



# EMOTIONEN, BEDÜRFNISSE UND DIGITALISIERUNG.

Plädoyer für eine Emotionen berücksichtigende Medienbildung in der beruflichen Bildung und Fachdidaktik



# Gliederung

- Medienkompetenzen und Ziele digitaler Medienbildung
- Problemaufriss
- Was bedeutet es eigentlich zu lernen?
- Digitale Medien, Emotionen und Bedürfnisse. Wie passt das zusammen?
- Beispiele zur Verbindung von digitalen Medien, Körper, Emotionen und Bedürfnissen
- Zusammenfassung und Ausblick für die Wirtschaftspädagogik und Fachdidaktik



# Digitalisierung

Unter **Digitalisierung** (von lat. *digitus*, Finger und engl. *digit*, Ziffer) versteht man das Umwandeln von analogen Werten in digitale Formate und ihre Verarbeitung oder Speicherung in einem digitaltechnischen System.



<https://www.atarimuseum.de/bilder/st/megast.jpg>



# Digitale Bildung

Digitale Bildung = Ausstattung an Kompetenzen mit dem besonderen Fokus auf Teilhabe und Mitgestaltung in der von digitaler Transformation geprägten Gesellschaft (vgl. KMK 2016, Knaus 2018, Tulodziecki 2015)



# Medienkompetenz (aus Kergel &Kergel,2020, 43 nach Baacke 2007)

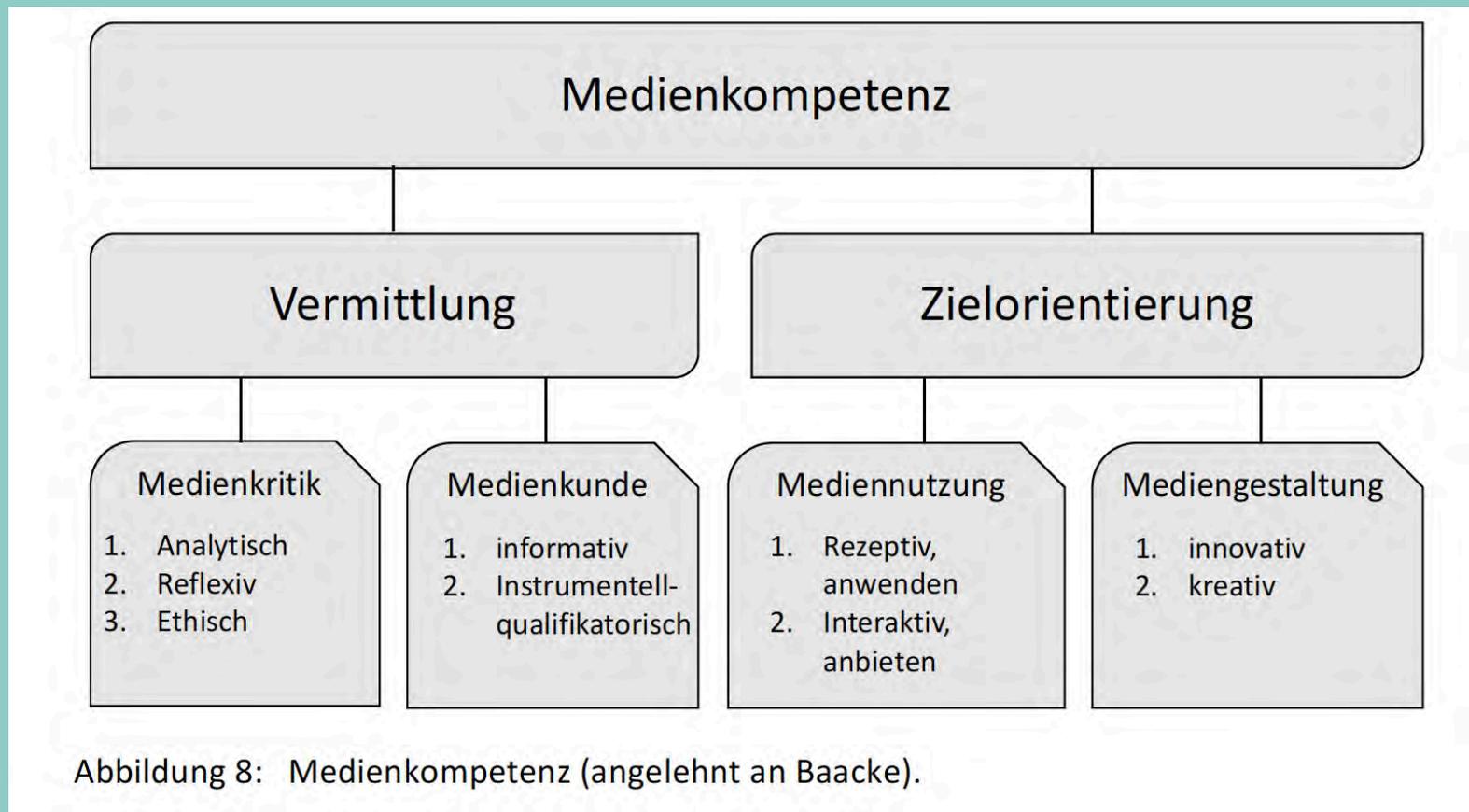


Abbildung 8: Medienkompetenz (angelehnt an Baacke).

Schwerpunkte der Einordnung in die 1. Phase der Lehrerbildung  
 Zuordnung zu **Fachdidaktik** (blau), **Bildungswissenschaften** (gelb), **gemeinsame Aufgaben** mit Grundlagen in den Bildungswissenschaften und Ausgestaltung in der Fachdidaktik (grün). In Spalte 5 werden Elemente der Medienbildung in der Schulentwicklung in der 1. Phase nur exemplarisch vermittelt.

<b>Kompetenzfelder</b>  <b>Bereiche des Wissens und Könnens</b>	<b>M – Mediendidaktik</b> Lernen und Lehren mit Medien bzw. in digitalen Lernumgebungen	<b>E – Erziehung</b> Anleitung und Unterstützung eines förderlichen Medienverhaltens	<b>B – Bildung</b> Anregung und Unterstützung des Lernens über Medien	<b>S – Schulentwicklung</b> Weiterentwicklung schulischer Rahmenbedingungen für medienpädagogische Aufgaben
<b>1 – Grundbegriffe und Fragestellungen der Medienpädagogik</b> verstehen und in reflexiver Weise nutzen	<b>Grundbegriffe und Grundlagen</b> , z.B. Medien, Digitalisierung, Mediatisierung, Medialität, Medienkompetenz, Medienanalyse und Medienkritik <b>Informatische Grundlagen</b> der Digitalisierung und ihre Auswirkungen auf Lernen, Erziehung und Bildung <b>Fragestellungen</b> , z.B. von Mediensozialisation, Medienerziehung, Mediendidaktik, Medienbildung (auch unter Einbezug historischer Entwicklungen)			
<b>2 – Bedingungen für medienpädagogisches Handeln</b> wissenschaftlich erfassen, einschätzen, reflektieren, beachten und beeinflussen	<b>Entwicklungen im Medienbereich, Prozesse</b> der Mediatisierung und Digitalisierung im gesellschaftlichen Kontext (einschl. digitaler Ungleichheit, Kommerzialisierung, Datafizierung, Wandel von Öffentlichkeit) in ihrer Bedeutung für Lernen, Erziehung und Bildung <b>Ansätze zur Mediensozialisation und Medienaneignung</b> , soziale und kulturelle Praxen im Kontext von Medien („Medienkulturen“) <b>Für Lernen, Erziehung und Bildung medienpädagogisch relevante Forschungsergebnisse</b> z.B. der Kommunikationswissenschaft, der Informatik, der Mediensoziologie, Medienpsychologie und Medienphilosophie			personale, technische, rechtliche, finanzielle, curriculare, organisatorische <b>Bedingungen in der Schule</b>
<b>3 – Medienpädagogische Konzeptionen, Modelle und Theorien sowie Ergebnisse und Methoden medienpädagogischer Forschung</b> verstehen, analysieren, kritisch einordnen und in Beziehung zu eigenen Vorstellungen setzen, reflektiert anwenden	Lerntheoretische Ansätze mit Medienbezügen, <b>Mediendidaktische Ansätze</b> , auch zum Lernen in digitalen Umgebungen (zum „Lernen mit Medien“)	Theoretische Ansätze zu <b>Erziehung und Beratung zum Medienverhalten</b> (einschl. Kinder- und Jugendmedienschutz)	Theoretische Ansätze zum <b>Lernen über Medien</b> (einschl. Medienanalyse und Mediengestaltung und informatische Grundlagen)	Theoretische Ansätze zu schulischen Innovationen bzw. zur <b>Schulentwicklung mit Medienbezügen</b> und empirische Ergebnisse
	Forschungsergebnisse zur <b>Verwendung, Gestaltung und Weiterentwicklung</b> von Medien und digitalen Lernumgebungen	Forschungsergebnisse zu <b>Erziehung, Beratung und Bildung mit Medienbezügen</b>		Forschungsergebnisse in ihrer Bedeutung für <b>Schulentwicklung und Weiterentwicklung von Unterricht</b>
	Methodologische bzw. wissenschaftstheoretische Grundlagen der Forschung und Forschungsparadigmen, qualitativ- und quantitativ-empirische Forschung, <b>Methoden der Forschung mit Medienbezug</b>			
<b>4 – Praxisbeispiele für medienpädagogisches Handeln</b> (im Unterricht) vor dem Hintergrund von Theorie und Empirie analysieren und bewerten	<b>Medienangebote für das Lernen</b> Planung, Durchführung und Nachbereitung des <b>Lernens mit Medien</b> und des Lernens in digitalen Lernumgebungen	Beispiele für <b>medienerzieherische Einflussnahmen und Beratungen</b> mit ihren Intentionen und Vorgehensweisen	Beispiele für die <b>Planung, Durchführung und Nachbereitung</b> von Lehr-Lern-Einheiten oder von Projekten zum Lernen über Medien; Ziele, Inhalte, Vorgehensweisen	Beispiele für <b>medienbezogene schulische Ausstattungs-, Personal-, Curriculum- und Organisationsentwicklungen</b>
<b>5 – Praxisbeispiele für medienpädagogisches Handeln</b> (im Unterricht) theoriegeleitet entwickeln erproben und evaluieren	<b>Analyse von Medienangeboten</b> für das Lernen mit oder über Medien <b>Entwurf und Gestaltung</b> eigener Materialien oder Lernumgebungen für das Lernen mit oder über Medien <b>Praxis- und theorieorientierter Entwurf</b> von Lehr-Lerneinheiten, Projekten oder anderer Maßnahmen zur Wahrnehmung von Erziehungs-, Beratungs- und Bildungsaufgaben im Kontext von Mediatisierung und Digitalisierung <b>Planung, Durchführung und Auswertung</b> von Erprobungen bzw. Evaluationen zum Lernen mit und über Medien (im Sinne einer praxisbezogenen gestaltungsorientierten Forschung)			<b>Fallbezogene Überlegungen</b> und Konzepte zur technischen und personalen <b>Ausstattung von Schulen</b> sowie zur <b>Organisation medienpädagogischer Aktivitäten</b> und zu Curricula



Medienkompetenz

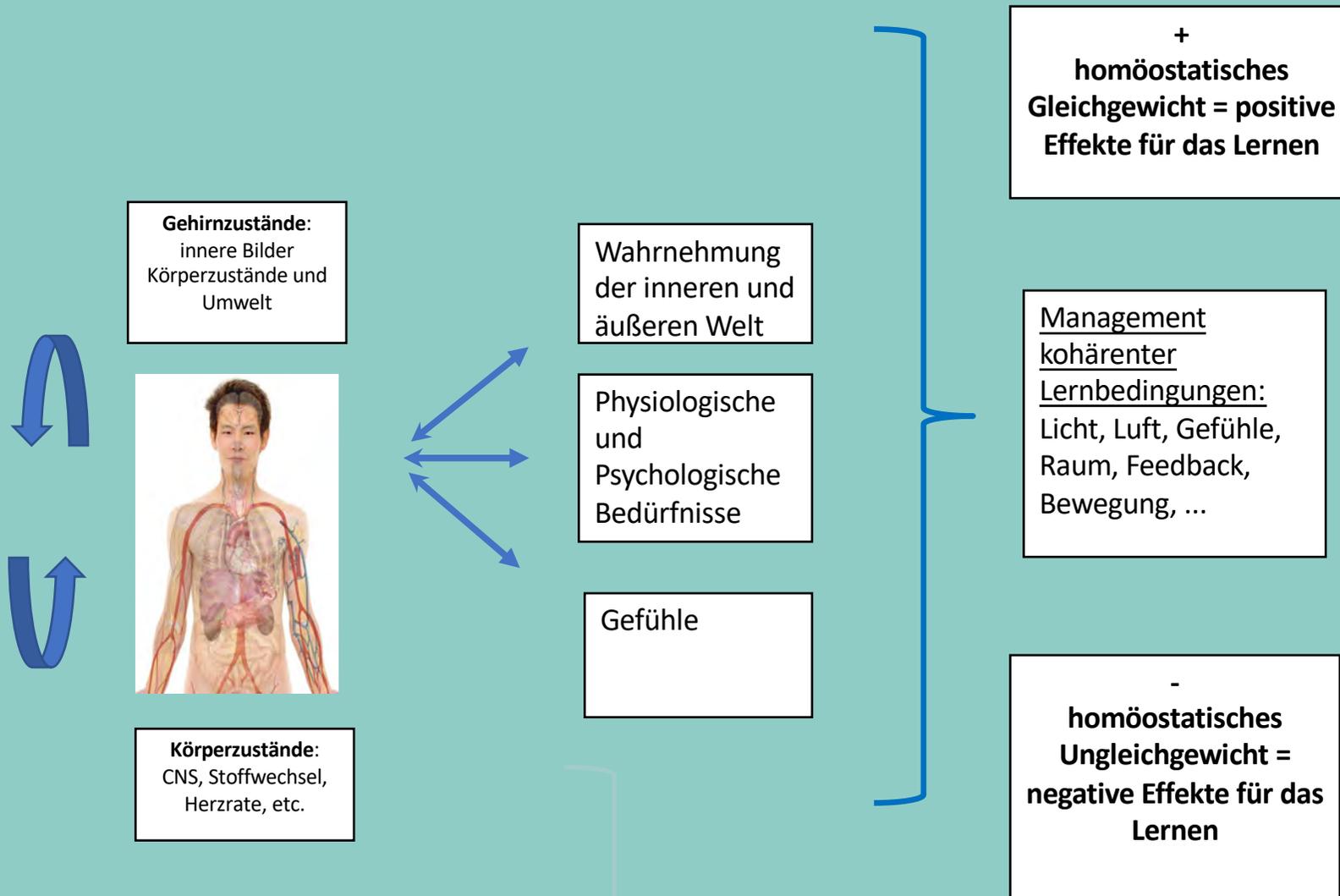


## Was ist Lernen I

*Zu lernen bedeutet somit die Erweiterung, Modifikation, Neuordnung und Löschung innerer Bilder, die im wechselseitigen Austausch zwischen Körper, Gehirn und Geist entstehen.*



# Was ist Lernen II





## Emotionen, Gefühle und Bedürfnisse

**Emotionen:** "Eine Emotion ist ein qualitativ näher beschreibbarer Zustand, der mit Veränderungen auf einer oder mehreren der folgenden Ebenen einhergeht: Gefühl, körperlicher Zustand und Ausdruck." (Schmidt-Atzert 1996, 21)

**Gefühle:** subjektive Wahrnehmung von Emotionen (siehe auch Damasio)

**Bedürfnisse:** ein Wunsch, der aus einem Mangel heraus entsteht und das Bestreben, ihn zu beseitigen (Überblick Mägdefrau 2006).





# Bedürfnisse nach Marshall Rosenberg

- **Körperliches Wohlbefinden**
- **Sicherheit.**
- **Liebe.**
- **Empathie, Einfühlung.**
- **Kreativität.**
- **Geborgenheit.**
- **Spiel/Erholung**
- **Autonomie/ Willensfreiheit**
- **Sinn/Entwicklung**





# Digitale Medien, Emotionen und Bedürfnisse

- ❖ Digitale Medien lösen Emotionen und Bedürfnisse aus
- ❖ Digitale Medien dienen der Repräsentation von Körper, Bedürfnissen und Emotionen
- ❖ Digitale Medien erleichtern/erschweren beziehungsweise verändern den Umgang mit dem Körper, Bedürfnissen und Emotionen

...betrifft das Lernen mit digitalen Medien (LmDM) als auch das Lernen über digitale Medien (LüDM)



# Cybermobbing (LüDM+ LmDM)





## Twitternachrichten (LüDM+ LmDM)

„So interessant zu sehen, wie progressive demokratische Kongress-Frauen, die ursprünglich aus Ländern kommen, deren Regierungen eine komplette und totale Katastrophe und die schlimmsten, korruptesten und unfähigsten irgendwo auf der Welt sind, jetzt lautstark und böse den Menschen in den USA, der größten und mächtigsten Nation auf Erden, sagen, wie unsere Regierung geführt werden soll.“

Warum gehen sie nicht zurück und helfen, die total zerbrochenen und von Kriminalität verseuchten Orte zu reparieren, aus denen sie gekommen sind.“ (Donald Trump Sommer 2019)





# Online Kommunikation

## Beispiel 38

Max (19:57:32): des kam auf em bernd seiner beerdigung Carina (19:58:19): echt

Max (19:58:29): ja

Carina (19:58:52): jetzt kommen alle erinnerungen wieder hoch ... Max (19:59:01): sry

Carina (19:59:22): ...

Carina (19:59:23): :-P

Max (19:59:31): hasch mich jz verarscht

Carina (19:59:44): ne wiso...?

Max (20:00:42): wegen erinnerungen un dan den smilie

Carina (20:01:08): :-D

Carina (20:01:10): sorry

Max (20:03:12): egal was hasch heute so gemacht

**Gysin, D. 2015: 177**



# Digitale Kommunikation (LmDM)

Es verwenden Emojis bzw. Emoticons in digitalen Textnachrichten, weil ...	insgesamt	4- bis 24-Jährige	25- bis 34-Jährige	35- bis 44-Jährige	45- bis 54-Jährige	55- bis 60-Jährige
	%	%	%	%	%	%
... sie die Kommunikation auflockern	73	80	74	72	71	60
... sie damit Gefühle besser ausdrücken können	53	73	66	47	43	37
... sie sie lustig oder niedlich finden	45	37	43	47	48	46
... sich Missverständnisse vermeiden lassen	35	59	48	32	23	14
... es mein Gesprächspartner auch tut	24	32	28	20	20	25
... es Zeit spart	17	18	22	18	14	12

Tab. 16: Gründe für die Verwendung von Emoticons bzw. Emojis II (Basis: Befragte, die Emoticons bzw. Emojis in digitalen Textnachrichten nutzen; Prozentsumme größer 100, da Mehrfachnennungen möglich)

Schlobinski, P.& Siever, T. ,2018, 9.





## Digitale Kommunikation (LmDM) II

Es verwenden Emojis bzw. Emoticons in digitalen Textnachrichten, weil ...	insgesamt	Männer	Frauen
	%	%	%
... sie die Kommunikation auflockern	73	72	74
... sie damit Gefühle besser ausdrücken können	53	47	59
... sie sie lustig oder niedlich finden	45	38	52
... sich Missverständnisse vermeiden lassen	35	34	35
... es der Gesprächspartner auch tut	24	28	20
... es Zeit spart	17	18	16

Tab. 15: Gründe für die Verwendung von Emoticons bzw. Emojis I (Basis: Befragte, die Emoticons bzw. Emojis in digitalen Textnachrichten nutzen; Prozentsumme größer 100, da Mehrfachnennungen möglich)

Schlobinski, P.& Siever, T. ,2018, 9.



# Was denken Lehrende (LmDM)

## Jeder zweite Lehrer würde gerne öfter digitale Medien einsetzen

Kommt es vor, dass Sie gerne digitale Medien im Unterricht einsetzen würden, dies aber nicht können?  
Aus welchen Gründen können Sie neue Medien nicht einsetzen?



Basis: Alle befragten Lehrer (n=503) bzw. Befragte, die digitale Medien gerne einsetzen würden, dies aber nicht können (n=274) | Mehrfachnennung möglich  
Quelle: Bitkom Research

bitkom



# VR-Brillen in der Lehrer\*innenbildung (LmDM)



Fotos: Axel Wiebke, <https://www.uni-potsdam.de/en/headlines-and-featured-stories/detail/2020-12-04-angehende-geschichtslehrer-und-lehrerinnen-in-der-virtual-reality-ein-innovatives-lehrp>



## Digitale Kommunikation (LmDM) III

Es machen ein Selfie und schicken es anderen Personen	taglich	mehrmals pro Woche	einmal pro Woche	mehrmals pro Monat	einmal pro Monat	selte-ner	gar nicht
	%	%	%	%	%	%	%
insgesamt	1	3	3	8	9	43	33
Manner	2	2	3	6	9	42	36
Frauen	1	3	4	9	10	44	29
14- bis 24-Jahrig	6	8	8	14	12	34	18
25- bis 34-Jahrig	1	4	5	10	13	42	25
35- bis 44-Jahrig	0	2	2	4	8	50	34
45- bis 54-Jahrig	0	1	1	7	6	43	42
55- bis 60-Jahrig	0	0	1	4	6	44	45

Tab. 12: Versand von Selfies

Aus Schlobinski, P.& Siever, T. ,2018, 7.



## Influencer\*innen (LüDM+ LmDM)

- ❖ Pia Wurtzbach
- ❖ Bastian Schweinsteiger



# Körperoptimierung





# Virtuelle Welten und Cyborgs (LüDM+ LmDM)





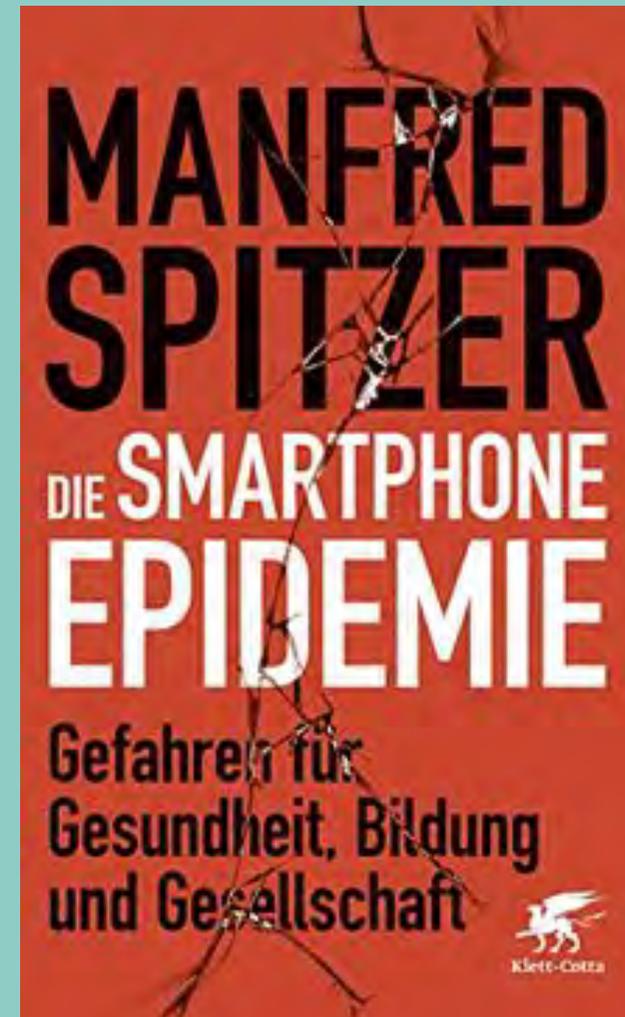
# Anthropomorphismus





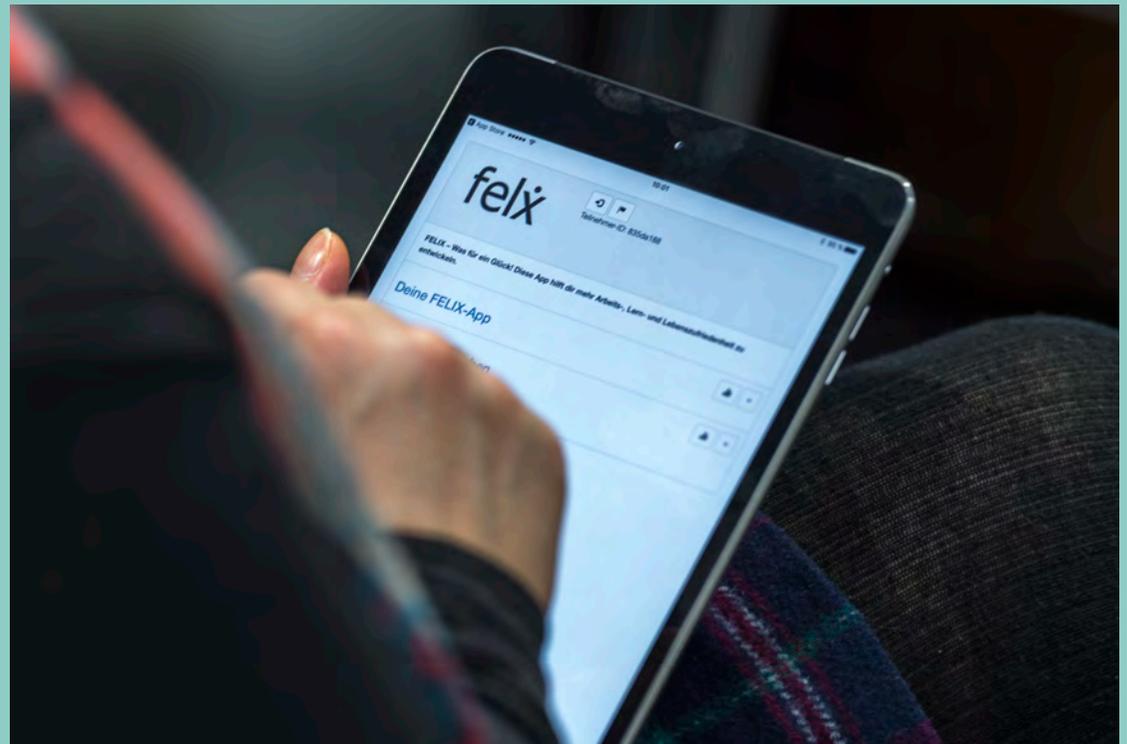
## Digitalisierung und Gesundheit

- ❖ Suchterkrankungen
- ❖ Ängste und Depressionen
- ❖ Bluthochdruck
- ❖ Aufmerksamkeitsstörungen
- ❖ Schlafstörungen
- ❖ Kurzsichtigkeit/Lichtempfindlichkeit



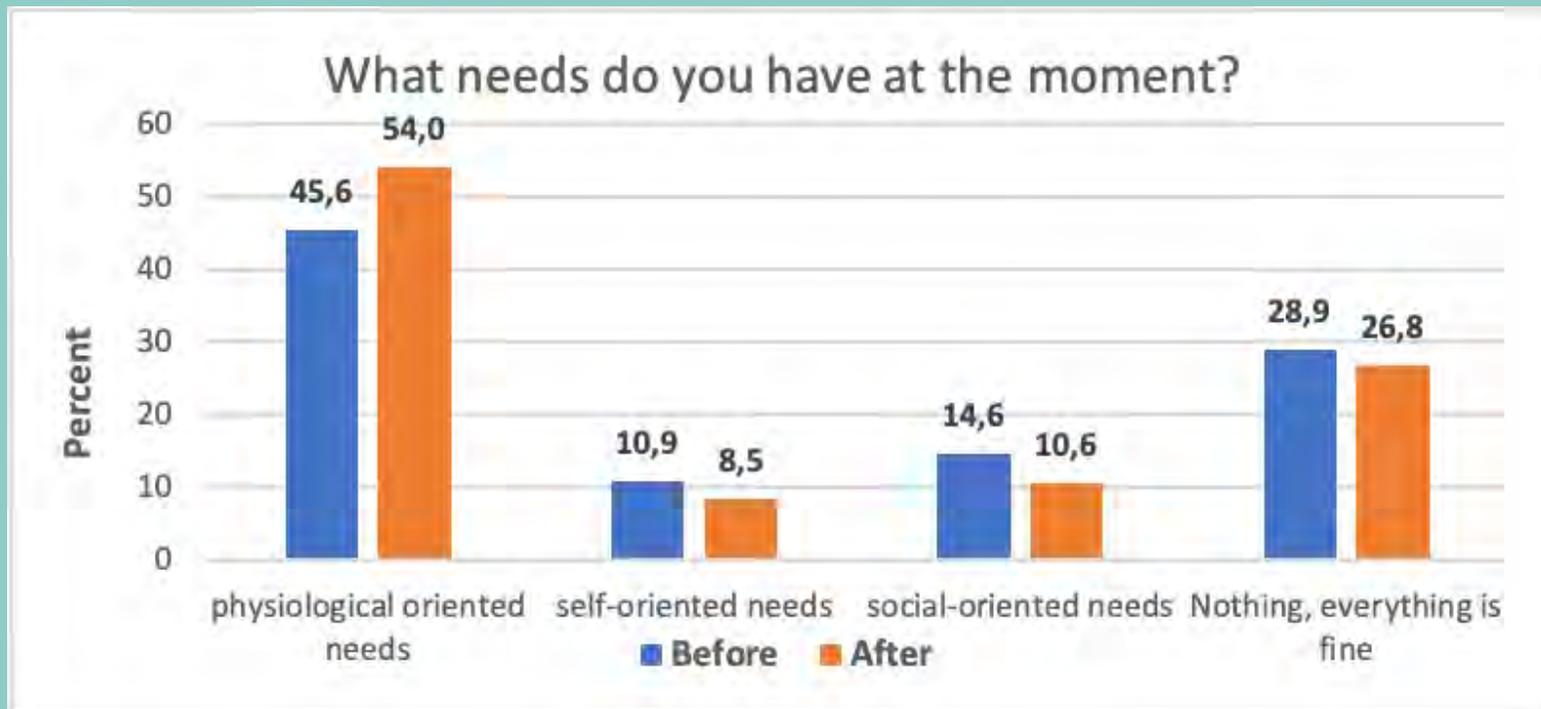


# Die Felix-APP: Motivation, Interesse und Bedürfnisse von Studierenden





# Die Felix-APP: Motivation, Interesse und Bedürfnisse von Studierenden

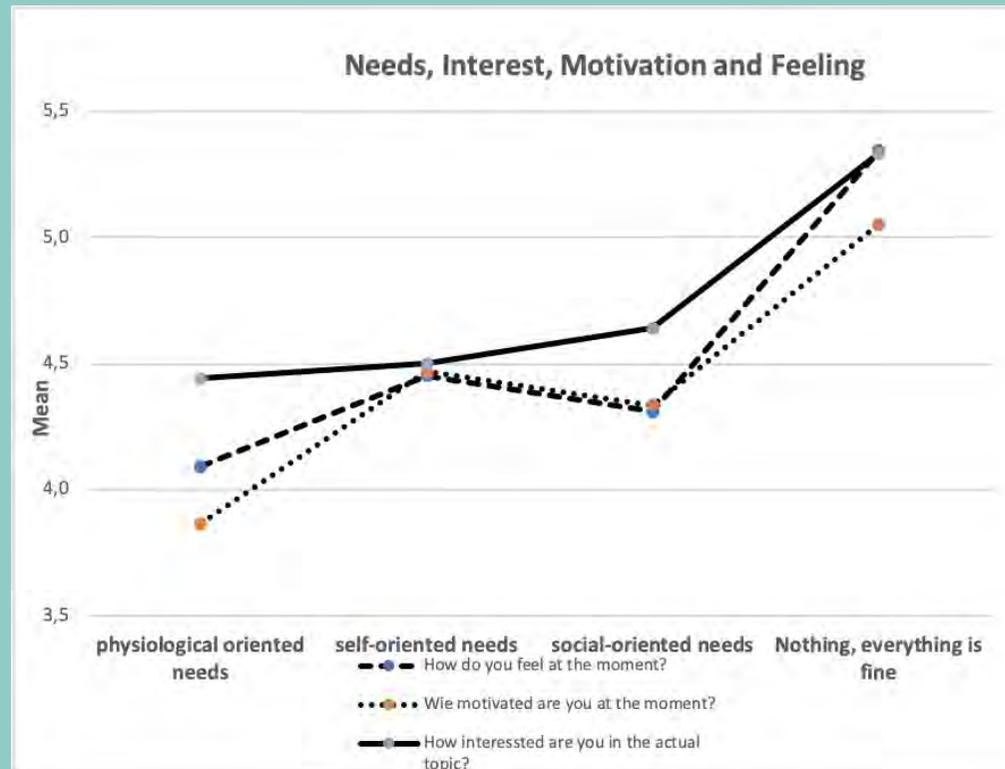


Apelojg 2020 (unveröff.)



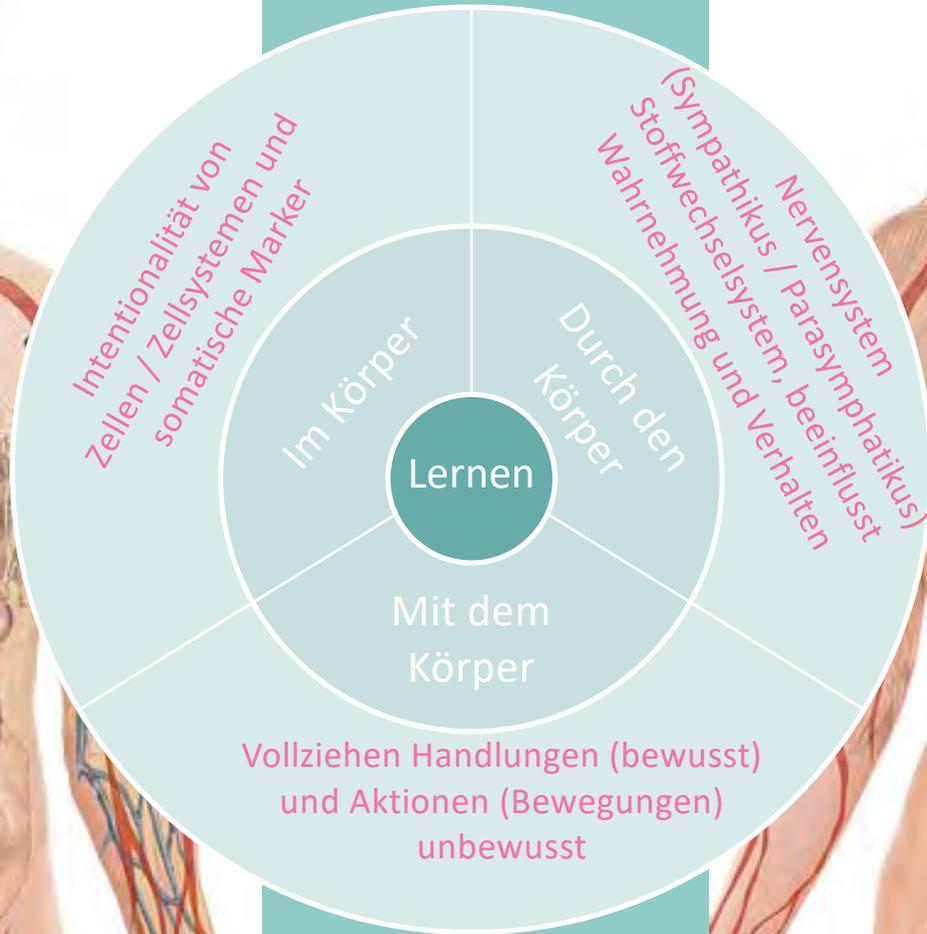
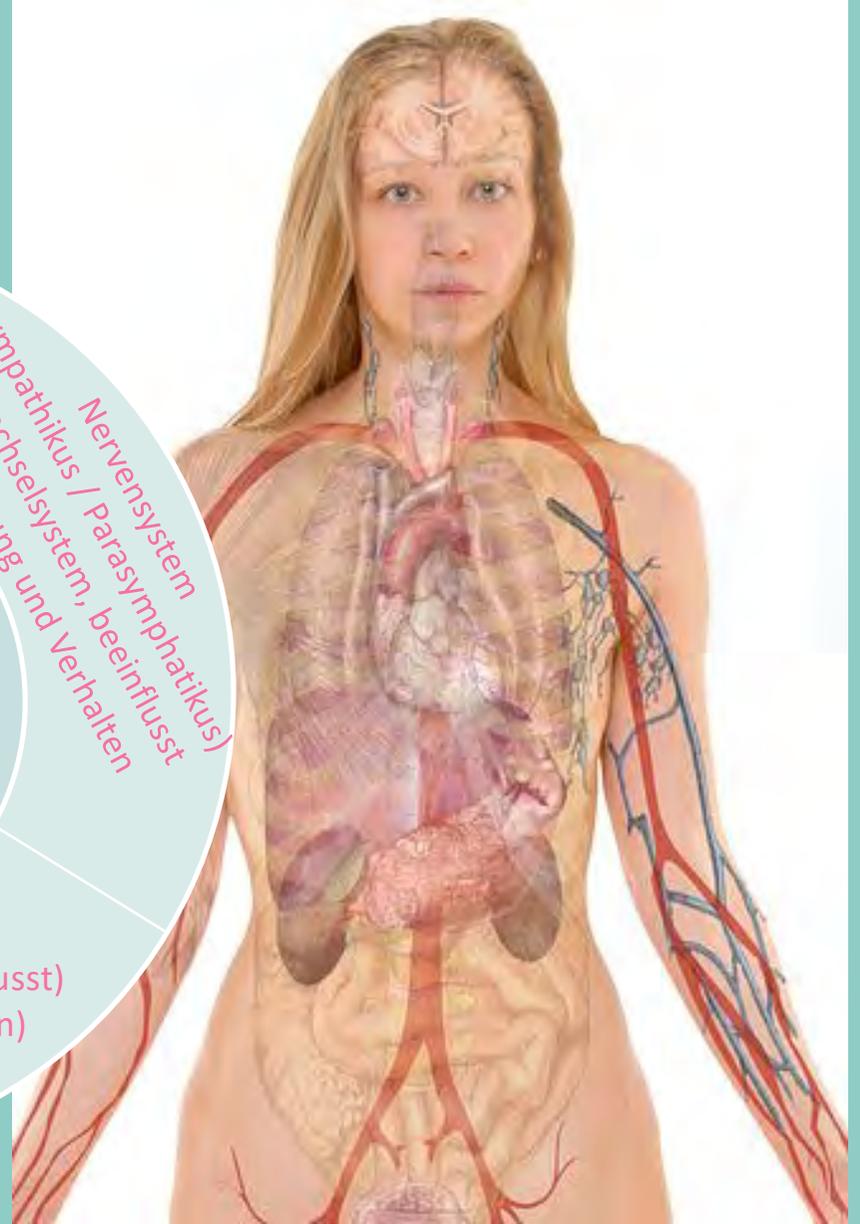
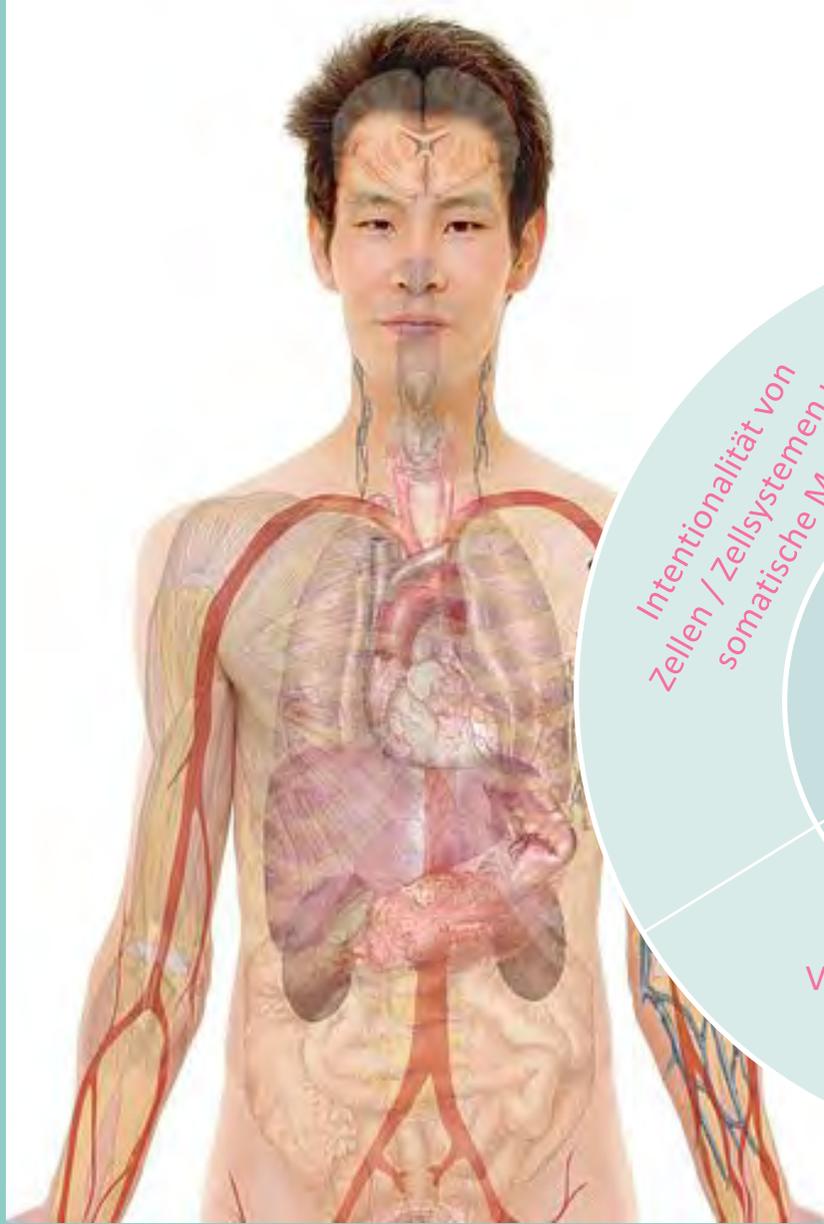


# Die Felix-APP: Motivation, Interesse und Bedürfnisse von Studierenden



Apelojg 2020 (unveröff.)







## Eine Körper, Emotionen und Bedürfnis integrierende Medienbildung...

- ❖ nimmt körperliche Auswirkungen/Veränderungen ernst und thematisiert sie beispielsweise im Rahmen der Mediennutzung
- ❖ begreift eine digitale Kommunikation als Herausforderung mit Chancen und Risiken für das soziale Miteinander
- ❖ setzt sich mit der zunehmenden Verschmelzung von Technologie und Mensch und deren physiologischen und psychologischen Auswirkungen kritisch auseinander
- ❖ bedarf Pädagog\*innen die für Körper, Emotionen und bedürfnisbezogene Aspekte einer digitalen Medienbildung sensibilisiert sind und diese kompetent begleiten können.



## und wo bleibt die Berufs- und Wirtschaftspädagogik?

- ❖ Körper, Emotionen und Bedürfnisse sind teil jeglicher Bildungsprozesse
- ❖ lädt ein subjektorientierte und systemische Ansätze des Lehrens und Lernens weiterzuentwickeln
- ❖ Die Digitalisierung und deren rasante Entwicklungen stellt uns vor Auswahlprobleme, die alleine mit der bildungstheoretischen Didaktik nicht mehr zu lösen sind
- ❖ sollte sich stärker an den realen Bedarfen der SuS orientieren, als medienbezogene Grundlagen zu vermitteln



**Vielen Dank für ihre  
Aufmerksamkeit!**



# Literaturauswahl

Apelojg, B. (2018): What's going on?! Needs and Emotions During Classes. The Felix-App: New Ways of Feedback and Evaluating Classes in Real Time. In: Callaos, N. u.a. (Hrsg.), Proceedings (85-88). ICSIT, The 9<sup>th</sup> International Conference on Society and Information Technologies, Orlando, Florida

Apelojg, B./Hochmuth, J. (2018): Der Uni-Shop. Neue Wege zur Durchführung und Evaluation integrativer Lehrveranstaltungen. In: Borowski, A./Ehlert, A. & Prechtel, H. (Hrsg.), PSI- Potsdam

Ergebnisbericht zu den Aktivitäten im Rahmen der Qualitätsoffensive Lehrerbildung (2015-2018), Potsdam. 85-100

Bauer, J. (2005): Warum ich fühle, was du fühlst. Intuitive Kommunikation und das Geheimnis der Spiegelneurone. Hamburg

Blackmore, S. (2014): Bewusstsein. Eine sehr kurze Einführung. Bern  
am Main



## Literaturauswahl

Burow, O.-A. (2011): Positive Pädagogik. Sieben Wege zu Lernfreude und Schulglück. Weinheim

Damasio, A. (1999): Ich fühle, also bin ich. Berlin

Damasio, A. (2004): Descartes´ Irrtum. Berlin

Damasio, A. (2013): Selbst ist der Mensch: Körper, Geist und die Entstehung des menschlichen Bewusstseins. Siedler Verlag. Kindle-Version.

Giddens, A. (1995): Die Konstitution der Gesellschaft. Frankfurt am Main

Glaserfeld, v. E. (1987): Wissen, Sprache und Wirklichkeit. Arbeiten zum radikalen Konstruktivismus. Wiesbaden

Glaserfeld, v., E. (2006): Einführung in den radikalen Konstruktivismus. In: Watzlawick, P. (Hrsg); Die erfundene Wirklichkeit. München

Gugutzer, R. (2015): Soziologie des Körpers. Bielefeld

Handke, J. (2020). **Handbuch Hochschullehre Digital**. Leitfaden für eine moderne und mediengerechte Lehre, 3. Auflage 2020, <https://doi.org/10.5771/9783828875302>



## Literaturauswahl

- Illeris, K. (2010): Lernen verstehen. Bedingungen erfolgreichen Lernens. Kempten
- Kahl-Scholz, M. (2018): Mensch. Erstaunliches über den Körper. Berlin
- Marzano, M. (2013): Philosophie des Körpers. München
- Maturana, H./ Varela, F. (1984): Der Baum der Erkenntnis. Frankfurt am Main
- Merleau-Ponty, M. (2003): Das Primat der Wahrnehmung. Frankfurt
- Kergel, D. & Heidkamp-Kergel, B. (2020). E-Learning, E-Didaktik und digitales Lernen. DOI10.1007/978-3-658-28277-
- Kultusministerkonferenz (KMK) (2016): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. Berlin.
- Tulodziecki, G, Herzig, B. & Grafe, S. (Hrsg.) (2019). Medienbildung in. Schule und Unterricht. Grundlagen und Beispiele 2. Auflage. **DOI:** 10.17877/DE290R-5976
- Luhmann, N. (1984): Soziale Systeme. Frankfurt am Main



## Literaturauswahl

Roth, G. (2009): Warum sind Lehren und Lernen so schwierig? In: Hermann, U. (Hrsg.), Neurodidaktik. Grundlagen und Vorschläge für ein gehirngerechtes Lehren und Lernen. Weinheim

Tschacher, W. (2017): Wie Embodiment zum Thema wurde. In: Storch, M./Cantieni, B./Hüther, G./Tschacher, W. (Hrsg.), Embodiment. Die Wechselwirkung von Körper und Psyche verstehen und nutzen. Bern. Pos. 112-682

Tulodziecki, G./ Herzig, B./ Blömeke, S. (2004): Gestaltung von Unterricht. Eine Einführung in die Didaktik. Bad Heilbrunn

*Tulodziecki, Gerhard (2015): Dimensionen von Medienbildung. Ein konzeptioneller Rahmen für medienpädagogisches Handeln. In: MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, S. 31–49. Online verfügbar unter <http://www.medienpaed.com/article/view/216>*

Tulodziecki, G. (2011). Zur Entstehung und Entwicklung zentraler Begriffe bei der pädagogischen Auseinandersetzung mit Medien. In. Medienpädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung.  
**DOI:** <https://doi.org/10.21240/mpaed/20/2011.09.11.X>

Weinert, F.E. (2001): Vergleichende Leistungsmessung in Schulen – eine umstrittene Selbstverständlichkeit. In: Weinert, F. E. (Hrsg.) Leistungsmessungen in Schulen, Weinheim. 17-32

Watzlawick, P. (2006): Die erfundene Wirklichkeit. München



# Kontakt/Impressum

**Leuphana Universität Lüneburg**  
**Institut für Wirtschaftspädagogik**  
Dr. Benjamin Apelojg

Fon 04131.677-

Fax 04131.677-

[benjamin.apelojg@leuphana.de](mailto:benjamin.apelojg@leuphana.de)

» [www.leuphana.de](http://www.leuphana.de)