion <sup>a</sup>	Untersuchung der Strukturen und Bedingungen von Interaktionsprozessen mit Neuen Medien	
3	Mediendidaktik <sup>b</sup>	Funktionen und Wirkungen von Medien in Lehr- und Lernprozessen mit besonderer Berücksichtigung der neuen interaktiven Medien; als Teilgebiet der allgemeinen Didaktik und der Handlungstheorie wird medienvermitteltes (besonders interaktives) Lernen untersucht	Kriterien für Auswahl und Einsatz von Medien, insbesondere von Bildungssoftware, in Übereinstimmung mit Inhalten und Methoden
4	Medieneinsatz <sup>c</sup> , Mediengestaltung, Medienproduktion, Medienpraxis	Geschichte, Institutionen, rechtliche Grundlagen, Produktionsprozesse von Medien Funktion, Technik, Entwurf, Gestaltung und Produktion von Medien für Aus- und Weiterbildung unter besonderer Berücksichtigung von interaktiver Bildungssoftware Management von Arbeits- und Produktionsprozessen bei der Medienerstellung	Kritische Handlungsorientierung innerhalb der Medienlandschaft; Reflektierte Nutzung der Medien für Aus- und Weiterbildung; Technische, kaufmännische und gestalterische (bzw. künstlerische) Beherrschung des Produktionsprozesses

- a. Die Medieninteraktion wird neu als eigenständiger Bereich eingeführt, um die Bedeutung von Interaktionsprozessen insbesondere mit den Neuen Medien zu betonen.
- b. Die Mediendidaktik wird unter Einschluß interaktiver Medien handlungsorientiert ausgerichtet und beschäftigt sich schwerpunktmäßig – den in diesem Artikel konstatierten Forschungsdefizit entsprechend – mit der Didaktik von Bildungssoftware.
- c. Der altertümliche Ausdruck "Medienkunde" wurde weggelassen. Um der relativ geringen Bedeutung von Hardware zu entsprechen, habe ich ebenso den Begriff "Bildungstechnologie" nicht mehr erwähnt. Statt "Unterrichtsmedien" verwende ich durchwegs "Medien für Aus- und Weiterbildung", worunter ich auch die Erwachsenenbildung und betriebliche Aus- und Weiterbildung fassen möchte. Damit sollen die mit den interaktiven Medien verstärkten Möglichkeiten des autonomen Lernens, der Selbststeuerung und Individualisierung betont werden. Weiters habe ich die Vermittlungs- und Praxisaspekte zusammengezogen. Meiner Ansicht nach sind Kenntnisse über die Technik, Funktion usw. für eine handlungsorientierte Medienpädagogik nicht per se interessant, sondern nur im praktischen Zusammenhang von Einsatz und Gestaltung. Das betrifft auch Kenntnisse zu Geschichte, Recht und Institutionen, die ich ebenfalls nur unter dem Gesichtspunkt der Gestaltung (sozialer Wirklichkeiten, vgl. meinen erweiterten Design- bzw. Gestaltungsbegriff) abhandeln möchte.