Gertrud Wolf
Rolf Peuke

Mehr Partizipation durch neue Medien

unter Mitarbeit von
Günter Klarner

Wissenschaftliches Lektorat: Felicitas von Küchler, DIE


Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Verlag:
W. Bertelsmann Verlag GmbH & Co. KG
Postfach 10 06 33
33506 Bielefeld
Telefon: (0521) 9 11 01-11
Telefax: (0521) 9 11 01-19
E-Mail: service@wbv.de
Internet: www.wbv.de

Bestell-Nr.: 43/0023

© 2003 W. Bertelsmann Verlag GmbH & Co. KG, Bielefeld
Satz: Grafisches Büro Horst Engels, Bad Vilbel
Herstellung: W. Bertelsmann Verlag, Bielefeld
ISBN 3-7639-1879-5
Unseren Müttern Hanne-Lore und Gisela
Vorwort ............................................................................................................. 7
Vorbemerkungen ............................................................................................. 9

Einleitung .......................................................................................................... 13

1. Neue Medien und Partizipation ................................................................ 17
   1.1 Der Gedanke der Partizipation ............................................................... 17
   1.2 Das Neue an den neuen Medien .......................................................... 18
   1.3 Das Internet als interaktives Massenmedium ...................................... 22
   1.4 Selbstdarstellung und Partizipation .................................................... 26
   1.5 Die Bedeutung der Partizipation in der Informationsgesellschaft ... 29
   1.6 Gemeinwesen und Internet ................................................................. 32
   1.7 Partizipation als Wirtschaftsfaktor ...................................................... 35
   1.8 Pädagogische Aspekte der Partizipation ........................................... 37

2. „Learning by designing“ ............................................................................. 41
   2.1 Das Grundkonzept ............................................................................... 41
   2.2 Das Projekt: Multimediaschulung für Naturschutzarbeitskreise der Lokalen Agenda 21 in Baden-Württemberg ........................................ 44
   2.3 Der Seminarbaustein .......................................................................... 46
   2.4 Die Erfahrungen (Günter Klarner) ...................................................... 50

3. Wahrnehmung .............................................................................................. 57
   3.1 Wahrnehmung als Aspekt der Partizipation ..................................... 57
   3.2 Gedanken zur Wahrnehmung als Teil pädagogischer Profession .... 59
   3.3 Wahrnehmung und neue Medien ....................................................... 61
   3.4 Digitale Kamera .................................................................................. 64
   3.5 Zur Technik ......................................................................................... 65
   3.6 Das Auge schulen ............................................................................... 67
   3.7 Fundgrube Internet .............................................................................. 71

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
4. Gestaltung ........................................................................................................ 73
  4.1 Gestaltung als Handlung ........................................................................ 73
  4.2 Gestaltung und Ästhetik ......................................................................... 75
  4.3 Die Ästhetik der Partizipation ................................................................. 77
  4.4 Gestalten lernen ....................................................................................... 79
  4.5 Einführung in die Bildbearbeitung .......................................................... 82
  4.6 Fundgrube Internet .................................................................................. 88

5. Präsentation .................................................................................................... 89
  5.1 Präsentation als Projektergebnis .............................................................. 89
  5.2 Die offene Präsentation .......................................................................... 90
  5.3 Präsentation und Partizipation ............................................................... 91
  5.4 HTML – Das Esperanto des Internets ...................................................... 94
  5.5 Wie funktioniert ein Editor? ................................................................. 101
  5.6 Homepage-Gestaltung ........................................................................... 104
  5.7 Fundgrube Internet .................................................................................. 109

6. Kommunikation .............................................................................................. 111
  6.1 Kommunikation und Partizipation ......................................................... 111
  6.2 Medien und Kommunikation .................................................................. 113
  6.3 Kommunikationsmodule ......................................................................... 116
  6.4 E-Mails und Mailinglisten ...................................................................... 116
  6.5 Diskussionsforen ..................................................................................... 120
  6.6 Chatrooms ............................................................................................... 123
  6.7 Fundgrube Internet .................................................................................. 128

7. Glossar .......................................................................................................... 129

8. Kommentierte Liste von Internetadressen ............................................. 143

9. Literatur ......................................................................................................... 149

10. Autoren ....................................................................................................... 152
Vorwort


Da es bisher keine Methodik und Didaktik für eine vertiefende und weiterführende Arbeit mit ehrenamtlichen im Naturschutz Engagierten an Computer und Internet gibt, wurden diese Unterlagen vom Deutschen Institut für Erwachsenenbildung konzipiert, vor Ort erprobt und eine Handreichung erstellt. Mit dem vorliegenden Buch sollen nun die gewonnenen Ergebnisse bundesweit verbreitet werden.

Naturschutzarbeit mit neuen Medien zu verknüpfen, ist nicht nur eine gute Möglichkeit der Selbstdarstellung, sondern macht auch noch Spaß, hilft neue Zielgruppen zu erschließen, virtuelle Netze aufzubauen und kann nebenbei zum didaktischen Instrumentarium eines ansprechenden Bildungsangebotes werden. Die Stiftung Naturschutzfonds hat das Modellprojekt einschließlich der vorliegenden Veröffentlichung mit rund 50.000 € gefördert.

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Ich freue mich, dass dieses Buch das Modellvorhaben würdigt. Wenn die Konzeption und die Ergebnisse der Workshops zur weiteren Nachahmung anregen, so ist dies die schönste Anerkennung und Bestätigung der Förderpraxis der Stiftung Naturschutzfonds Baden-Württemberg.

Der Veröffentlichung wünsche ich viele interessierte Leserinnen und Leser. Möge das Buch dazu beitragen, dass die neuen Medien in die ehrenamtliche Naturschutzarbeit verstärkt Eingang finden.

Willi Stächele MdL
Vorsitzender der Stiftung Naturschutzfonds
Minister für Ernährung und Ländlichen Raum Baden-Württemberg

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Vorbemerkungen

Es gibt kaum ein Handlungsfeld, mit dem sich so viele Hoffnungen verbinden wie mit den Neuen Medien und da besonders mit dem Internet. Das bezieht sich auf die ökonomische Seite, wobei Enttäuschungen bis hin zu herben Verlusten nicht ausgeblieben sind. Das bezieht sich aber auch auf gesellschaftliche Entwicklung, auf Bildung und Lernen. Leuchtende Leitideen sind die grenzenlose Verfügbarkeit von Informationen, die unbeschränkte Entfaltung von Wissen, die Aufhebung der lästigen Bindungen an Ort und Zeit und letztlich die umfassende Teilhabe aller an allem. Hierbei wird allerdings nicht selten mit ungeprüften Annahmen gearbeitet – beispielsweise, dass die Neuen Medien das selbstorganisierte und selbstgesteuerte Lernen fördern oder dass die Nutzung des Internets aus sich heraus demokratisch sei und Partizipation bedeute. Solche Annahmen führen zum Umkehrschluss: Wenn die entsprechenden Geräte bereitgestellt werden und wenn für die Anwendung „geschult“ wird, dann ändere sich etwas in den Menschen und für sie, für ihr Leben und für ihr Verhältnis zur Welt.

Es gibt Alltagserfahrungen, die für Wechselwirken dieser Art sprechen. Fraglich wird es da, wo mit einlinigen Wenn-Dann-Beziehungen argumentiert und gearbeitet wird, ohne die umfassenderen Zusammenhänge und die mitwirkenden Faktoren einzubeziehen. Genau an dieser Stelle setzt das Buch an. Es macht darauf aufmerksam, das „den Neuen Medien teilweise sehr vorschnell eine qualitative Wirkung zugeschrieben wird, die sie erst in einem wirklich gut arrangierten Lernkontext entfalten“. Oder anders: Medienkompetenz „ist ein Bildungsbegriff und sollte von dort aus definiert werden, der umgekehrte Weg, nämlich ihn aus wirtschaftlich-politischer Perspektive zu bestimmen, verläuft einseitig interessorientiert und ist aus bildungstheoretischer Sicht defizitär“.

Das ist umso mehr der Fall, wenn die Nutzung Neuer Medien und vor allem des Internets mit Zielperspektiven verbunden wird, die in sich eine Herausforderung für die einzelne Person, aber auch für die Gesellschaft sowie für Bildung und Lernen darstellen. Und das ist in der Tat bei zwei Themenfeldern der Fall, die mit einer noch leisen, aber unerbittlichen Bestimmtheit Aufmerksamkeit erheischen: „Nachhaltigkeit“ und „Partizipation“. Nachhaltigkeit – so der Ansatzpunkt hier – „beschreibt das Bestreben, ökologische, ökonomische und soziale Interessen und Belange so in Einklang miteinander zu bringen, dass die Lebensgrundlagen für alle Menschen auf der Erde und für die zukünftigen Generationen gesichert sind“. Das aber geht nicht von oben nach unten oder per Stimmzettel-Delegetation. Es verlangt vielmehr aufgrund der weitreichenden Verwicklung aller in diese Aufgabe auch die Mitwirkung aller bei ihrer Be-
wältigung. Beteiligung ist somit nicht eine freundliche Verzierung des öffentlichen Geschehens, sondern eine Notwendigkeit auf dem gemeinsamen Weg in die Zukunft. Oder, wie es die Autoren formulieren: „Im Zeitalter der Nachhaltigkeit ist Partizipation zum Lernfall geworden.“ Das gilt vor allem da, wo Beteiligung sowohl als Vorgang als auch im Ergebnis unmittelbar erfahrbar und überprüfbare ist: im Dorf oder im Landkreis, im Stadtteil oder in der Stadt, d. h. im kommunalen Raum.

Generell bewährt es sich, in Blick auf Beteiligung drei Formen zu unterscheiden:
– Beteiligung durch Informieren (zur Verbreitung von Kenntnissen über Sachverhalte, Probleme, getroffene Entscheidungen und ggf. zur Förderung von Akzeptanz);
– Beteiligung durch Erheben von Meinungen, Anregungen, Hinweisen (zur Anreicherung von internen Vorgängen der Meinungsbildung, Entscheidung und Variantenentwicklung);


Es ist das Interesse der Autoren, in diesem Sinne eines Sich-Beteiligens das Internet zu nutzen. Dazu aber bedarf es bestimmter Kenntnisse und Fähigkeiten. Worin diese bestehen und wie sie erworben werden können, wird aus praktischer Projekterfahrung heraus detailliert dargestellt.

Im Buch wird eingelöst, was dieses als Hintergrundskonzept bestimmt: „Es ist also .. nicht so, dass Neue Medien per se zu selbstbestimmten, selbstorganisierten, teamorientierten, ganzheitlichem Arbeiten führen und lebenslanges Lernen quasi im Selbstlauf unterstützen. Es ist im Gegenteil umgekehrt, dass die Aspekte der Selbstorganisation und Selbstbestimmtheit, der Teamorientierung und Ganzheitlichkeit von medienpädagogischen Konzepten angestrebt werden müssen, und zwar erkennbar und nicht nur als Postulat bildungspolitisch korrekter Schlagworte, damit diese wirklich das Gütesiegel Innovation verdienen.“ Das wiederum ermutigt, über alle Vorbehalte und Scheu hinweg anzugehen, was als Perspektive voran steht: „... das Terrain Neuer Medien mit Neugier und angemessener Gründlichkeit sondieren“.

Jörg Knoll
**Einleitung**


Unbeantwortet bleibt nämlich meistens die Frage, was denn nun wirklich das Neue an den neuen Medien ist. Von dieser Frage und einigen ersten Thesen ausgehend bringt dieses Buch deshalb zwei Begriffe zueinander, von denen die Autor/innen meinen, dass gerade ihren Konnotationen ein Innovationspotenzial innenwohnt, welches in bisherigen Bildungsansätzen zu sehr vernachlässigt wurde: Partizipation und Internet.

Wir haben unsere ersten Erfahrungen hierzu im Bereich der Umweltbildung gesammelt, einem Feld, dass sich zunächst als sehr resistent gegenüber dem Einsatz neuer Medien zeigte. Mit dem Hinweis auf Innovation ließ sich kein Umweltbildner von der Notwendigkeit einer Computeranschaffung überzeugen. Insbesondere durch den Übergang von der Umweltbildung zur Nachhaltigkeitsbildung wurden aber vermehrt Anwendungsfelder erschlossen, in denen sich die neuen Medien tatsächlich als innovative und nicht einfach ersetzbare Erweiterung der alten Medien präsentierten. Zu den wichtigsten Merkm-
len solcher Kontexte gehören ein Weltbild, das den Menschen nicht als bloß aufnehmendes, sondern als die Welt aktiv mitkonstruierendes Wesen begreift, sowie ein Demokratieverständnis, welches in der konsequenten Forderung nach Partizipation aller Menschen gipfelt.

**Stichwort: Was ist eigentlich Nachhaltigkeit?**


Eine konstruktive Weltanschauung, geprägt durch die Überzeugung, dass es viele berechtigte Möglichkeiten gibt, sich Realität zu erschließen, ist untrennbar verwoben mit einem Demokratiebild, bei dem die soziale Gestaltungskompetenz v. a. in der Fähigkeit zum Diskurs liegt, bei dem Realitätsdefinitionen nicht machthierarchisch vorgegeben, sondern verantwortungsbewusst miteinander ausgehandelt werden. Insofern bedingt das soziale Miteinander hier ein hohes Maß an Verantwortung und Toleranz und präsentiert sich auf politischer Ebene als Prinzip der Partizipation.

In medienpädagogischen Arrangements können beide Merkmale ihren Niederschlag finden. Können! Es ist keineswegs so, dass neue Medien per se konstruktive oder partizipative Lernvorgänge bewirken. Ein Großteil von Bildungsprogrammen, in denen neue Medien eingesetzt werden, zeigt geradezu, dass sie keine wirklich qualitative Veränderung im Vergleich zum alten Medium schaffen. Frontale Unterrichtssituationen, instruktive Lernprozesse, extrinsisch
motiviertes – fremdbestimmtes Lernen sind mit neuen Medien genauso möglich wie mit den alten. Die Gefahr einer Verkennung liegt hier sogar noch höher, da den neuen Medien teilweise sehr vorschnell eine qualitative Wirkung zugeschrieben wird, die sie erst in einem wirklich gut arrangierten Lernkontext entfalten. Es ist also nicht so, dass neue Medien per se zu selbstbestimmtem, selbstorganisier-tem, teamorientiertem, ganzheitlichem Arbeiten führen und lebenslanges Lernen quasi im Selbstlauf unterstützen. Es ist im Gegenteil umgekehrt so, dass die Aspekte der Selbstorganisation und Selbstbestimmtheit, der Teamorientierung und der Ganzheitlichkeit von medienpädagogischen Konzepten angestrebt werden müssen und zwar erkennbar und nicht nur als Postulat bildungspolitisch korrekter Schlagworte, damit diese wirklich das Gütesiegel der Innovation verdienen.

In unseren Medienprojekten sind wir nun auf das Phänomen gestoßen, dass sich Bemühungen zu demokratischer Partizipation durch den Einsatz neuer Medien sehr gut initiieren, strukturieren und fördern lassen und dass gleichzeitig unsere Konzepte zur Medienpädagogik in bemerkenswerter Weise von der Verknüpfung mit einer partizipativen Zielstellung profitierten. Denn echte Partizipa-tion ist ohne Selbstbestimmung, Teamorientierung und Ganzheitlichkeit gar nicht denkbar, will sie nicht als singuläres Tagesereignis verkümmern.

Gewiss, auch unsere Erfahrungen mit dem Zusammenbringen von In-ternet und Partizipation werden die pädagogische Mediendebatte nicht zum Abschluss bringen. Sie sollen vielmehr ein weiterer Denkanstoß sein in einer Zeit, in der es auf der Datenautobahn anscheinend nur noch Überholspuren gibt.
1. Neue Medien und Partizipation

1.1 Der Gedanke der Partizipation


Auf den Punkt gebracht

Das Leitbild der Nachhaltigkeit beschreibt das Bestreben, ökologische, ökonomische und soziale Interessen und Belange so in Einklang miteinander zu bringen, dass die Lebensgrundlagen für alle Menschen auf der Erde und für zukünftige Generationen gesichert sind.

Ergänzend zum Johannesburger Gipfel tagte im Mai 1994 in Aalborg (Dänemark) die erste „Europäische Konferenz über zukunftsfeständige Städte und Gemeinden“. 80 europäische Kommunen verpflichteten sich, in ihrer eigenen Stadt eine lokale Agenda 21 zu erarbeiten. Auch die so genannte Charta von Aalborg selbst betont die Notwendigkeit kommunaler Selbstverwaltung und sieht

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
die Einbeziehung der Bürger/innen als wichtiges Element des Agenda-21-Prozesses vor. Mittlerweile wurde die Charta von 250 Kommunen unterzeichnet.


Das Ergebnis dieser Politik: Im Zeitalter der Nachhaltigkeit ist Partizipation zum Lernfall geworden.

1.2 Das Neue an den neuen Medien

Um die partizipationsfördernden Möglichkeiten der neuen Medien überhaupt zu erfassen, sind zunächst zwei Fragen zu klären: 1) Was ist eigentlich das Neue an den neuen Medien und 2) was unterscheidet sie von den alten Medien?

Ein Blick in die nähere und fernere Mediengeschichte verdeutlicht Unterschiede und Potenziale: Noch Anfang der 1980er Jahre wurde die Mediennlandschaft in Deutschland durch strenge Gesetze kontrolliert: Privater Rund-


Es sollte ein Radio sein für die, die Träume aus dem Mund spucken, neue Worte erfinden, aus Zuständen die Luft rauslassen, die ihre Bosse zur Verzweiflung bringen und die prügelnden Ehemännern den Garaus machen. Es sollten keine Regierungschefs, Generäle, eingebildete Professorinnen und Lehrer, unterdrückerische Eltern, dumme Soldaten, untertäniges Volk, schleimige Studentinnen und Schüler oder rechthaberische Kinder das Sagen haben. Wir wollten darüber berichten, wenn Frauen und Männer Militär aus dem Land jagen, wenn Kinder Noten abschaffen, wenn Sterbende in Krankenhäusern die Macht übernehmen und wenn auch nicht mehr ihr Leben, so doch wenigstens ihre Würde retten, wenn alte Häuser, Wälder, Tomaten, Adler und Meerschweinchen vor dem Untergang bewahrt werden sollten.

Wir wollten für einen Arbeitslosen, der gerade von einem Spaziergang zurückkommt, für eine Angestellte, die sich überlegt, ob sie sich in einen Baum hängt, für den Arbeiter, der sich ein Bier aus dem Kühlschrank holt, für Flüchtlinge, die unsere Sprache nicht verstehen, für Jugendliche, die auf dem Boden vor dem Radio sitzen und für Hausfrauen, die müde ihre Schürzen aufhängen, Radio machen. Wir waren sie.

 […] Wir wollten klüger werden, uns zum Denken anstiften und uns auf keinen Fall schonen. Und wir wollten uns dabei helfen, auf keine Reklame mehr reinzufallen.


Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Wir haben in Workshops den Interessierten beigebracht, wie man „Beiträge baut“ und wir wollten auch nicht mehr, dass so viel gestottert wird. In beinahe jeder Sendung weiß jemand etwas besser. Und ich hätte fast noch vergessen zu erwähnen, dass wir immer noch davon reden, Gegenöffentlichkeit zu machen und das, wo es gar keine bürgerliche Öffentlichkeit im alten Sinne mehr gibt.


Welche Bedeutung diese Revolutionierung des Informationswesens für die Partizipation an der allgemeinen Meinungsbildung hat, wird auch bei folgendem Vergleich deutlich. Zur näheren Definition neuer Medien schlägt Scherer (2002) folgende Formel vor:

„Die neuen Medien verhalten sich zu den alten Medien wie der Buchdruck zurhandschriftlichen Vervielfältigung von Texten im Mittelalter.“ Denn damals wie heute ging es um eine Brechung von Monopolen, die weitestreichende Auswirkungen hatte und auch heute haben kann. Der Buchdruck war es schließlich, der das Wissen der Welt verfügbar gemacht hat. Er hat die Schwelle zur öffentlichkeitswirksamen Meinungsausübung massiv gesenkt, und hat zunächst denen, die über die nötigen Ressourcen verfügten, die Möglichkeit gegeben, Pro­zesse politischer Willensbildung in Gang zu setzen und zu gestalten.

Ohne die Erfindung des Buchdrucks ist weder die Reformation vorstell­bar noch die Herausbildung einer öffentlichen Meinung, wie sie wesentlicher Bestandteil der Massendemokratien ist. Der Buchdruck ist, so könnte man sagen, die Speerspitze der alten Medien, der Medien, die wenigen gehören, aber viele mit ihrer Botschaft erreichen (vgl. Scherer 2002).

Das wichtigste Merkmal der neuen Medien ist demgegenüber die Auf­hebung dieser Beschränkung: Die neuen „Informations- und Kommunikationstechnologien“ ermöglichen es jedem, nicht nur passiver Empfänger von Bot­schaften zu sein, die andere verbreiten, sondern
sich einerseits Informationen **aktiv** anzueignen, im unerhörten Fundus des weltweiten Wissens zu stöbern
und andererseits selbst als Sender aufzutreten, die eigene Sicht der Dinge hemmungslos und kaum gehindert nicht nur in der Speakers Corner im Hyde Park sondern in einem weltweit zugänglichen Medium zu verbreiten (vgl. Scherer 2002).


Wer Multimedia deshalb nur als technische Plattform versteht, die das Sammelsurium alter Medien bedienerfreundlich vereinigt und Medienkompetenz auf die Fähigkeit zur Informationsbeschaffung reduziert, verkennt die wirklich innovativen Möglichkeiten der neuen Medien. Wie der Blick in die Medien- geschichte gezeigt hat, muss den neuen Medien also ein viel differenzierteres Spektrum von Qualitäten zugewiesen werden: Es sind v. a. die Gestaltungsmöglichkeiten des Rezipienten, die es ihm erlauben, in den für ihn bisher nicht zu-

Herr Keuner begegnete Herrn Wirr, dem Kämpfer gegen die Zeitungen. „Ich bin ein großer Gegner der Zeitungen“, sagte Herr Wirr, „ich will keine Zeitungen.“ Herr Keuner sagte: „Ich bin ein größerer Gegner der Zeitungen: Ich will andere Zeitungen.“

(Bertolt Brecht: „Geschichten vom Herrn Keuner“)

Mit anderen Worten: Das Neue an den neuen Medien ist gerade ihr direcktes Abzielen auf eine partizipativ angelegte Gesellschaft. Bedenkenswert erscheint es deshalb, dass in vielen bildungspolitischen Verlautbarungen, die eigentlich demokratische, nämlich die partizipative Rolle der Medien völlig unbeachtet bleibt (vgl. z. B. Schröder 2000). Hier erscheint es dringend erforderlich, dass im Feld der Bildung die eigene Medienpraxis auf der Folie einer demokratischen Anspruchshaltung reflektiert und so Qualitätsmaßstäbe entwickelt werden, die der Politik als Leitvorstellung dienen können. Medienkompetenz schließlich ist ein Bildungsbegriff und sollte von dort aus definiert werden, der umgekehrte Weg, nämlich ihn aus wirtschaftlich-politischer Perspektive zu bestimmen, verläuft einseitig interessenorientiert und ist aus bildungstheoretischer Sicht defizitär.

1.3 Das Internet als interaktives Massenmedium

<table>
<thead>
<tr>
<th>Auf den Punkt gebracht</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Allgemeine Erklärung der Menschenrechte</td>
</tr>
<tr>
<td>Artikel 19</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Jeder hat das Recht auf Meinungsfreiheit und freie Meinungsäußerung; dieses Recht schließt die Freiheit ein, Meinungen ungehindert anzuhangen sowie über Medien jeder Art und ohne Rücksicht auf Grenzen Informationen und Gedankengut zu suchen, zu empfangen und zu verbreiten.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Wofür das Internet genutzt wird (in Prozent)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Reiseplanung</td>
</tr>
<tr>
<td>Aktien-/Fonds-Kurse</td>
</tr>
<tr>
<td>Fernsehprogramm</td>
</tr>
<tr>
<td>Chat</td>
</tr>
<tr>
<td>Nachrichten</td>
</tr>
<tr>
<td>Software-Downloads</td>
</tr>
<tr>
<td>Produktinformation</td>
</tr>
<tr>
<td>Informationssuche</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Abb. 1: (Quelle: www.re-forum.de/zub/presse/massenmedium.htm)

Der Internetnutzer kommuniziert übers Internet, indem er E-Mails verschiebt und in Chaträumen anonym flirtet, er ist aber v. a. jemand, der dort nach Informationen sucht und Nachrichten aufnimmt, sich also Eckdaten für seine Meinungsbildung zusammenstellt. Bei der Betrachtung des Nutzerverhaltens fal-
len zudem deutlich die Synergieeffekte des Internets in Bezug auf andere Medien und auch andere Massenmedien auf. Der Internetnutzer ist auch allgemein ein starker Mediennutzer. Dies zeigt z. B. auch eine Untersuchung der Stiftung Lesen, nach der für junge Menschen im Alter bis 29 Jahre gilt: Wer häufig im Datennetz surft, nimmt auch gern und oft ein Buch in die Hand. Von den jungen Computernutzern lesen 15 Prozent täglich ein Buch, 40 Prozent geben sich mehrmals in der Woche der Lektüre hin, elf Prozent dagegen nie. Von denjenigen, die keinen PC benutzen, lesen nur vier Prozent täglich, aber 30 Prozent nie ein Buch. 19 Prozent gaben an, seltener als einmal im Monat ein Buch zu lesen (www.heise.de/newsticker/data/jk-23.11.00-001/). Damit ist ein verbreitetes Vorurteil widerlegt, dass nämlich die Computernutzung Lesen verhindert. Die Frage bleibt aber, welche Rolle bei der Mediennutzung eingenommen wird: Eher eine rezipierende? Eher eine aktive?

So gläsern der Internetnutzer auch ist, eine empirische Antwort wird sich auf diese Frage so einfach nicht geben lassen. Für die Gestaltung von Bildungsvorhaben ist es allerdings von großer Bedeutung, dass im Hinblick auf Partizipation oder Rezeption Zielvorstellungen herrschen, die didaktische Entscheidungen begründen und leiten. Ein Blick in die Bildungspraxis zeigt allerdings, dass dort v. a. rezeptive Nutzungsformen vorherrschen. Laut einer Studie der Freien Universität Berlin setzen Lehrer die Rechner in erster Linie als Präsentationsmittel im Frontalunterricht ein, nicht viel anders also als einen Overhead-


Stichwort: Das Internet - vom Kriegskind zum Friedensboten?


Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
turen des APC für ihre politische Arbeit nutzt, ist amnesty international. Laut Martin Goldmann und Gabriel Hoofacker, Mitgliedern des Sozialistischen Computerclubs und Wegbereiter der Bürgernetzwerke in Deutschland, bietet die Vernetzung durch Computer eine Möglichkeit der politischen Organisation und Partizipation, welche der Isolation und Individualisierung des Informationszeitalters entgegenwirken kann. Auch sie setzen auf die Entwicklung einer kritischen Gegenöffentlichkeit durch die computergestützte Kommunikation.

(Quelle: www.userpage.fu-berlin.de/~ami/ausgaben/2000/8-9-00_7.htm)


1.4 Selbstdarstellung und Partizipation

Der Wunsch, selbst im Massenmedium zu erscheinen, ist nichts Neues: Das wild in die Kamera winkende Publikum einer Talk-Show, welches den kurzen Kameraschwenk ausnutzen möchte, um auf sich aufmerksam zu machen, deutscht dieses Bedürfnis sicherlich harmloser an, als jene Laiendarsteller, die sich wochenlang in einem Big-Brother-Container zur Schau stellen. Während man sich bei den großen Massenmedien jedoch teils bis zur entwürdigenden Peinlichkeit verkaufen muss, gewährt das Internet bei der Selbstdarstellung ein hohes Maß an Selbstbestimmung.

Gewiss mögen einen manche privaten Internetseiten schmunzeln lassen. Wenn etwa die Meyers ihren letzten Griechenlandurlaub zur Schau stellen oder die frischen Welpen der Mischlingshündin als aktuellste Nachricht gefeiert

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf

Aus pädagogischer Sicht ist beim Selbstdarstellungsdrang das Ziel der jeweiligen Personen auszumachen. Mitnichten ist jede zur Schaustellung der eigenen Person ein Akt gesellschaftlich wünschenswerter Teilhabe. Zu fragen wäre etwa, inwieweit das Interesse an der eigenen Abbildung rein narzistischen Motiven entspringt, gar Ausdruck gestörter Sozialkompetenz ist. Im pädagogischen Feld muss also zunächst geklärt werden, was überhaupt geglückte Teilnahme ist, was aus bildungstheoretischer Sicht Partizipation wertvoll macht und wie man diese alsdann strukturiert, gestaltet, anregt und fördert.


Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Gerade Themen, die durch das Netz des traditionellen Medienbereichs fallen, weil sie nicht lukrativ genug sind, erhalten hier ebenso eine Chance, wie jene Personen, die einem scheinbar skurillem Hobby nachgehend in filigraner Kleinarbeit wertvolles Wissen anbieten, welches normalerweise der Welt verborgen bliebe, weil jene weder über einen akademischen Grad noch über einen anderen Zugang zur Veröffentlichung verfügen.

Für viele Vereine, Initiativen oder Bürgerbewegungen bietet das Netz erstmals ein hoch professionelles Medium, über welches man sich präsentiert. Dabei liegt das Ziel gerade für politisch motivierte Gruppen nicht einfach nur in purer Selbstdarstellung, sondern wird als Mittel angesehen, eine so genannte Gegenöffentlichkeit zu schaffen. Zu erinnern sei hier daran, dass technische Möglichkeiten in der Arbeit von politischen Initiativen oder der Gemeinwesenarbeit schon sehr früh eine Rolle spielten, etwa bei der Videoarbeit im Stadtteil oder den bereits erwähnten Versuchen, eigene Radiosender zu gestalten.

Zur Internetdarstellung gesellen sich umfassendere Möglichkeiten zur Dokumentation der eigenen Arbeit sowie die mehr oder weniger stark ausgeprägte Verbreitung von Informationen. Hier wirkt sich die Technik besonders für kleine Vereine und Initiativen als sehr personal- und kostensparend aus. Als Beispiel kann die Nutzerstatistik des Vereins Umweltbüro Nord dienen, der auf seinen Seiten einen reichhaltigen Informationsschatz zu Umweltthemen aller

![Nutzungsstatistik von www.umweltschulen.de](http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf)

Abb. 4: Besucherzahlen, Seiten aufrufe und übertragene Datenmenge des Umweltbüros Nord e. V. (Quelle: Statistischer Report des Umweltbüros Nord e. V.)

Online: [http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf](http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf)
Art anbietet. Da das Büro hauptsächlich von ehrenamtlichen Kräften getragen wird und nur ab und zu von einer ABM-Kraft unterstützt wird, wären seine Kapazitäten weithin überfordert, wenn es die gleichen Anfragen per Telefon oder auf dem Postweg bedienen sollte.


Mit der Verbreitung übers Internet unterliegt die Selbstdarstellung aber auch den dort herrschenden Gesetzen der „Wissenskommunikation“. Präsentationen können von anderen kopiert, verändert, ergänzt werden und solchermaßen verändert erneut auf die Datenautobahn geschickt werden. Die Teilhabe an der Wissenskommunikation kann dann u. U. funktionieren wie der Flügelschlag eines Schmetterlings in der Chaostheorie, der kleinste Ursache sein kann für einen Wirbelsturm: Findet ein ins Internet gestellter Auslöser Leser, Zustimmung oder differenzierte Förderung, kann ein Stein ins Rollen kommen.

Internetdarstellungen unterscheiden sich damit im Gegensatz zu anderen medialen Äußerungen auch dadurch, dass sie weniger produktoorientiert und stattdessen mehr prozessorientiert sind. Diese dynamische Qualität sollte bei der Gestaltung und Pflege einer Internetpräsentation stets berücksichtigt werden, da sonst wichtige partizipative Effekte verschenkt werden.

1.5 Die Bedeutung der Partizipation in der Informationsgesellschaft

Es steht außer Frage, dass der Mikrochip unsere Welt erheblich verändert hat. Aber welche Veränderungen sind es genau, die sich hinter dem Begriff der Informationsgesellschaft verbergen und welche Auswirkungen werden sie in den kommenden Jahren auf die Partizipationsformen der Gesellschaft und ihre Bildungsansprüche haben?

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Schon im privaten Bereich haben sich die Kommunikationsstrukturen in den letzten Jahren teilweise erheblich gewandelt. Selbst Erwachsene flirten heute per E-Mail, verabreden sich über SMS und treffen sich im Chatroom; sie suchen Rat und Hilfe übers Internet oder schließen sich Selbsthilfegruppen an, weil es hier vielleicht leichter fällt, über seine Probleme zu sprechen oder noch einmal nachzufragen, was der Arzt mit einem bestimmten Begriff meinte. Ein einfaches Rührkuchenrezept findet sich im Internet ebenso wie die komplizierte Bauanleitung für ein Gartenhaus, und wenn sich die im Auslandssemester befindliche Tochter seit Wochen nicht gemeldet hat, so lernt auch der medienresistente Vater schnell die Vorzüge eines Internetcafés kennen.


Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf


Stellen wir uns an dieser Stelle noch einmal die Frage, was denn das Neue an den neuen Medien ist, so müssen wir unsere o. g. Definition erweitern: Der online geschaltete Computer stellt nicht nur eine interaktive Verknüpfung von Privatheit und Öffentlichkeit dar, sondern ist zugleich auch eines der wichtigsten Produktionsmittel. Dass globales Massenmedium und Produktionsmittel identisch sind und zugleich Platz auf dem heimischen Schreibtisch – also in der Privatheit – finden ist ein historisches Novum und stellt die demokratische Gesellschaft selbstverständlich vor ganz neue Anforderungen.

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf

1.6 Gemeinwesen und Internet

Im Bildungsbereich relativ unbeachtet sind bisher die informationstechnischen Veränderungen im Bereich des Gemeinwesens. Ein Großteil deutscher Städte und Gemeinden verfügt bereits über eine eigene Homepage. Die Seiten unterscheiden sich oftmals danach, ob sie v. a. externe Besucher, also Touristen oder Geschäftsleute ansprechen, oder ob sie sich auch als Servicefunktion an den eigenen Bürger wenden. Im ersten Fall finden sich v. a. Informationen über Hotels, Sehenswürdigkeiten, Gastronomiebetriebe und dergleichen, im zweiten Fall finden sich mehr oder weniger ausgeprägte Spielarten des sog. E-Government wieder. E-Government steht dabei für „Electronic Government“. Es meint
die Abwicklung von staatlichen Verwaltungsakten und Dienstleistungen mit elektronischen Mitteln über das Internet.


Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf


**Fundgrube Internet**

**www.quarternet.de/**

*QuarterNet – Gemeinwesenarbeit im Netz*

Koordinator von QuarterNet ist das Paritätische Bildungswerk Landesverband Rheinland-Pfalz/Saarland e. V. (PBW). Unterstützt wird das Projekt von dem technischen Partner ed-lab education laboratory Gesellschaft für e-learning und training mbH.

QuarterNet besteht aus mehreren Modulen:

Unter Nutzung der Zugangs- und Mailsoftware „FirstClass“ sind mittels Internet verschiedene Gemeinwesenprojekte digital vernetzt. Mit Hilfe eines geschützten Netzwerks (Intranet) wurde der fachliche Informationsaustausch in der Gemeinwesenarbeit zum Nutzen der Bürgerinnen und Bürger verbessert. Dies geschieht durch Einstellen und Abrufen von Fachinformationen in eigens dafür entwickelten „Konferenzen“, die die Arbeitsschwerpunkte und Arbeitsgemeinschaften der Gemein-

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
wesenarbeit im Saarland darstellen.
Um Bürgerinnen und Bürgern aus sozial belasteten Wohngebieten, die üblicherweise keinen Zugang zu den neuen Kommunikationsmedien haben, die Teilhabe zu ermöglichen, sind in vielen Einrichtungen der Gemeinwesenarbeit Stadtteil-Terminals oder Internet-Treffs eingerichtet. Ziel ist es dabei, gesellschaftliche Ausgrenzung abzubauen, um u. a. die schulischen und beruflichen Chancen zu verbessern.


(Quelle: www.quarternet.de/)

1.7 Partizipation als Wirtschaftsfaktor

Aber auch dort, wo Arbeitsbereiche nur wenig von der informations-technischen Revolution erfasst werden und der Betrieb weiterhin zentraler Arbeitort ist, eröffnet die Idee der Partizipation neue Horizonte.

Gerade zur Gestaltung solch wirtschaftlicher Partizipationsbestrebungen eignet sich das Internet. Ohne großen Aufwand könnten die Homepages der Unternehmen den Dialog mit Kunden, Anwohnern oder Betriebsangehörigen verbessern, mehr Produkt-Transparenz statt bloßer Werbung offerieren.

1.8 Pädagogische Aspekte der Partizipation


Dass in vielen medienpädagogischen Konzepten die Frage der Partizipation so marginal erscheint, verweist auf ein großes Defizit pädagogischer Reflexion. Da wird häufig als innovativ ausgegeben, was faktisch nur alter Wein in neuen Schläuchen ist. Denn dass ein Buch am Bildschirm gelesen wird und die Verweise nun als Links erscheinen, verdient ebenso wenig das Etikett Innovation wie das Virtualisieren eines Fernstudiengangs. Was die Pädagogik neuer Medien angeht, kritisierte Friedrich Hagedorn 1998 zu Recht, „dass es bisher keinen konsistenten Entwurf für eine multimedia modernisierte Bildung gibt: Es gibt keinen neuen Pestalozzi, Freinet oder Oskar Negt, der tatsächlich eine pädagogische Innovation zu bieten hätte“ (Hagedorn 1998). Hagedorns Kritik ist heute

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
sicherlich noch ebenso gültig, weil ein Großteil der medienpädagogischen Konzepte nicht konsequent der Vision von Partizipation folgt. Vielfach suggerieren die Konzepte nur Teilnahmeprozesse; und im Mangel an Authentizität hintergehen sie, was sie zu befördern eigentlich vorgeben.


**Stichwort: Medienkompetenz**


„Medienkompetenz als Zielvorstellung der Medienpädagogik kann sich nicht darin erschöpfen, die Subjekte, seien es nun Kinder, Jugendliche oder Erwachsene, auf den Umgang mit politisch oder ökonomisch implementierten Technologien vorzubereiten bzw. sie in diesen Umgang einzuweisen. Medienkompetenz kann nur als Teil sozialer und kultureller Handlungskompetenz gesehen werden. Damit stellt sie lediglich einen Spezialfall allgemeiner Kompetenzen dar, die jedes Subjekt in seinem Alltag zur Bewältigung der verschiedensten Lebenssituationen anwendet.“ (Mikos 1999)


Empfehlung: Der Umgang mit neuen Medien sollte auf allen Ebenen der Bildung, d. h. auch in der kulturellen und politischen Bildung gefördert werden. Besonders für diese Bereiche bedarf es einer verstärkten Förderung, wenn offene Prozesse des lebenslangen Lernen unterstützt und Medienkompetenz im umfassenden Sinne in der Bevölkerung entwickelt werden sollen“ (Stang u. a. 2002).


Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
2. Learning by designing

2.1 Das Grundkonzept


»Im allseitig verfügbaren Menschen entsteht ein für demokratische Gesellschaftsordnungen ungeheuer gefährliches Potenzial: die Bindungslosigkeit. Bindungsfähigkeit dagegen ist die einzige Grundlage für lebensfähige demokratische Verhältnisse, die nicht jeden Augenblick umkippen können.«

Das innerhalb so verstandener Sozialität anvisierte Kompetenzspektrum umfasst folgende Aspekte:

**Wahrnehmen lernen:** Was nehme ich wie auf? Wie kann ich meinen Gesichtskreis vergrößern, meine Perspektive wechseln, mich öffnen und sensibilisieren? Welche Hemmnisse und Förderlichkeiten gibt es? Was übersehe ich? Was sehe ich vielleicht zu stark?

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
**Gestalten lernen:** Wie setze ich das Wahrgenommene um, damit ich mit anderen darüber kommunizieren kann, damit meine Intentionen, Fragen, Vorstellungen und Bewertungen überhaupt zutage treten?

**Präsentieren lernen:** Welche Bedeutungen will ich vermitteln? Was will ich aussagen? Wem will ich mich mitteilen? Wie können Inhalte visualisiert werden? Wo präsentiere ich, damit ich meine Zielgruppe erreiche?

**Kommunizieren lernen:** Wem will ich etwas sagen? Wie will ich etwas sagen? Wie muss ich etwas sagen, damit der andere mir zuhört? Über welches Medium möchte ich mich mitteilen? Welche Verfahrenswege muss ich berücksichtigen, damit die Kommunikation gelingt?

---


*Abb. 7: Von der Wahrnehmung zur Partizipation – Learning by designing*


**Abb. 8: Vom Moment zum Medium zum Mensch**

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Im Vergleich zum Bild hat die Tondarstellung bei der Internetpräsentation jedoch noch einen sehr geringen Stellenwert. Es hat sich in der Praxis auch gezeigt, dass es wenig Sinn macht, stets das ganze Spektrum technischer Möglichkeiten zu präsentieren. Der hohe tutorielle Aufwand bei solchen Seminaren steht dann in keinem Verhältnis mehr zu dem, was die Teilnehmenden tatsächlich als solides Handwerkszeug mit nach Hause nehmen.

Wir haben deswegen in einem weiteren Projekt, in dem es darum ging, Multimediaschulungen für Naturschutzarbeitskreise der lokalen Agenda 21 in Baden-Württemberg durchzuführen, einen dichten Seminarplan entworfen, bei dem es von der technischen Seite her „nur“ darum ging, den Umgang mit einer digitalen Kamera und die Herstellung einer Internetseite zu erlernen. Dies erschien auch deshalb sinnvoll, weil bei der Internetpräsentation der Ton im Vergleich zum Bild noch einen sehr geringen Stellenwert besitzt. Gemäß den Worten „weniger ist mehr“ lag die Teilnehmerzufriedenheit hierbei wesentlich höher als bei jenen Seminaren, in denen wir den ganzen Fundus des technisch Möglichen vom Film bis zum Ton präsentierten, die Teilnehmer jedoch v. a. mit einem Staunen darüber nach Hause gingen, wie gut die Tutoren die Technik beherrschten.

2.2 Das Projekt: Multimediaschulung für Naturschutzarbeitskreise der Lokalen Agenda 21 in Baden-Württemberg


Zu den Problemstellungen, die die Stiftung veranlasst hatten eine Fördermaßnahme zu erwägen, gehörte es, dass der lokale Agendaprozess häufig unter mangelnder Partizipation der Öffentlichkeit leidet. Erschwerend kam ofensichtlich hinzu, dass den Naturschutzgruppen, die bislang mit lokalem Öko- topschutz und rein ökologischer Orientierung zu tun hatten, der Einstieg in eine Beteiligung am Agendaprozess meist schwer fällt. Bei der Suche nach Verbesserungsstrategien geriet die Öffentlichkeitsarbeit und die damit verbundene Selbstdarstellung der Agendaakteure in den Blick. Hier erschien eine professionellere Herangehensweise der Agendagruppen nötig, um neue Teilnehmende für deren Zielsetzungen motivieren und engagieren zu können. Die Möglichkeit, das Internet als ein effizientes Kommunikationsmedium auch auf lokaler Ebene und insbesondere als ein Medium für Öffentlichkeitsarbeit zu
nutzen, bleibt vielen Agendaakteur/innen verschlossen, weil ihnen die notwen-
digen Kompetenzen fehlen. Dabei kostet die Internetdarstellung eines Agenda-
prozesses relativ wenig Geld, kann mit einfachen Mitteln aktuell gehalten wer-
den und in Verbindung mit anderen Aktionen und Publikationen sehr öffent-
lichkeitswirksam sein.

Um den Agendagruppen im Naturschutzzumfeld Baden-Württembergs den Einsatz neuer Medien nahe zu bringen, sollte deshalb ein Konzept entwickelt werden, welches dazu befähigt, neue Medien den eigenen Bedürfnissen entsprechend einzusetzen. Vermittelt werden sollten vor allem:

- technische Medienkompetenzen,
- Kompetenzen bzgl. des pädagogischen Einsatzes neuer Medien,
- Ideen zur Öffentlichkeitsarbeit mit neuen Medien,
- Fähigkeiten bei der Kommunikation mit neuen Medien.

Dabei war es wichtig, Aspekte der Naturerfahrung und der Medienver-
mittlung miteinander auf sinnvolle Weise zu verbinden.

So wurde die Durchführung von Workshops zu Naturexkursionen und deren Präsentation unter Zuhilfenahme verschiedener medientechnischer Werk-
zeuge, v. a. digitaler Kameras und dem PC geplant. Neben dem Bedienen der digitalen Fotokamera sollten Kenntnisse in den entsprechenden Bearbeitungs-

Abb. 9: Ehemalige Projekt-Homepage der Multimediaschulung

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
softwares vermittelt werden. Im Vordergrund stand die Erstellung von HTML-Seiten für das Internet.

Nach einer 4-monatigen Konzept- und Planungsphase konnten 21 Bildungseinrichtungen in Baden-Württemberg dafür gewonnen werden, sich an diesem Projekt zu beteiligen. Die Bildungseinrichtungen, z. B. Umweltakademien, Naturschutzzenren und Volkshochschulen stellten die Räume kostenlos zur Verfügung und erhielten dafür die Möglichkeit, mit einer Person selbst an dem Workshop teilzunehmen, um das Konzept kennen zu lernen und ggfs. in eigener Regie fortzuführen. Das Projekt wurde ausgestattet mit vier Notebooks und vier Digitalkameras sowie der entsprechenden Software.

Als Informations- und Kommunikationsplattform wurde eine eigene Homepage erstellt, auf welcher die Seminarergebnisse präsentiert wurden. Zusätzlich erhielten die Teilnehmer der Seminare hier auch die Möglichkeit einer nachträglichen Diskussion auf einem Online-Forum.

2.3 Der Seminarbaustein

Den Teilnehmer/innen der Workshops sollten neue Medien in ihrer Funktion als Partizipationsmittel näher gebracht werden. Im Zentrum stand dabei das Internet als allgemein zugängliches Massenmedium. Die Teilnehmer/innen sollten dazu befähigt werden, mit Hilfe digitaler Medien eigene Materialien zu recherchieren, zu verarbeiten und über das Internet verfügbar zu machen.

In erster Linie mussten sie daher Einsichten in Möglichkeiten und Funktionsweisen des Internets und der für sie relevanten digitalen Medien erhalten. Dabei sollten die Möglichkeiten des Medieneinsatzes als Werkzeug einer auf Partizipation abzielenden Agendabildung erörtert werden. Technischer Input und inhaltliche Reflexion sollten in sinnvoller Weise miteinander abwechseln, so dass die Teilnehmenden die notwendigen Grundkenntnisse bekamen, ohne überfordert zu werden.

Zu Beginn der Seminarplanung standen verschiedene Ziele, die sich teilweise aus den Projektbedingungen ergaben, die aber auch aus vorangegangenen Seminarerfahrungen und hier insbesondere aus Misserfolgerlebnissen und Teilnehmerrückmeldungen resultierten. Zu den Misserfolgen zählte es beispielsweise, wenn die Teilnehmer nach einem Seminar zwar das enorme Potenzial neuer Medien für ihre Arbeit erkannten, aber doch das Gefühl beibehalten hatten, von der Technik eigentlich überfordert zu sein. Das Gefühl, die Technik nur so lange zu beherrschen, wie ein Tutor hinter einem steht, sollte deshalb auf alle
## 1. Tag

<table>
<thead>
<tr>
<th>Zeit</th>
<th>Programmpunkt</th>
<th>Didaktik / Methodik</th>
<th>Kommentar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>5'</td>
<td>Ranking</td>
<td>Flipchart-Abfrage zu Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien</td>
<td>zum Aufwärmen und zum Einschätzen der Erfahrungswerte</td>
</tr>
<tr>
<td>30'</td>
<td>Einführung</td>
<td>Programm für beide Tage im Seminarraum aufhängen, kurze Vorstellungsrunde, Erwartungen und Wünsche an das Seminar — Bezugnehmen auf das Ranking — Namensschilder, Austeilen der Seminarunterlagen</td>
<td>insbesondere Vorstellung des Programms</td>
</tr>
<tr>
<td>30'</td>
<td>Diskussion</td>
<td>Metaplanabfrage: „Was ist das neue an den neuen Medien?” Karten auf Stellwand sortieren.</td>
<td>Partizipationsmöglichkeiten durch Medieneinsatz herausarbeiten!</td>
</tr>
<tr>
<td>15'</td>
<td>Kaffeepause</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>30'</td>
<td>PowerPoint oder Overhead Präsentation</td>
<td>Umgang mit der Digikamera und Beispiele des Einsatzes</td>
<td>Techniktheorie</td>
</tr>
<tr>
<td>15'</td>
<td>Kamera-Handhabung</td>
<td>Kameran austeilen und im Raum ausprobieren lassen</td>
<td>Technikpraxis</td>
</tr>
<tr>
<td>30'</td>
<td>Themenfindung und Gruppenbildung</td>
<td>Brainstorming mit Hilfe einer Mindmap</td>
<td>Je nach Gruppendynamik wird angestrebt, dass die TN alle zu einem Thema arbeiten, aber mit unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen. Regionalbezug beachten!</td>
</tr>
<tr>
<td>30'</td>
<td>Mittagspause</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>60'</td>
<td>Exkursion</td>
<td>Gruppenarbeit: TN nehmen Bilder zu ihrem Thema auf</td>
<td>Technikpraxis (direkter Übergang aus der Mittagspause)</td>
</tr>
<tr>
<td>5'</td>
<td>Rückkehr</td>
<td>kurzes Brainstorming über Erfahrungen bei der Exkursion</td>
<td>Gute Ideen hervorheben! Probleme bemerken!</td>
</tr>
<tr>
<td>15'</td>
<td>Implemetation</td>
<td>Gruppenarbeit: alle Gruppen lesen ihre Bilder selbständig in den Computer ein</td>
<td>Hilfestellungen geben!</td>
</tr>
<tr>
<td>20'</td>
<td>Bildbearbeitung</td>
<td>Bildbearbeitungsprogramm vorstellen</td>
<td>Techniktheorie</td>
</tr>
<tr>
<td>60'</td>
<td>Gruppenarbeit</td>
<td>Arbeitskonzept der Gruppen (Was wollen wir machen?) Auswahl der Bilder für HTML-Seitengestaltung (Welche Bilder wollen wir nehmen?)</td>
<td>Technikpraxis Endziel: Bilder für die Internetnutzung optimieren! Individuelle Kaffeepausen</td>
</tr>
<tr>
<td>45'</td>
<td>Einführung in HTML</td>
<td>Metaplan, Flipchart</td>
<td>Techniktheorie</td>
</tr>
<tr>
<td>20'</td>
<td>Praktische Umsetzung</td>
<td>Umsetzung der Theorie mit Hilfe eines einfachen Texteditors</td>
<td>Alle TN haben mit HTML eine erste, einfache Internetseite erstellt!</td>
</tr>
<tr>
<td>15'</td>
<td>Zwischenplenum</td>
<td>Brainstorming zum 1. Seminartag Ausblick auf den 2. Seminartag Bekannt machen und Verteilen des Evaluationsbogens</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Online: [http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf](http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf)
Fälle der Überzeugung weichen: „Das kann ich auch!“ Es galt also, das nötige Kompetenzspektrum auf ein solides Minimum herunterzubrechen, das in zwei Tagen auch für einen Anfänger zu bewältigen ist.

Was die Zielgruppe anging, wurde zwar von einem geringen Kenntnisstand, aber doch von bestimmten Grundkenntnissen ausgegangen. So wurde erwartet, dass die Teilnehmer/innen über Kenntnisse im Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm (Word) verfügten und einige Erfahrungen in der (rezeptiven) Nutzung des Internets hatten, also etwa eine E-Mail verschicken und eine Suchmaschine bedienen konnten.

Die wichtigsten Unterlagen, insbesondere Hilfsunterlagen für die Arbeit am Computer, wie etwa eine Liste der HTML-Befehle, erhielten die Teilnehmer gestellt.

Bei der Seminararbeit am Computer stellen sich immer wieder folgende Fragen:
- Wie viele Teilnehmer kann man verkraften?
- Wie viele Computerarbeitsplätze kann es geben?

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
• Wie viele Personen können an einem Computer sitzen?
• Wie kann man gute Arbeitsgruppen zusammenstellen?
• Wie sollen die Computertische im Raum angeordnet werden?

Bei dieser Seminarkonzeption lag das Optimum der Seminarstärke bei 8 Personen, bis zu 12 Personen lässt sich die Gruppengröße aber ausreizen, wenn ein paar erfahrene Lerner/innen dabei sind, oder ein Ko-Lehrer zur Verfügung steht.

Es ist sinnvoll, jeweils zwei Teilnehmer an einem Computer zu gruppieren. Einzelarbeitsplätze bringen keinen zusätzlichen Lerneffekt und haben den Nachteil, dass der Lerner sehr isoliert vor seinem Bildschirm sitzt, was die Gruppendynamik behindern kann. Mehr als zwei Lerner wiederum bringen zu viel Unruhe in die Gruppe, da ja immer nur einer die Tastatur bedienen kann.

Was die Zusammenstellung der Gruppen angeht, haben wir sehr interessante Erfahrungen gemacht: Es ist auf keinen Fall ratsam, computererfahrene mit eher unerfahrenen Teilnehmer/innen zusammensetzen. Die Gruppen sollten möglichst homogen in Bezug auf die vorhandenen Computerkenntnisse sein. Die Gefahr, dass ansonsten der bessere Teilnehmer die Gruppe dominiert, ist wohl nirgends so groß wie bei der Computerarbeit. Nach ein paar Mausklicks schon haben die weniger erfahrene Teilnehmenden aufgegeben und lassen den anderen voller Bewunderung und Frustration gewähren.

Um herauszufinden, wie der Stand der Kenntnisse ist, können sich die Teilnehmenden kurz in einer Reihe aufstellen. Dann lässt man sie sich selbst einordnen, am Anfang steht derjenige mit geringen Kenntnissen, am Ende diejenige mit weit reichenden Kenntnissen und schon stehen die jeweiligen Partner zusammen.

Die Anordnung der Tische sollte möglichst kreisförmig sein, sodass alle Bildschirme in die Kreismitte gerichtet sind. Dadurch können die Teilnehmer sich gegenseitig über die Schultern schauen, miteinander kommunizieren und werden in ihrer Arbeit von den Arbeitsverläufen der anderen angeregt.

Abb. 10: Der optimale Computerraum mit einer kreisförmigen Anordnung der Tische
2.4 Die Erfahrungen (Günter Klarner)


Abb. 11: Bildgestaltung mit Barbiepuppen und Spiegelkacheln
reglementierten Welt mit ganz bestimmten Konsumvorstellungen, könnte als Gegensatz zur natürlichen Umwelt gesetzt werden ...“ (aus dem Tagebuch zur Veranstaltungsreihe, 20.3.2002).

Damit werden auch neue Aussagen möglich, die die Fotos als Bildmetaphern transportieren. Jede Kleingruppe entscheidet eigenständig, ob und welche der angebotenen Mittel sie mitnimmt und benutzt.

Eine kleine Übung führt nun noch zu einer Vertiefung der Wahrnehmung: das Fotospiel.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Fotospiel</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Teilnehmer: ab 3 Teilnehmer/innen</td>
</tr>
<tr>
<td>Alter: ab 9 Jahre</td>
</tr>
<tr>
<td>Aufwand: gering</td>
</tr>
<tr>
<td>Kosten: keine</td>
</tr>
<tr>
<td>Zeitbedarf: ein bis zwei Stunden</td>
</tr>
<tr>
<td>Material: Vorbereitete Karten; Verkleidungskiste, Tücher oder Seile</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Das Kameraspiel will den Blick schärfen und für gute Fotos sensibilisieren.

Die Gruppe wird in Dreiergruppen eingeteilt.


Person1 ist die Linse und hat folgende fotografische Funktionen: Bild erfassen, merken nach Objektiven: Macro (von 10cm - 100cm); Weitwinkel (gesamte Sehfläche, die die Augen erfassen ohne sich hin und her zu bewegen, also weiter als 180 Grad), Tele (den Nahbereich ausschalten; nur einen kleinen Ausschnitt in der Ferne).

Person2 ist zuständig für Helligkeit und für Licht und Schatten.

Person3 wählt eine geeignete Szene aus und achtet hierbei darauf, dass der Hintergrund nicht stört.

Wenn das Thema etwas mit Personen zu tun hat, ist es hilfreich, Verkleidungsmaterialien, Tücher oder Seile bereitzuhalten, mit denen Szenen verfremdet werden können. Besonders Mädchen stehen sonst unter dem Stress, fotogen sein zu müssen.

Schließlich trifft sich die Gruppe wieder und bespricht die Fotos.

Wenn anschließend mit Foto- oder Videokameras gearbeitet wird, ist es erstaunlich, wie die Teilnehmer bewusst anfangen, Szenen, Bilder und Landschaften zu komponieren.

Diese kleine Übung wurde am Umweltstudienplatz der Jugendherberge Lindlar entwickelt und regelmäßig zur Verbesserung der Fotoausbeute eingesetzt. Es geht um den bewussten Aufbau der Fotos durch die Fotografierenden. Es wird nicht mehr „geknipst“, sondern fotografisch gestaltet. Etwas anderes, für den weiteren Verlauf sehr Wesentliches passiert dabei auch noch: Die Fotokamera wird in den Händen der Teilnehmer/innen zu einem Werkzeug des Entde-

Nach der Fotoexkursion wurden die Bilder gemeinsam in den Rechner eingelesen und die Fotosammlungen aller wieder allen zur Verfügung gestellt. Dabei wurden die sehr individuellen Sichtweisen der Kleingruppen wieder als Ausgangsmaterial für verschiedene Internetseiten allen zur Verfügung gestellt. In der Regel hatte jede Gruppe zwischen 20 und 100 Fotos als Ausbeute mitgebracht, im Schnitt verfügte damit jeder Kurs über etwa 100 bis 300 Fotos als Ausgangsmaterial zur Gestaltung einer Internetseite. Nun mussten die Werkzeuge zur Gestaltung der Seite eingeführt und durch die Teilnehmer/innen angeeignet werden. Dieser Schritt wurde anhand der vorliegenden Fotos gemacht. Der Vorteil dabei war, dass das Seminar jetzt direkt mittels der Fotos die notwendigen Operationen mit dem Grafikprogramm kennen lernte.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tagebuch vom 23. März, Naturschutzzentrum Eriskirch</th>
</tr>
</thead>
</table>
| Nach den ersten vier Schulungen verdichtet sich ein Eindruck: Es gibt immer wieder äußerst engagierte Menschen, die bereit sind, sich auch durch komplexe Inhalte durchzuwühlen. Das ist schon erstaunlich. Aber dahinter steht vielleicht auch die Ahnung, dass es möglich sein könnte, die Verfügungsgewalt über dieses Medium zu bekommen. Vielleicht auch eine Ahnung, was Vernetzung praktisch bedeuten könnte ... wenn man die Werkzeuge beherrschen würde ...


Quelle: www.umweltseminare.net/magnum/tagebuch/011.HTM


Die Seminarreihe verstand sich als Qualifizierungsangebot an Menschen, die sich im Rahmen der Lokalen Agenda engagieren. Das setzte besonde-


Sehr gefordert wurden die Teilnehmer/innen durch das Prinzip der aufstiegenden Komplexität. In der letzten Phase der Produktion mussten alle auf mindestens drei verschiedenen Programmebenen (Grafikbearbeitung, Montage der Seiten, Ausprobieren der Seiten) denken. Und das im ständigen Wechsel. Dazu noch die ästhetischen Fragen und die mit der Darstellung eines bestimmten Themas verbundenen inhaltlichen Fragen. Das bedeutete für die Didaktik, sich auf das Notwendigste bei der Vermittlung der ausgesuchten Programme zu beschränken. Nicht gerade leicht bei den faszinierenden Möglichkeiten, die jedes einzelne der benutzten Programme bietet.

Diese hohe Komplexität zu handhaben, fiel nach meiner Beobachtung übrigens den weiblichen Teilnehmer/innen viel leichter als ihren männlichen Kollegen.

Naturschutzzentrum Bad Wurzach Tagebuch, 26. April

„Eines fällt mir jetzt im Vergleich der verschiedenen Seminare auf: So wie es eine Höchstzahl möglicher Teilnehmer/innen gibt, so gibt es auch eine Mindestzahl. Ist die Zahl der Teilnehmer/innen zu hoch, so habe ich das Problem, nicht mehr schnell genug Hilfestellung geben zu können. Die Arbeitsgruppen müssen dann zu lange warten, was den Fluss der Produktion und damit das Tempo der Aneignung des Stoffes erheblich hemmt.

Sind es zu wenig Teilnehmer/innen (unter sechs), so sinkt auch die Menge der gestalterischen Ideen. Das hat Konsequenzen für alle: Weniger Ideen produzieren anscheinend auch weniger Assoziationen bei allen. Das Ergebnis ist weniger differenziert und weniger reichhaltig. Ich kann mich zwar mehr um die einzelnen Menschen kümmern, es wird etwas intensiver, aber die gegenseitige Befruchtung mit kreativen Ideen nimmt ab.“

Quelle: www.umweltseminare.net/magnum/tagebuch/031.HTM

Einige wesentliche Aspekte zu den didaktischen Prinzipien werden im Folgenden genannt:

Die Teilnehmer/innen werden immer als Fachleute in ihrem Gebiet betrachtet. Deswegen erhalten sie zu Beginn die Möglichkeit, ein Thema aus ihrem Fachbereich zu gestalten – sie, und nicht der Referent bestimmen, was bearbeitet wird. Dadurch verliert der Referent seine unterweisende oder sogar belehrende Rolle: Er wird zum Organisator von Szenen, Situationen und Mitteln der Organisation eines pädagogischen Prozesses, deren Gestalter die Teilnehmer/innen selbst sind. Mit der Ausrichtung auf ein Ergebnis, das dann auch wirklich ins Internet gestellt wird, entsteht nicht nur ein „Ernstcharakter“, sondern auch ein Produkt, das Zufriedenheit und Stolz erzeugt. Das Kriterium zur Bewertung der Lernfortschritte ist ein vorzeigbares Ergebnis. Am Anfang des Prozesses kommt es dabei darauf an, genügend Stoff und Ideen gemeinsam mit den Teilnehmer/innen (Gedanken über das Mindmapping, Assoziationen über die Hilfsmittel, Szenarien über die Fotos) zu entwickeln und anzusammeln. Dieses (vir-
3. Wahrnehmung

3.1 Wahrnehmung als Aspekt der Partizipation

Im Kontext einer Auseinandersetzung mit Medien ist die Wahrnehmung aus dreierlei Gründen von Bedeutung:
1. Was wir mit Medien darzustellen suchen, muss sich zunächst einmal in unserem Horizont befinden.
3. Dazu müssen wir verstehen, wie wir selbst wahrnehmen.

Wie kommt etwas in unseren Horizont? Wir nehmen keineswegs alles wahr, was Augen, Ohren, Tastsinn, propriorezeptive Wahrnehmung (Wahrnehmung unserer eigenen Körperlichkeit), Mund und Nase uns an Eindrücken geben könnten. Dies würde uns gänzlich überfordern. Wir lernen auszuwählen. Wenn andere Menschen von einer objektiv gleichen Situation ein völlig anderes Bild zeichnen, müssen diese nicht in ihrer Wahrnehmung gestört sein. Dies kann sich aus dem schlichten Umstand menschlicher Individualität ergeben.

Nun bleibt uns durch diese menschliche Besonderheit nicht nur die Wahrnehmung des Gegenübers zumindest teilweise prinzipiell verschlossen, sondern sogar unsere eigene Wahrnehmung unterliegt diesem Verdikt. Denn der Wahrnehmungsvorgang liefert uns über den Sinneskanal nicht ein 1:1-Abbild

Abb. 12: Optische Täuschungen entstehen, weil unser Gehirn bei der Verarbeitung sinnlicher Eindrücke auf gelernte Schemata zurückgreift

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf

**Abb. 13: Verlauf der Sehnerven zum Gehirn**
(Quelle: www.digitalefolien.de/biologie/mensch/sinne/sehnerv.html)


Auf den Punkt gebracht
Wahrnehmung ist gelernte Selektion.

3.2 Wahrnehmung als Teil pädagogischer Profession


Hierbei kann es nützlich sein, sich mit Ergebnissen aus der Psychotherapieforschung zu befassen und z. B. die Rogerschen Forderungen an die Haltung des Therapeuten einmal auf die Situation zwischen Lehrenden und Lernenden zu übertragen. Nach Roger sind folgende Merkmale von besonderer Wichtigkeit:
- Empathie
- unbedingte Wertschätzung
- Kongruenz

Dabei bedeutet Empathie, „das Erleben des anderen so genau nachzu vollziehen, als ob es das eigene wäre“ (Biermann-Ratjen 1989, S. 20); unbedingte Wertschätzung, sowohl den Bezugsrahmen als auch die Erfahrungen des Anderen akzeptierend; Kongruenz, wenn der Therapeut in seiner Beziehung zum Klienten echt ist, d. h. das ist, was er ist, „ohne Grenzziehung oder Fassaden“ (a. a. O. S. 28). Wichtig – und häufig missverstanden – ist bei letzterem, dass dies für Rogers Ziel, nicht Beginn des Prozesses ist. Auf die Erwachsenenbildung übertragen bedeutet dies, nicht über das Nicht-Wissen von Teilnehmer/innen zu lamentieren, sondern gelassen Nicht-Wissen als Ausgangspunkt der Arbeit anzusehen.
Die Kursleitenden dürfen ihre Wertschätzung der Teilnehmer/innen nicht ändern, wenn diese sich ihre Wissensdefizite nicht hinreichend bewusst machen.

**Auf den Punkt gebracht**

Wahrnehmung als sozialer Akt ist ein Lernprozess, der pädagogisch gelenkt, gefördert, unterstützt oder verhindert werden kann.

Wenn wir über Wahrnehmung sprechen, dann haben wir es also mit zwei Teilaspekten zu tun: dem Wahrnehmungsgeschehen zwischen Lehrenden und Teilnehmern – also Wahrnehmung als Interaktion – und dem Wahrnehmungsprozess der Umwelt als Lerngegenstand – also Wahrnehmung als Interpretation. Folglich gibt es verschiedene Wahrnehmungsebenen, die sich gegenseitig bedingen. Eine auf Partizipation abzielende Wahrnehmungsschulung kann nur gelingen, wenn sich zunächst die Lehrperson, aber schließlich alle Beteiligten über diese Bedingungen im Klaren sind.

3.3 Wahrnehmung und neue Medien


Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Wenn wir also einen Gegenstand mit unseren Medien darzustellen versuchen, sollten wir im Auge behalten, dass der Gegenstand, den der Andere sieht, in letzter Konsequenz immer ein wenig anders aussieht, auch wenn wir dasselbe Bild betrachten.

Denn was wir von der Welt wissen oder zu wissen meinen, manifestiert sich in den mentalen Vorstellungen, die wir davon haben. Dass diese nicht deckungsgleich mit der objektiven Wirklichkeit sind, merken wir im Alltag sehr häufig, wenn z. B. über Geschmacksfragen diskutiert wird oder unterschiedliche Erinnerungen an gemeinsame Ereignisse zum Vorschein kommen und uns befreunden. Offenbar hat der Andere ein anderes Bild von der Wirklichkeit in seinem Kopf als wir selber.

Wir sollten nicht aus dem Auge verlieren:

Erich Fried
Wo lernen wir?
Wo lernen wir leben
und wo lernen wir lernen
und wo vergessen
um nicht nur Erlernetes zu leben?

Wo lernen wir klug genug sein
die Fragen zu meiden
die unsere Liebe nicht einträchtig machen
und wo
lernen wir ehrlich genug zu sein
und unserer Liebe zuliebe
die Fragen nicht zu meiden?

Wo lernen wir
uns gegen die Wirklichkeit wehren
die uns um unsere Freiheit
betrügen will
und wo lernen wir träumen
und wach sein für unsere Träume
damit etwas von ihnen
unsere Wirklichkeit wird?

Im Moment der Wahrnehmung partizipieren wir also bereits an unserer Mitwelt, wenn auch zunächst vielleicht noch wenig aktiv, wenig zielgerichtet, so stellt die Wahrnehmung doch den ersten Schritt für geglückte Sozialität dar. Wen ich nicht wahrnehme, mit dem kann ich keine Beziehung herstellen.


Abb. 15: Wahrnehmung und Reaktion

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Das Wahrnehmen von etwas hat also erst dann positive Folgen für die Teilhabe, wenn die Wahrnehmung sozial zum Tragen kommt, wenn sie mit einem Gegenüber kommuniziert und in eine Handlung münden kann. Soll Wahrnehmung nicht von vornherein durch ein Ziel determiniert sein, also in Beobachtung münden, muss die selbstbestimmte Eigenleistung der Teilnehmer/innen unterstützt werden. Die Überführung ihrer Eindrücke in eigene Konstruktionen ideeller oder materieller Art kann durch die Möglichkeiten digitaler Ton- oder Filmaufnahmen sowie entsprechender Bearbeitungsinstrumente unterstützt werden. Diese sollen kein Abbild der Umwelt sein, da die ikonische Übereinstimmung ohnehin angezweifelt wird. Es geht vielmehr darum, durch die kreative Tätigkeit den Konstruktionsprozess zu fixieren, um eine Plattform zu finden, auf der die verschiedenen Bedeutungen thematisiert werden können. Wird das Wahr genommene erst durch die reaktive Verarbeitung sinnhaft, so kommen die verschiedenen Elemente der Partizipation ins Spiel: Gestaltung, Präsentation, Kommunikation. Sie erscheinen dann als Werkzeuge der sozialen Handlungsfähigkeit, da sie die soziale Vermittlung der verschiedenen Konstruktionen ermöglichen.

3.4 Digitale Fotografie

Das Aufnehmen von Bildern initiiert und gestaltet Wahrnehmungsvorgänge, gleichzeitig bietet es eine Plattform, auf der sich die verschiedenen Sichtweisen der Teilnehmer fixieren und dann reflektieren lassen. Hierdurch wird der Anspruch Wilhelm von Humboldts (1907, S. 581) auf elektronischem Weg verwirklicht: „Um zu reflectieren, muß der Geist in seiner fortschreitenden Tätigkeit einen Augenblick still stehen, das eben Vorgestellte in eine Einheit fassen, und auf diese Weise, als Gegenstand, sich selbst entgegenstellen.“

Wenn Bilder nicht als Fixative der Realität sondern unserer Wahrnehmung gelten, dann gewinnen sie an Bedeutung, weil sie helfen, Wahrnehmungsprozesse bewusst zu machen. Wahrnehmung bedeutet stets Interpretation: „Selbst wenn Erwachsene die Umwelt wahrnehmen, organisieren (kodieren) sie die Sin neseindrücke zu logischen Systemen und passen sie bestimmten Schemata an“ (Lurija 1992, S. 64).

Über die Art und Weise dieser Interpretationen können Lehrende und Lernende Aufschluss erlangen, wenn sie ihre Bilder präsentieren und vergleichen und damit ihre eigenen Konstruktionen dekonstruieren (vgl. Reich 1997). Perspektivwechsel ergeben sich bei solchen Prozessen ganz automatisch und wirken in aller Regel sehr motivierend für den weiteren Lernprozess, bei dem dann auch soziale oder wissenschaftliche Rekonstruktionen im Vordergrund ste-

3.5 Zur Technik


Stichwort: Was sind eigentlich Pixel?

Pixel ist zunächst ein Kunstwort aus dem Begriff „Picture Elements“. Sie bezeichnen die kleinsten Einheit eines digitalen Bild, die noch die volle Farbinformation des Gesamtbildes besitzt (Information über Farbe und Helligkeit).


Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf


Die gespeicherten Bilder müssen irgendwann in den Computer eingespeist werden, damit sie dort angesehen und verarbeitet werden können. Der Transfer der Bilder über ein Kabel hat den Nachteil recht langer Ladezeiten,
einfacher zu handhaben sind hingegen kleine Speicherchips (smart media card, memory stick), die dann in einen Diskettenadapter gelegt und mit Hilfe der mitgelieferten Software wie eine Diskette ausgelesen werden können.

Die Mavica von der Firma Sony bietet den Vorteil, dass normale Disketten als Speichermedium benutzt werden können. Auf eine Diskette passen etwa vier bis sechs Bilder. Die neue Mavica kann aber auch mit dem Diskettenadapter bestückt werden, sodass ein Speichermedium mit bis zu 124 MB (d. h. rund 90 Disketten) zur Verfügung steht.


3.6 Das Auge schulen


Grundsätzlich ist es natürlich auch möglich, Papierbilder einzuscan nen und zu digitalisieren. Sie können dann genau wie die Bilder einer digitalen Kamera verwendet werden.

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Digitalfotografie: Pro und Contra


<table>
<thead>
<tr>
<th>PRO</th>
<th>CONTRA</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Scanner gibt es kostengünstig zu kaufen.</td>
<td>• Das Verfahren kostet viel Zeit (Entwickeln der Bilder und Scannen).</td>
</tr>
<tr>
<td>• Wir haben zugleich ein Papierbild vorliegen.</td>
<td>• Wenn es (relativ) schnell gehen soll, müssen die Fotos im Stundenservice entwickelt werden – das führt zu sehr hohen Entwicklungskosten.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Fotoapparate sind weit verbreitet (geringe technische Hürde).</td>
<td>• In vielen Seminar-Situationen steht ein Sofort-Entwicklungs-Service gar nicht zur Verfügung.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Das Verfahren ist vor allem dann rationell, wenn die Bilder auch für den Druck (Printmedien) benötigt werden, denn es wird eine hohe Qualität (hohe Auflösung) erreicht.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>


<table>
<thead>
<tr>
<th>PRO</th>
<th>CONTRA</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Die teure und zeitaufwändige Fotoentwicklung wird eingespart.</td>
<td>• Digitalkameras sind noch nicht sehr weit verbreitet – das bedeutet eine höhere technische Hürde.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Auch die Übertragung der Bilddateien geht relativ schnell.</td>
<td>• Es muss ein Kompromiss zwischen den Anschaffungskosten für die Kamera und der Bildqualität gefunden werden - Kameras für mittlere Auflösungen (ausreichend fürs Webdesign) sind allerdings kostengünstig.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Der Effekt, dass unmittelbar verwertbare Bilder entstehen, stellt gerade bei der Arbeit mit (weniger geduldigen) Kindern und Jugendlichen einen erheblichen Vorteil dar.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Das Verfahren ist vor allem dann rationell, wenn die Bilder nur für Bildschirmdarstellung benötigt werden.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

(Quelle: Tilman Langner, www.umweltschulen.de)

hat. In der Gruppe wird man dann über das Ergebnis diskutieren und erste Anhaltspunkte für das richtige Fotografieren entwickeln.


In Seminaren haben sich aus solchen Mindmappings z. B. folgende Exkursionsthemen ergeben:

**Thema: Menschenbilder – Landschaftsbilder**
- Gebäude als Spuren menschlicher Einwirkung
- Felslandschaft
- Wasser in der Landschaft
- Tourismus
- Natur und Technik

**Thema: Stadt und Mensch**
- Der Stadtgarten
- Perspektiven der Stadt
- Natur in der Stadt
- Bäume
- Außenseiter
- Urbanität

**Thema: Wald**
- Wege in die Wildnis
- Urlaub und Freizeit
- Den Wald genießen
- Kunst in der Landschaft

**Thema: Mein Lebensraum**
- Verkehr
- Einkaufen

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Mindmapping


Mit Hilfe des Mindmapping sollen nun beide Zentren wechselseitig aktiviert werden, um kreatives, assoziatives Denken mit dem strukturierten Aufschreiben von Schlüsselwörtern zu verbinden.

Diese Methode kann eine sinnvolle Hilfe bei folgenden Aufgaben sein:
- Planen
- Setzen von Prioritäten
- Entscheidungen treffen
- Sammeln von Informationen, Gedanken, Sachverhalten
- Eingrenzen und Strukturieren eines Themas

Und so funktioniert:
- Auf diese Linien werden die einzelnen Schlüsselworte zu den Unterpunkten geschrieben.
- Von den eingezeichneten Linien können wiederum Linien ausgehen, auf denen die einzelnen Hauptgedanken weiter untergliedert werden. So entsteht allmählich ein sehr verästeltes Bild.
- Benutzen Sie unterschiedliche Farben, um die Übersichtlichkeit zu erhöhen. Gleichzeitig können beispielsweise auch zusammengehörende Gedanken und Ideen leicht durch Verwendung der gleichen Farbe verdeutlicht werden.
- Symbole wie z. B. Pfeile, geometrische Figuren, kleine Bilder, gemalte Ausrufe- oder Fragezeichen und selbst definierte Sinnbilder sind so oft wie möglich zu nutzen; sie erleichtern die Erfassung des Inhalts und können helfen, einzelne Bereiche abzugrenzen oder hervorzuheben.
- Bei kreativen Überlegungen sollte man sich nicht allzu lange damit beschäftigen, an welcher Stelle die Mindmap ergänzt wird. Das stört nur den freien Gedankenfluss, schließlich kann man schneller denken als schreiben.

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Multimedia und Agenda 21“ nannte sich ein Workshop, der sich an Agendaakteure aus Verwaltungen, Bildungseinrichtungen, Naturschutzeinrichtungen, etc. richtete, und zum Ziel hatte, in die Potenziale von Multimedia für Angebote/Konzepte zur lokalen Agenda 21 einzuführen.

Die Teilnehmenden sollten Anregungen sammeln, welche Konzepte möglich und machbar sind und hierfür nach dem Präsenztag eine Plattform für einen intensiven Erfahrungsaustausch erhalten. Im Vordergrund des Seminars stand die Frage nach den Möglichkeiten, multimediale Gestaltungspraktiken in der Agebildung einzusetzen. Die Teilnehmenden sollten selbst Erfahrungen sammeln, wie solche Konzepte zu gestalten sind. Dabei wurde Wert auf den praktischen Umgang mit Geräten und Bearbeitungssoftware gelegt. Selbstverständlich konn-

In der Diskussion zeigte sich, dass die Teilnehmer/innen zwar über Erfahrungen im Einsatz von Informationstechniken bei der Agendaarbeit verfügen, die Technik aber vor allem als Informationspool eingesetzt wird. Insofern wurden neben den technischen Fragen v. a. auch die Möglichkeiten kreativer Gestaltung der Agendapraxis erörtert. Hierbei wurde Multimedia in erster Linie als Strukturelement einer handlungsorientierten Agendaarbeit betrachtet, für die als Beispiel die virtuelle Zukunftswerkstatt angeführt wurde.


Tipp:

Ein von diesem Seminar völlig unabhängiges, aber sehr eindrucksvolles Beispiel der Umsetzung solcher Verfahrensweisen in die praktische Agendaarbeit zeigt die Homepage www.agenda21berlin.de/vonwegen/portal.htm.

4. Gestaltung

4.1 Gestaltung als Handlung


Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
ßer ist ihr Wert.“. Dewey folgert daraus: „Bloße Betätigung stellt noch keine Erfahrung dar.“

Auf den Punkt gebracht
Eine Erfahrung ist etwas, aus dem man verändert hervorgeht.

Michel Foucault


Demnach ist es von vorrangiger Bedeutung, dass die Lernenden an der Konstituierung der Handlungsaufgabe beteiligt sind. Für Handlungen, die auf Erfahrungen ausgerichtet sein sollen, gelten die gleichen Bedingungen wie für das Denken. „Das Denken“, so Dewey (1993, S. 197) „setzt aber auch ein persönliches Interesse am Ergebnis eines Geschehens, eine gewisse – wenn auch vielleicht nur unwirkliche – Identifizierung unseres eigenen Geschickes mit dem Lauf der Dinge voraus.“

Wird Handlungsorientierung in diesem Sinne verstanden, so ergibt sich eine genuine Verbindung zur Vision politischer, sozialer Teilhabe, weil diese gerade von der Identifikation des Menschen mit seiner Lebenswelt lebt.

Wie schon bei der Wahrnehmung gilt es also auch bei der Gestaltung, den Teilnehmern einen freien Umgang zu ermöglichen, so dass sie ihre eigenen Kreationen entwickeln können. Hinsichtlich der Technik ist es dabei nötig, den Teilnehmern die wichtigsten Werkzeuge so nahe zu bringen, dass sie mit hinreichender Kompetenz ausgestattet und diese nun selbst vertiefend, möglichst rasch ins Arbeiten kommen. Hinsichtlich pädagogischer Ideen oder Leitvorstellungen sollte das Gewicht darauf liegen, die Arbeit der Teilnehmenden fragend zu begleiten und Ratschläge dort zu geben, wo wirklich Fragen gestellt werden. Sinnvoll wäre es etwa zu fragen: „Warum machen Sie das so?“, hinderlich kann demgegenüber die Frage sein: „Warum machen Sie das denn nicht besser so?“

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Stichwort Handlungsorientierung


Für Aebli z. B. sind Handlungen Lernprozesse, die nach einer Grundstruktur in vier Schritten ablaufen:
1. Ein Problem dient als Anlass, sich zielgerichtet mit einer Sache auseinander zu setzen.
2. Eine Planung wird entwickelt.
3. Diese Planung wird durchgeführt.
4. Das Ergebnis wird überprüft und der Handlungsverlauf reflektiert.

Nach Lütjens (1999, S. 97 f.) ist die Handlungsorientierung „... nicht lediglich auf den Erwerb motorischer Fähigkeiten, auf bloßes Hanterieren, Manipulieren oder beobachtbares Tun angelegt. Es kommt auf die Integration von geistig-reflektiven und tätigkeitsbezogenen Handlungen in einem dafür geeigneten Lernumfeld an."


Die vielen verschiedenen Definitionsansätze in der Literatur zeigen, dass das Verständnis von handlungsorientiertem Lernen und Unterrichten weder in der Bildungstheorie noch in der Bildungspraxis einheitlich ist.

4.2 Gestaltung und Ästhetik


Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Dabei gilt der goldene Schnitt als der ästhetischste Punkt, um eine Linie zu teilen.

Wenn man eine Linie nämlich so teilt, dass sich das Verhältnis des kürzeren Abschnittes zum längeren gleich verhält, wie das Verhältnis vom längeren Abschnitt zur gesamten Linie, dann spricht man vom Goldenen Schnitt.


Nicht von ungefähr beschäftigen sich Philosophen schon seit Jahrhunderten mit der Frage, was allgemein als schön zu gelten hat. Dabei entstehen vielfältige Berührungspunkte zwischen dem Schönen, der Suche nach Wahrheit und dem Begründen von Ethik und Moral. Je nach philosophischer Richtung fällt demnach die Beurteilung dessen, was als ästhetisch wertvoll zu gelten hat, normativer, konstruktiver oder sozialer aus. Es verwundert daher nicht, dass schon bei Aristoteles der Kunst eine erziehende Funktion zugeschrieben wird.

Beziehen wir die Konnotationen von Kunst und Philosophie auf die Beuys’sche Forderung nach ihrem Hineinreichen in alle Lebensbereiche, stellt sich die Frage, wie diese Verbindungsliinien in der pädagogischen Praxis fruchtbar gemacht werden können. Offenbar gibt es für Gestaltungsprozesse andere Kriterien, als nur die des harmonisch Schönen. Das Schönsein von etwas erwächst wohl auch aus seiner Authentizität heraus, aus seiner authentischen Bedeutung für den Gestalter wie für den Betrachter. Wir können also davon ausgehen, dass gestaltendem Arbeiten im Rahmen partizipativer Prozesse durchaus begründete ästhetische Aspekte zugrunde liegen.

4.3 Die Ästhetik der Partizipation

Lebenswelt und Kunst wurden und werden nicht in allen Bereichen voneinander getrennt. Vor allem, wenn sie zum Kulturgegenstand verschmelzen, scheinen sie einander zu bedingen. Je weiter der Blick in die Vergangenheit reicht, desto leichter gehen beide ineinander über. Bei der Betrachtung älterer Kulturen etwa fallen Lebenswelt und Kunst keinesfalls so streng auseinander, wie bei der Betrachtung der Gegenwart, in welcher Kunst, Alltagskunst oder Kunsthandwerk fast unverbunden nebeneinander zu stehen scheinen.


Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf

4.4 Gestalten lernen


Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Stichwort Kreativitätstechniken


Innerhalb eines kreativen Prozesses werden folgende Phasen beschrieben:

- Auseinandersetzung mit der Umwelt
- Problemwahrnehmung und -analyse
- Informationssammlung
- systematische oder unbewusste Hypothesenbildung
- Einfall, Gedankenblitz, Idee, Erleuchtung
- Überprüfung und Ausarbeitung
- Mitteilung, Kommunikation
- Durchsetzung, Realisierung


Kreativitätsforscher gehen grundsätzlich davon aus, dass man kreative Prozesse initiieren kann. Kreatives Problemlösen und Handeln setzt allerdings zunächst ein (Arbeits-)Umfeld voraus, welches kreatives „Wollen-Können-Dürfen” fördert. Darüber hinaus kann Kreativität methodisch unterstützt werden durch den Einsatz von Kreativitätstechniken, man unterscheidet hierbei verschiedene Techniken:

- Assoziationstechniken
  Bei den Assoziationstechniken geht es darum, seinen Gedanken freien Lauf zu lassen und in alle Richtungen zu denken. Durch die Verknüpfung von Gedanken und Vorstellungen zu neuen Kombinationen erhalten Sie eine Vielzahl von Begriffen, die zu Lösungsmöglichkeiten ausgearbeitet werden können, wie z. B.:
  - Brainstorming
  - Brainwriting
  - Mindmapping
  - Kombinationstechnik

- Bild- und Analogietechniken
  Analogien sind Ähnlichkeiten, d. h. selbst Dinge, die im ersten Moment vielleicht nicht zum Problem passen, können dennoch eine Lösung beinhalten. Dazu gehören:
  - Visualisierung
  - Bisoziation
  - Reizworttechnik

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
- Systematische Ideensuche

Bei der systematischen Ideensuche geht es mehr um Struktur und Systematisierung, d. h. anhand verschiedener Checklisten wird das Problem unter verschiedenen Gesichtspunkten beleuchtet, z. B. durch:
- Morphologische Matrix
- Osborn-Methode
- Umkehrmethode

Kreativitätstechniken gelten gerade im Bereich der Bürgerbeteiligung als sinnvolles Instrument. So wurde die erwähnte Zukunftswerkstatt schon in den 1970er Jahren eingesetzt, um Lösungsmöglichkeiten bei Planungsprozessen gemeinsam mit den Bürgern zu entwickeln. Eine sehr empfehlenswerte und ausführliche Darstellung zum Thema Kreativitätstechniken findet sich auf:

www.laum.uni-hannover.de/ilr/lehre/Ptm/Ptm_Krea.htm

Abb. 17: Kreativitätsförderung (Quelle: Sellnow 1997, S. 16)


### 4.5 Einführung in die Bildbearbeitung

Um die angefertigten Bilder weiterzubearbeiten benötigt man eine spezielle Software, ein Programm zur Bildbearbeitung. Bekannte Programme sind z.B.

- Paint Shop Pro, Corel Draw, Ulead PhotoImpact, Adobe Photoshop (für Windows)
- Gimp (für Linux und jetzt auch für Windows)
- Adobe Photoshop, PhotoLine (für Macintosh)

Man kann hier durchaus mit älteren Versionen arbeiten, die bisweilen als sog. Freeware kostenlos auf den CD-ROM-Beilagen von Computerzeitschriften angeboten werden. Von ihrer Menüführung her ähneln die Programme sich heute sehr, sodass sich jemand mit Grundkenntnissen am Computer ausgesprochen schnell in die Bildbearbeitung einfindet.

Wenn die Computer in einem Netzwerk zusammengeschlossen sind, ist es sinnvoll, dass die Bilder aller Gruppen über das Netzwerk zur Verfügung

Wir beziehen uns im Folgenden auf das Programm Paint Shop Pro, weil wir in unseren Kursen ebenfalls damit gearbeitet haben. Es ist unserer Erfahrung nach nicht einmal notwendig, Geld für einen teuren Kurs auszugeben, da sich die Programme im ‚Learning by doing‘-Verfahren rasch erschließen. Ohnehin vergessen auch wir bei längerem Nichtgebrauch die eine oder andere Funktion, die wir dann über das Hilfe-Menü oder durch erneutes Ausprobieren wieder herausfinden müssen.


Abb. 18: ganzer Bildschirm von Paint Shop Pro
Wenn die ersten Aha-Erlebnisse abgeflaut sind, geht es ans Bearbeiten der Bilder. Zu den wichtigsten Bearbeitungselementen des Programms gehören die „Werkzeugleiste“ und die „Farbpalette“ sowie die Menüpunkte „Datei“ und „Farben“. In der Regel probieren die Teilnehmer gerne selbst aus, was alles mit den verschiedenen Werkzeugen möglich ist. Gerade bei der Bildbearbeitung ist die intrinsische Motivation sehr hoch.

**Die Werkzeugpalette**

- **Zoom-Tool** zum Ändern Größenansicht Ihres Bildes (Mit linker Maustaste in das Bild klicken: vergrößern; mit rechter Maustaste in das Bild klicken: verkleinern).
- **Scroll-Funktion** zum Verschieben des Bildes, wenn es größer ist als der Fensterbereich.
- **Ausschnitt-Tool** wählt einen rechteckigen Bildausschnitt, indem Sie einen entsprechenden Bereich mit der Maus aufziehen, der markierte Ausschnitt kann dann entfernt (Strg+x), kopiert (Strg+c) oder hinzugefügt (Strg+v) werden.
- **Lasso** zum freien Markieren, indem Sie eine Linie um den Bereich zeichnen, den Sie auswählen möchten. Anschließende Verwendung s. o.
- **Zauberstab**, um einen Bereich einer bestimmten Farbe, eines Farbtons oder einer Helligkeit auszuwählen.
- **Farbpipette**, um eine Farbe aus der Grafik oder der Farbpalette als Vordergrundfarbe (linke Maustaste) oder als Hintergrundfarbe (rechte Maustaste) abzugreifen.
- **Standardpinsel** zum malen oder freihändig zeichnen.
- **Farbwechsler**, um die jeweilige Vordergrundfarbe in einem Bild durch die jeweilige Hintergrundfarbe auszutauschen und umgekehrt.
- **Radiergummi**, um das Ergebnis des letzten Vorgangs zu löschen. Wenn Sie z. B. einer Farbe eine andere Farbe zugefügt haben, können Sie den Radiergummi benutzen, um die neue Farbe wieder „herunterzunehmen“.
- **Sprühdose**, simuliert das Malen nach der Airbrush-Technik oder das Zeichnen mit einer Sprühdose.

Online: [http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf](http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf)
Füll-Tool zum Füllen eines Bereiches mit einer Farbe oder einem Muster.

Text-Tool zum Hinzufügen eines Textes.


Formen-Tool zum Zeichnen von Rechtecken, Quadraten, Ellipsen oder Kreisen. Die Formen können im Stile-Feld verändert werden.


**Der Menüpunkt Datei**

![Menüpunkte](image)

**Abspeichern und Optimieren**

Für die Verwendung der Bilder im Internet ist es wichtig, dass diese in einem internetfähigen Format und einer tauglichen Dateigröße abgespeichert werden.

Hinsichtlich des Formates gibt es zwei gängige Bildformate, die von sämtlichen Browsern interpretiert werden können, nämlich gif und jpg.

Das Bildformat gif ist die Abkürzung für Grafic Interchange Format (CompuServe) und besonders für einfache Grafiken, Bildschirmschnappschüsse, Buttons und einfache Bildhintergründe geeignet. Die geringe Farbtiefe von maximal 256 Farben sichert ein verlustfreies Format.

Das Bildformat jpeg ist die Abkürzung für Joint Photographic Experts Group. Dieses Format ist besonders für die Komprimierung von Echtfarbenbildern, Farb-Scans und Bildern mit Farbverläufen geeignet. Die maximale Farbtiefe beträgt 16 Millionen Farben, sodass die Bilder über ein qualitativ hochwertiges Aussehen verfügen. Da je nach Bildgröße viel Speicherplatz benötigt wird, müssen die Bilder für den Gebrauch im Internet komprimiert werden. Denn je größer eine Bilddatei ist, desto längere Zeit benötigt sie, um auf dem heimischen

**Stichwort: Wie kann man Bilddateien optimieren?**

**Tipp 1: Bildausschnitt verkleinern**
Wählen Sie durch Beschneiden des Bildes einen möglichst knappen Bildausschnitt.

**Tipp 2: Bildauflösung herabsetzen**
Web-Bilder sind in erster Linie für die Betrachtung am Monitor gedacht, deshalb reichen Auflösungen von 70 dpi bis 100 dpi. Diese Auflösung sollten Sie schon beim Scannen wählen.

**Tipp 3: Farbtiefe beschränken**
Sie müssen nicht immer mit einer Farbtiefe von 24 Bit, das entspricht ca. 16 Millionen Farbnuancen, arbeiten. Prüfen Sie, ob nicht auch eine Farbtiefe von 256 optimierten Farben eine ähnliche Bildqualität ergibt.

Noch stärker ist der Platzspareffekt, wenn Sie Bilder auf Graustufen umrechnen lassen.

**Tipp 4: Verwenden von Vorschaubildchen**
Lassen sich voluminöse Grafikdateien nicht vermeiden, z. B. bei eingescannten farbigen Strichzeichnungen, so erzeugen Sie kleine Vorschaubildchen (Thumbnails) und geben Sie die Dateigröße der großen Grafikdatei an. So hat der Betrachter die Wahl, ob er die Datei laden will oder nicht.

**Tipp 5: Verwenden Sie nicht zu viele Kleingrafiken auf Ihren Seiten**
Die Kleingrafiken (nur wenige KB!) werden zwar relativ schnell geladen, man sollte aber die Verwendung von Blickpunkten (Bullets), Schmuckstrichen usw. auf das notwendige Maß beschränken. Wenn Sie nur wenige Arten von solchen Grafiken verwenden, die aber auf einer Seite häufig verwendet werden, so müssen diese nur einmal geladen werden. Das spart Übertragungszeit.

Quelle: www.home.fh-karlsruhe.de/~keut0001/pspro/h1.html


Die Teilnehmer sollten gleich dazu angehalten werden, dass sie ihre Bilder in einen eigenen Ordner abspeichern, auf welchen sie dann später beim
Anlegen der Internetseite zurückgreifen. Das spätere Verschieben der Bilder führt nämlich sehr häufig dazu, dass die Bilder dann von dem Browser nicht gefunden werden, weil die Adresse nicht stimmt. In solchen Fällen erscheint dann an der Stelle zur Enttäuschung nur ein Kreuz.

### 4.6 Fundgrube Internet

**www.die-bonn.de/clear/unikoeln/**

In diesem Seminar an der Universität Köln ging es darum, Studenten den Einsatz neuer Medien unter den Aspekten der Partizipation nahe zu bringen. Die Studenten waren zunächst von dem Interesse geleitet, ein Seminar zum Einsatz neuer Medien zu besuchen, um hier einen Schein zu erwerben, weil sich das im Medienzeitalter so anbietet. Bald wurde aber allen klar, dass das Seminar nicht im üblichen Stil abzuhalten und mitzumachen war.


So mündete das Seminar, dessen Thema vorher nicht festgelegt war, schließlich in einer medialen Erkundungstour der Universität.

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
5. Präsentation

Pädagogisch betrachtet ist die Präsentation die Ergebnisdarstellung eines Projektes. Im Folgenden sollen deshalb noch einmal die grundlegenden Gedanken der Projektarbeit erläutert werden, da sie den Rahmen dessen abgeben, was eine Präsentation leisten kann.

5.1 Präsentation als Projektergebnis


Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf

5.2 Die offene Präsentation

Im pädagogischen Kontext erfüllt eine in diesem Kontext verstandene Präsentation also weit mehr als das Sichern und Dokumentieren eines Lernvorgangs. In einer auf Partizipation ausgerichteten Pädagogik ist sie selbst noch ein Moment des Lernprozesses, ist dynamisch und nicht statisch und weist folgende Merkmale auf.

Sie ist
- offen,
- auf Interpretation und Reflexion angelegt,
- zumindest potenziell weiter bearbeitbar und
- langfristig wirksam.

Die Präsentation ist also zu unterscheiden von der Repräsentation: „Wer repräsentiert, will in erster Linie glänzen, wer präsentiert, sucht seine Vervollständigung durch die Interpretation des Gegenübers. Im Spiegel des Anderen will man nicht nur Bestätigung finden sondern Vervollständigung“ (Wolf 2003, S. 129). Präsentation ist also von Repräsentation zu unterscheiden.

Mit herkömmlichen Medien ist eine solche sozial orientierte Form der Präsentation schwieriger zu erreichen als mit den gestalterischen Möglichkeiten des Internets. Insofern ergänzen sich hier die Möglichkeiten neuer Medien mit den Ansprüchen eines demokratischen Lernverständnisses.

Stichwort: Das offene Kunstwerk

„Einerseits ist ein Kunstwerk nämlich ein Objekt, in dem sein Schöpfer ein Gewebe von kommunikativen Wirkungen derart organisiert hat, daß jeder mögliche Konsument [...] das Werk selbst, die ursprünglich vom Künstler imaginierte Form nachverstehen kann. In diesem Sinne produziert der Künstler eine geschlossene Form und möchte, daß diese Form, so wie er sie hervorgebracht hat, verstanden und genossen werde; andererseits bringt jeder Konsument bei der Reaktion auf das Gewebe der Reize und dem Verstehen ihrer Beziehungen eine konkrete existentielle Situation mit, eine in bestimmter Weise conditionierte Sensibilität, eine bestimmte Bildung, Geschmacksrichtungen, Neigungen, persönliche Vorurteile, dergestalt, daß das Verstehen der ursprünglichen Form gemäß einer bestimmten individuellen Perspektive erfolgt. Im Grunde ist eine Form ästhetisch gültig gerade insofern, als sie unter vielfachen Perspektiven gesehen und aufgefaßt werden kann und dabei eine Vielfalt von Aspekten und Resonanzen manifestiert, ohne jemals aufzuhören, sie selbst zu sein (ein Verkehrsschild dagegen kann ohne Irrtum nur in einem einzigen Sinne aufgefaßt werden und hört, wenn es phantasiehaft umgedeutet wird, auf, dieses Signalschild mit seiner besonderen Bedeutung zu sein.). In diesem Sinne also ist ein Kunstwerk, eine in ihrer Perfektion eines vollkommen ausgewogenen Organismus vollendete und geschlossene Form, doch auch offen, kann auf tausend verschiedene Arten interpretiert werden, ohne daß seine irreproduzible Einmaligkeit davon angetastet würde. Jede Rezeption ist so eine Interpretation und eine Realisation, da bei jeder Rezeption das Werk in einer originellen Perspektive neu auflebt“ (Eco 1962).

In dieses Beziehungsgeschehen sind aber Gestalter und Interpret gleichermaßen verwoben, sodass die Präsentation stets eine reflektierende Wirkung hat.

Die Reflexion im pädagogischen Prozess dient der Erziehung zu Selbstbestimmung und Kritikfähigkeit. Über das gespiegelte Selbstbild sollen Lernende ihre Fähigkeiten und Bedürfnisse erfahren und entfalten, die für sie individuell passenden und sozial sinnvollen Perspektiven und Verhaltensmustern entwickeln.

Der Reflexionsprozess spiegelt jedoch nicht nur Lernende und ihre Arbeit wider, sondern leistet auch eine kontinuierliche Reflexion der unterrichtlichen Praxis und ihrer Bedingungen. Ist die Wahrnehmung (vgl. o.) hinreichend offen, wird der Lernende nicht nur den Gegenstand des Unterrichts zu erfassen und zu verstehen suchen, sondern immer auch sich selbst zur Vermittlung positionieren.

5.3 Präsentation und Partizipation

Auf einer Homepage können nicht nur Arbeitsergebnisse präsentiert werden, sondern Arbeitsverläufe in ihrer Dynamik nachvollzogen werden. Dies ermöglicht den Betrachtern ganz andere Formen der Teilhabe als die Darstellung eines abgeschlossenen Produktes. Denn die Darstellung von Arbeitsverläufen lädt in aller Regel meistens durch den Verweis auf Kontaktmöglichkeiten zu einem gewissen Mitmachen ein. Nicht selten sucht die Selbstdarstell-
Für viele gesellschaftliche Gruppen, die um aktive Partizipation bemüht sind, bietet die Homepage eine gute Möglichkeit zu steter Transparenz. Außenstehende haben es hier leicht, sich über die Zielsetzungen, die Aufgaben- schwerpunkte, die internen und externen Strukturen zu erkunden. So können sie allmählich ihre eigenen Beteiligungsmöglichkeiten erkunden und ggfs. per E-Mail die ersten Kontakte aufnehmen. Überhaupt können sie zunächst ihre Mitarbeit auf virtuelle Kontakte beschränken oder sich vorsichtig herantasten, ehe sie das erste Mal einen persönlichen Kontakt aufnehmen.


Stichwort: Was heißt eigentlich Cyberspace?


(Quelle: www.dietrichlensch.de/texte/virtuell/cyber.html)


**Stichwort Digital Divide**


Die Debatte rund um die digitale Teilung und die zu treffenden Maßnahmen zu ihrer Schließung werfen zahlreiche Fragen auf:

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
• Ist der Markt selbst nicht das beste Mittel, immer mehr Menschen online zu bringen?
• Sorgen nicht fallende Computer- und Telekommunikationspreise automatisch dazu, dass sich „jeder“ Internet leisten kann?
• Oder muss die Regierung mit Fördermaßnahmen oder sogar einer Art „Universaldienst“ den Internetanschluss gewährleisten, wenn es sich dabei wirklich um ein Bürgerrecht handelt?
• Müssen überhaupt alle ans Netz?


(Quelle: http://viadrina.euv-frankfurt-o.de/~sk/diges/divide.html)


5.4 HTML – Das Esperanto des Internets

Hinter der Abkürzung HTML verbirgt sich die Computersprache HyperText Markup Language. Der Name verweist bereits auf die zwei grundlegenden Eigenschaften dieser Sprache: Sie enthält zum einen Befehle zum Markieren von Dokumentelementen, wie Überschrift, Hintergrundfarbe, Ausrichtung, die als Tags bezeichnet werden. Zum anderen hat sie die Fähigkeit, Verweise auf andere Dokumente oder Grafiken oder andere Internetseiten zu anzubieten, sog. Links. Das Computerprogramm (Browser), mit dem die Internetseiten geöffnet werden, ist in der Lage, diese Sprache zu lesen, also die Befehle zu interpretie-

**Die Befehle**

Jeder Befehl wird in eine eckige Klammer gesetzt. Damit der Browser Anfang und Ende des Befehls erkennt, steht das Eröffnungs-Tag einfach in spitzen Klammern, während das End-Tag zusätzlich mit einem Schrägstich beginnt. Der Text, auf den sich dann der Befehl bezieht, steht einfach zwischen diesen beiden Tags.

Es gibt allerdings auch Befehle, die alleine stehen und kein End-Tag benötigen, wie z. B. der Zeilenumbruch, der keinen Anfang und kein Ende hat wie eine Überschrift. Man nennt diese Befehle „stand-alone-tags“.

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Eine weitere Ausnahme sind die Attribute, auch sie stehen alleine, werden aber in die Befehle integriert, sodass hierüber ihre genaue Zuweisung erfolgt. Der folgende Befehl enthält die Anweisung, eine Überschrift zu bilden (hier Head 4: Ordnung) und das Attribut, diese zu zentrieren.

```
<h4 align=center>Herzlich Willkommen! </h4>
```

Befehle können sich auch anhäufen, z. B. wenn ein Text als Überschrift fungieren soll und ein Textteil dabei unterstrichen werden soll. Man nennt dies Verschachtelung. Im folgenden Befehl wird ein Teil der Überschrift unterstrichen.

```
<h4><u>Herzlich</u> Willkommen!</h4>
```

Der Text wird dann so aussehen:

Herzlich Willkommen.

**Verlinken**

Auf die gleiche einfache Weise werden Links hergestellt. Der jeweilige Befehl enthält dann ein Verweisziel, während man den Text, der dann zwischen den Befehlen steht und der verlinkt werden soll, Verweistext nennt:

```
<a href = „Verweisziel“>Verweistext</a>
```

Besuchen Sie auch die Clearingstelle des DIE!

```
http://www.die-bonn.de/clear/index.htm
```

```
<a href= „http://www.die-bonn.de/clear/index.htm“>Clearingstelle</a>
```

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Die Links können wie im oberen Beispiel auf eine andere Homepage verweisen oder wie im folgenden Beispiel auf eine andere HTML-Datei auf der eigenen Homepage:

Wenn sich der Link auf eine E-Mail-Adresse bezieht, dann öffnet der Zusatz mailto: ein vorhandenes E-Mail-Programm, sodass man seinen elektronischen Brief dort gleich eintippen kann. Im unteren Beispiel besteht der Verweis- text allerdings aus einer Grafik:

**Grundgerüst einer HTML-Seite**
Jede HTML-Seite ist nach einem ganz bestimmten Schema aufgebaut. Eine gewöhnliche HTML-Datei besteht grundsätzlich aus folgenden Teilen:

- Dokumenttyp-Angabe (Angabe zur verwendeten HTML-Version)
- Header (Kopfdaten, z. B. Angaben zu Titel u. Ä.)
- Body (Körper – anzuzeigender Inhalt, also Text mit Überschriften, Verweise, Grafikreferenzen usw.)

Die erste Zeile sieht für Anfänger zunächst verwirrend aus, sie gibt Auskunft über den Dokumenttyp. Bei einem HTML-Editor werden diese Eintragungen automatisch vorgenommen, sodass man sie getrost vernachlässigen kann.

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf

```html
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
 "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
<head>
<title>Text des Titels</title>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

Abb. 20: Grundgerüst einer HTML-Seite

Der HTML-Text wird auch als Quelltext bezeichnet. Man kann sich von allen Seiten, die man im Internet aufruft, problemlos den Quelltext anzeigen lassen. Im Internet-Explorer von Microsoft kann hierzu unter dem Menüpunkt Ansicht die Funktion Quelltext ausge wählt werden. Der Vorteil davon ist, dass man z. B. auch mal auf anderen Seiten schauen kann, wie dort Programmierprobleme gelöst wurden.<html>

<head>
<title>Multimediale Konzepte zur Umweltbildung</title>
</head>

<body bgcolor="#80FF80">
<h2 align="center">Multimediale Konzepte zur Umweltbildung</h2>

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf

<ul>
  <li><a href="virtuell.htm">Virtuelle Exkursionen</a></li>
  <li><a href="zw.htm">virtuelle Zukunftswerkstatt</a></li>
  <li><a href="praesent.htm">Projektpräsentationen</a></li>
  <li><a href="reporter.htm">Projekt „Grüne Reporter“</a></li>
  <li><a href="aktion_im_netz.htm">Aktion im Netz</a></li>
  <li><a href="grafiken.htm">animierte Grafiken</a></li>
</ul>

Abb. 21: Beispiel für einen Quelltext

Und so sieht der vom Browser interpretierte Quelltext als Internetseite aus:

Abb. 22

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Hier eine kleine **Tag-Liste**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tag</th>
<th>Wirkung</th>
<th>Erklärung</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><code>&lt;b&gt;</code>Test&lt;/b&gt;</td>
<td><strong>Test</strong></td>
<td>Fettschrift</td>
</tr>
<tr>
<td><code>&lt;u&gt;</code>Test&lt;/u&gt;</td>
<td><strong>Test</strong></td>
<td>Unterstreichen</td>
</tr>
<tr>
<td><code>&lt;i&gt;</code>Test&lt;/i&gt;</td>
<td><strong>Test</strong></td>
<td>Kursivschrift</td>
</tr>
<tr>
<td><code>&lt;font color=&quot;blue&quot;&gt;</code>Test&lt;/font&gt;`</td>
<td><strong>Test</strong></td>
<td>Schriftfarbe</td>
</tr>
<tr>
<td><code>&lt;font size=&quot;4&quot;&gt;</code>Test&lt;/font&gt;`</td>
<td><strong>Test</strong></td>
<td>Schriftgröße</td>
</tr>
<tr>
<td><code>&lt;font face=&quot;Mistral&quot;&gt;</code>Test&lt;/font&gt;`</td>
<td><strong>Test</strong></td>
<td>Schriftart</td>
</tr>
<tr>
<td><code>&lt;img src=&quot;mail.gif&quot;&gt;</code></td>
<td><img src="mail.gif" alt="Bild" /></td>
<td>Bild einfügen</td>
</tr>
<tr>
<td><code>&lt;img src=&quot;mail.gif&quot; height=&quot;20&quot; width=&quot;90&quot;&gt;</code></td>
<td><img src="mail.gif" alt="Bild" /></td>
<td>Bild dehnen</td>
</tr>
<tr>
<td><code>&lt;div align=&quot;center&quot;&gt;</code>Test&lt;/div&gt;`</td>
<td><strong>Test</strong></td>
<td>Zentriert</td>
</tr>
<tr>
<td><code>&lt;div align=&quot;right&quot;&gt;</code>Test&lt;/div&gt;`</td>
<td><strong>Test</strong></td>
<td>Rechtsbündig</td>
</tr>
<tr>
<td>Test&lt;br&gt;Test</td>
<td><strong>Test</strong></td>
<td>Zeilenenumbruch</td>
</tr>
<tr>
<td>Test&lt;p&gt;Test</td>
<td><strong>Test</strong></td>
<td>Neuer Abschnitt</td>
</tr>
<tr>
<td><code>&lt;hr&gt;</code></td>
<td>-------</td>
<td>Trennlinie</td>
</tr>
<tr>
<td><code>&lt;hr noshade&gt;</code></td>
<td>-------</td>
<td>Trennlinie ohne Schatten</td>
</tr>
<tr>
<td><code>&lt;hr size=&quot;5&quot;&gt;</code></td>
<td>-------</td>
<td>Breitere Linie</td>
</tr>
<tr>
<td><code>&lt;ul&gt;</code></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><code>&lt;li&gt;</code>Test</td>
<td>1</td>
<td>• Test 1</td>
</tr>
<tr>
<td><code>&lt;li&gt;</code>Test</td>
<td>2</td>
<td>• Test 2</td>
</tr>
<tr>
<td><code>&lt;a href=&quot;http://www.web.de&quot;&gt;</code>Test&lt;/a&gt;`</td>
<td></td>
<td>Aufzählung</td>
</tr>
<tr>
<td>Test1 !— Test2 —&gt; Test3</td>
<td></td>
<td>Hyperlink</td>
</tr>
<tr>
<td>©</td>
<td>©</td>
<td>Unsichtbarer Kommentar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Copyrightzeichen</td>
</tr>
</tbody>
</table>
5.5 Wie funktioniert ein Editor?


In der Menüleiste finden sich verschiedene Unterpunkte, die zum Teil schon aus anderen Programmen bekannt sein dürften, wie Datei, Bearbeiten, Einfügen, Ändern, Text, Fenster, Ansicht.

Die wichtigsten Fenster sind:

- Objekte
- Eigenschaften
- Verlauf
- HTML-Quellfenster

Farben

Sie können anstatt z. B. „blue“ auch alle anderen englischen Schriftnamen einsetzen.

Die wichtigsten im Überblick:
blue=Blau
red=Rot
yellow=Gelb
brown=Braun
black=Schwarz
green=Grün

Bilder


Die Bildformate sollten im GIF-Format (.gif) oder JPEG-Format (.jpg) sein.

Tipp:
Sollten Sie ein Bild im Internet sehen und dessen Internetadresse wissen wollen, dann gehen Sie am besten folgendermaßen vor: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und wählen Sie in dem neuen Menü Grafikadresse kopieren aus. Dann müssen Sie nur noch beim Schreiben der Homepage den Cursor dorthin setzen, wo Sie die Adresse einfügen wollen. Dann gehen Sie ins Menü Bearbeiten und wählen Einfügen. Passen Sie aber auf die Copyrightrechte des Bildes auf!

(Quelle: Marco Abrar, www.html.de.cx/)

Um eine Hintergrundfarbe für die Seite auszuwählen, muss nicht der Hexadezimalcode der Farbe in das Textfeld eingegeben werden, einfacher geht dies indem eine Farbe aus der Palette ausgewählt wird.


Zur Vereinfachung können unter dem Menüpunkt Farben die Text- und Hyperlinkfarbe für das gesamte Dokument voreingestellt werden.
Wichtig ist auch die Menüoption Text, in der sämtliche Befehle zu finden sind, die die Gestaltung eines Textes ermöglichen. Dazu muss der zu bearbeitende Text markiert sein. Der Menüeintrag Text ergänzt die Formatierung v. a. um solche Befehle, die nicht im Eigenschaftenfenster zu finden sind. So z. B. das Untermenü Stil.

Hier sind die gängigen Stile zu finden, die in der Regel auch aus der Textverarbeitung bekannt sind, wie z. B. unterstrichen, durchgestrichen oder hervorgehoben.

Die Textformatierung, also Einstellen der Textgröße, der Textfarbe, der Schriftart, des Stils ... kann man im Eigenschaftenfenster vornehmen, ebenso die Ausrichtung (links- oder rechtsbündig oder zentriert) des Textes.

**Listen**


Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Grafiken

Rollover-Bilder
Als Rollover-Bilder werden verlinkte Bilder bezeichnet, die sich verändern, wenn die Maus darüber fährt. Dies funktioniert so, dass das veränderte zweite Bild zusammen mit dem ersten geladen, aber nicht sichtbar wird. Es liegt an derselben Position wie das erste Bild (sozusagen darunter) und ersetzt dieses, wenn die Maus darüber fährt. Verschwindet die Maus aus dem Bereich des Bildes, ersetzt das erste Bild wieder das zweite. Beim Klicken auf das Bild wird die Seite aufgerufen, auf die das Bild verweist.

Rollover-Bilder lassen sich ganz leicht einfügen. Man wählt aus: Rollover-Bild einfügen und wählt in der erscheinenden Dialogbox die entsprechenden Quelldateien aus (für das erste Bild, das zweite und den Link).

5.6 Homepage-Gestaltung

Während die Teilnehmer bei der Arbeit mit digitalen Bildern sehr unbefangen ihre Kreativität genießen, erwarten sie beim Anlegen ihrer Homepage oft sehr detaillierte Maßstäbe, wie eine gute Seite auszusehen habe. Grundsätzlich gibt es kein Schema-F nach dem sich eine gute Homepage stricken lässt. Es leben gerade viele Internetseiten durch ihre persönliche Note. Ganz wesentlich sind es die Inhalte und die Ansprüche der Zielgruppe, denen die Homepage gerecht werden muss.


Auf den Punkt gebracht
„Vorschriften existieren für mich nicht. Was auf mich wirkt, wirkt.“
Theodor Fontane, Der Stechlin
Insofern empfehlen wir unseren Teilnehmern, sich v. a. Vorbilder im Netz selbst zu suchen und die Strickmuster gut gemachter Websites zu kopieren und den eigenen Bedürfnissen gemäß abzuwandeln und zu ergänzen. Am wichtigsten ist es, dass sich die Zielgruppe auf der Internetseite wohlfühlt, dass sie dort mit den erwarteten Informationen versorgt wird und schnell einen Überblick über die Strukturen und Potenziale der Seite bekommt. Natürlich gibt es ein paar Grundregeln, die sich aus den vielen Erfahrungen von professionellen und privaten Screendesignern herauskristallisierter haben:

Nach Martin Vogler (www.martinvogler.de/design.html) sollte das Screendesign immer eine gesunde Mischung aus Gestaltungsweisen sein, die auf Rationalität und individueller, gefühlsmäßi- ger Design-Ausführung beruhen.

Rationalität ist dann angesagt, wenn es darum geht, unangenehme „Nebenwirkungen“ auszuschließen, was vor allen Dingen die Lesbarkeit, Augenfreundlichkeit und Übersichtlichkeit des Screendesigns betrifft.

Durch die Gestaltung emotionaler Design-Kriterien wie Stimmung und Harmonie kann die Homepage eine individuelle Note bekommen und auch bei den Betrachtern emotionale Regungen auslösen.

Schließlich gibt es einen Faktor, der die Akzeptanz von Internetseiten besonders prägt und der deshalb im Zentrum aller Gestaltungsbemühungen stehen sollte: Die Schnelligkeit des Seitenaufbaus.

Eine gelungenes Screendesign ergibt sich zusammen aus der Berücksichtigung rational gesteuerter Kriterien (Lesbarkeit, Augenfreundlichkeit, Übersichtlichkeit), emotionaler Kriterien (Stimmung, Harmonie) und der Schnelligkeit des Seitenaufbaus (vgl. Martin Vogler www.martinvogler.de/design.html):

Lesbarkeit
Bei Sites, die in erster Linie Textinformationen liefern, sollte natürlich besonders auf die Lesbarkeit geachtet werden. Das Verwenden einer ganz klei-
nen Schriftgröße in Kombination mit einem schwachen Farbkontrast zum Hintergrund führt dazu, dass dem Betrachter bald die Augen ermüden. Deswegen gilt: dunkle Schrift auf hellem oder helle Schrift auf dunklem Hintergrund, eine genügend große Schrift, damit der Leser eine ausreichende Distanz zum Bildschirm wahren kann.

Übersichtlichkeit


Der Raum eines Screendesigns sollte so eingeteilt sein, dass die Zielgruppe das für sie Wichtige sofort im Blick hat. Diese Fokussierung kann erreicht werden, indem man das „Außenrum“ bewusst unauffällig hält (z. B. keine „Ablenker“ wie Bilder an den Rand stellt) und das Wichtige relativ nahe am Seitenkopf platziert. Durch den geschickten Einsatz von Farben und Formen kann der Blick des Besuchers ebenfalls auf das Wichtige gelenkt werden.


Die logische bzw. benutzerfreundliche Seitenanlage sowie die entsprechende Navigationsmöglichkeit gehört sicherlich zu den Herausforderungen des Screendesigns.

Augenfreundlichkeit

Hell auf Dunkel oder Dunkel auf Hell? Bei dieser Frage scheiden sich die Geister. Aus ergonomischer Sicht ist es für die Augen am Bildschirm auf Dauer weniger anstrengend, wenn eine helle Schrift auf dunklem Hintergrund verwendet wird. Aber: Das stimmt auch nur bei Labor-Bedingungen, also günstigem Umgebungslicht und entspiegelten Monitoren. Sobald ein Raum mit Ta-
ges- oder hellem Lampenlicht durchtränkt ist, was durchaus bei vielen Besuchern der Fall sein dürfte, kann auch hell auf dunkel nur noch schwer gelesen werden, da die Spiegelungen den Kontrast abtöten. Grundsätzlich lässt sich hier also schwer ein Rat geben, vermieden werden sollte aber auf jeden Fall die Verwendung eines rein weißen Hintergrundes. Denn der Monitor ist, anders als Papier, eine Lichtquelle. In dieses Gegenlicht muss ein User die ganze Zeit blicken und da ein rein weißer Hintergrund auf Dauer am stärksten blendet, wirkt er sich auch sehr anstrengend aus. Am besten ist es, eine helle, aber in der Strahlkraft abgeschwächte Hintergrundfarbe zu verwenden (z. B. ein blasses Grau oder einen blassen Farbton).

Augenunfreundlich sind in der Regel Hintergrundbilder bzw. -strukturen. Denn im Gegensatz zu einem konstant einfarbigem Hintergrund kann sich das Auge bei vielen Hintergründen nicht entscheiden, was zum Hintergrund gehört und was zum Vordergrund. Das ständige Scharf- und Unscharfstellen strengt an. Auch ergeben sich teilweise sehr ungünstige Kontraste zwischen Vordergrund und Hintergrund. Dennoch können Hintergrundgrafiken sehr schön sein, wenn sie die Textaussagen unterstützen. Es empfiehlt sich daher bei Verwendung einer Hintergrundgrafik, diese stark transparent zu gestalten. Im Bildbearbeitungsprogramm lässt sich das leicht erreichen, indem man die Helligkeit des Bildes erhöht und den Kontrast vermindert.

**Stimmung**

Maßgeblich für die Stimmung eines Screendesign sind die verwendeten Farben und deren Zusammenspiel.


Farben erzeugen eine bestimmte Stimmung. Vielfach werden bestimmten Farben auch bestimmte Stimmungen und Attribute zugeschrieben, die wir in der folgenden Tabelle zusammengefasst haben. Es sei jedoch angemerkt, dass wir hier auf die mit Farben im Alltagsverständnis verbundenen Assoziationen zurückgegriffen haben. Vielen dürfte auch der dieses Verständnis aufgreifende

<table>
<thead>
<tr>
<th>Farbe</th>
<th>Bedeutung</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Rot</td>
<td>Leidenschaft, Romantik, Feuer, Gewalt, Aggression. Rot steht in vielen Kulturen auch als Stoppsignal oder Warnzeichen, dass vor verbotenen Handlungen warnt.</td>
</tr>
<tr>
<td>Violett</td>
<td>Kreativität, Rätselhaftigkeit, Königschmodität, Mystik, Seltenheit. In einigen Kulturen wird Violett mit dem Tod assoziiert.</td>
</tr>
<tr>
<td>Blau</td>
<td>Treue, Sicherheit, Konservatismus, Ruhe, Kälte, Traurigkeit, Winter.</td>
</tr>
<tr>
<td>Gelb</td>
<td>Helligkeit, Licht, Krankheit, Feigheit, Freude, Fröhling.</td>
</tr>
<tr>
<td>Schwarz</td>
<td>Trauer, Kraft, Kultiviertheit, zeitgemäßer Stil, Tod, Morbidität, das Böse.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Harmonie**

Harmonie, die „innere Ruhe“ des Screendesigns, wird im Zusammenspiel zwischen Farbe, Form und Proportion erreicht. Allgemein anerkannte Gestaltungsregeln für eine harmonische Gestaltung wie den bereits beschriebenen Goldenen Schnitt wird man in HTML wegen der unterschiedlichen Browser und Bildschirmauflösungen nur sehr schwer umsetzen können.


In jedem Fall harmoniezerstörend ist das Verwenden vieler verschiedener Schriftarten und -größen auf einer Seite. Empfehlenswert sind zwei Schriftarten und maximal zwei Schriftgrößen pro Website. Für den normalen Echt-Text sollte eine browserkompatible Schriftart, für die Auszeichnung von Buttons und Menüs kann auch eine Schmuckschrift oder die „Hausschrift“ verwendet werden. Die Schriftgröße sollte aber auf einer Seite konstant gehalten werden. Ausnahmen bilden Überschriften oder vom Fließtext getrennte, besondere Text-Aus-
zeichnungen wie Bild-Unterschiften etc. Für ein harmonisches Screendesign kann vielleicht folgender Satz aus der Werbung maßgeblich sein: „Guter Geschmack ist die Fähigkeit, ständig der Übertreibung entgegenzuwirken.“

**Schnelligkeit des Seitenauflaus**
Es ist ein wichtiges Qualitätskriterium eines Screendesigns, dass der Seiteninhalt schnell geladen wird. Es erzeugt eine ausgesprochen negative Haltung beim Besucher, wenn er zu lange warten muss. Selbst bei Websites, die einen sehr interessanten Inhalt bieten, bleibt beim Besucher doch ein negativer Nachgeschmack, wenn sich der Seitenaufbau zu langsam vollzieht. Es bleibt dann ein zwar interessantes, aber zähes Gebilde in Erinnerung.

Grafiken sollten deshalb klein gehalten, keine unnötigen Ladezeitenfresser-Schmuckgrafiken verwendet und der Seitenaufbau so geplant werden, dass der Inhalt und die Navigation schnell erscheinen, das „Außenrum“ hat dann etwas mehr Zeit.

5.7 Fundgrube Internet

**Vorgeschichte**

**Medien in der Stadtteilarbeit**

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Von der StadtteilZeitung


... zur Internetpräsentation


Menschen müssen also zum weiteren Aufbau, zur Gestaltung und zur Rekonstruktion dieser Sozialität miteinander kommunizieren. Von Watzlawick stammt die Aussage, dass man nicht nicht-kommunizieren könne. Kommunikation kann jedoch besser oder schlechter stattfinden, sie unterliegt bestimmten Regeln und Abhängigkeiten und sie lässt sich zum Teil medial strukturieren und unterstützen.

### 6.1 Kommunikation und Partizipation

begründet sein, dass Teilhabe in erster Linie eine soziale Funktion erfüllt. D. h., sie ist nicht allein auf das Erreichen eines Ziels ausgerichtet, sondern wird schon im bloßen sozialen Miteinander als zufriedenstellend erlebt.

**Stichwort: Bürger als Schlüsselakteure**


*Aus der Charta von Aalborg*


Dewey führt in seinem Spätwerk aus, was für die Analyse und Gestaltung von Partizipationsprozessen von wesentlicher Bedeutung ist: Kommunikation ist für ihn nicht nur die Bedingung zur Teilhabe, sie selbst ist Teilhabe. Die Schnittmenge von Teilhabe und Kommunikation ist also das geglückte soziale Miteinander.

**Auf den Punkt gebracht**

„Kommunikation ist die wunderbarste Sache der Welt. Dass Dinge von der Ebene äußerlichen Stoßens und Ziehens auf eine Ebene übergehen können, auf der sie sich dem Menschen und dadurch sich selbst enthüllen; und dass die Frucht der Kommunikation Teilnahme, Teilhabe ist, ist ein Wunder“ (Dewey 1975, S. 167).


### 6.2 Medien und Kommunikation

Medien hatten stets eine Funktion als unterstützendes Werkzeug der Kommunikation, etwa in Form des Briefes oder des Telefons, aber auch in der pädagogischen Kommunikation in Form der Wandtafel oder des Tageslichtprojektors. Was sich nun durch die Weiterentwicklung der Informationstechnologien gewandelt hat, ist die Multilateralität verbunden mit einer stärkeren Interaktivität neuer Medien und ihre Bedeutung für die interpersonelle Kommunikation über größere räumliche und zeitliche Distanzen. Dies hat auch zu qualitativen Veränderungen in der Kommunikation selber beigetragen: Wie der Brief dazu geführt hat, dass es Brieffreundschaften gab, so gibt es nun virtuelle Bekanntschaften: Seien dies wissenschaftliche Zusammenschlüsse, die ihre Erkenntnisse über Newsgroups und Mailinglisten kommunizieren oder Liebespaare, die sich das erste Mal im Netz begegnen.

**Stichwort Massenkommunikation**

Während die herkömmliche Massenkommunikation unilateral bzw. als Einwegkommunikation abläuft, indem ein Sender seine Botschaften an ein disperses Publikum verteilt (one-to-many, Broadcasting), kann im Internet (speziell in Newsgroups und auf WWW-Seiten) jede einzelne Person die Rolle der Senderin einnehmen und der breiten Netzöffentlichkeit eigene Beiträge zugänglich machen (kollaborative Massenkommunikation, Rafaeli & LaRose, 1993; interaktive oder partizipative Massenkommunikation, Höflich,

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf

(Döring 1999)


Über die Qualität der Beziehung entscheidet offenbar weniger die Frage, ob sie mehr oder weniger medienvermittelt gestaltet wird, als vielmehr die Art und Weise, wie diese Gestaltung beschaffen ist. Wir benötigen sowohl im Face-to-face wie auch im virtuellen Kontakt Sozialkompetenzen, die uns befähigen, Beziehungen zu halten und zu pflegen. Es ist also nicht förderlich, wenn pädagogisch motivierte Kritik an netzbasierter Kommunikation aus einer naiven Technikfeindlichkeit heraus argumentiert. Vielmehr lautet die Aufgabe hier, Teilnehmende auch mit solchen Sozialkompetenzen auszustatten, die ihnen auch im virtuellen Raum eine sichere Gestaltung von Beziehungen ermöglichen. Dies ist auch insofern von Bedeutung, als die neuen Medien eine Massenkommunikation ermöglichen, die auch die Aufnahme und Entwicklung neuer Beziehungen zulassen, während die herkömmlichen Telekommunikationsmedien vorwiegend Akte der Individualkommunikation ermöglichten (vgl. Döring 1999).

Um die Kommunikation im Netz zu regeln und zu gestalten gibt es verschiedene Hilfestellungen. In weiten Teilen der Netzsozietät haben sich z. B. Umgangsformen durchgesetzt, die unter dem Begriff der Netiquette, einer Art Verhaltenskodex, eine Etiquette des Netzes beschreiben:
Die 10 Grundregeln der Netiquette

**Vergiss nie, dass auf der anderen Seite ein Mensch sitzt**

Die elektronische Kommunikation beschränkt sich auf geschriebene Worte, welche leicht missverstanden werden können. Ergo sollte man sich, bevor man etwas mailt oder postet, zuerst fragen, ob man dem Gesprächspartner das, was man geschrieben hat, auch ins Gesicht sagen würde. Wenn nicht, sollte man den Text noch einmal durchdenken und gegebenenfalls umformulieren oder neu schreiben.

**Handle online nach den gleichen Werten, denen du auch im richtigen Leben folgst**

Im Cyberspace scheinen die Chancen, bei etwas Illegalem erwischt zu werden, oft gering. Dies bedeutet jedoch nicht, dass man sich als Netizen im Cyberspace in einem rechtsfreien Raum befindet. Sowohl gesetzeswidriges als auch unethisches Handeln widersprechen der Netiquette.

**Wisse immer, wo du dich im Cyberspace befindest**

Es ist wichtig zu wissen, wo man sich im Cyberspace gerade befindet, da sich Umgangsformen und Gepflogenheiten von Domain zu Domain unterscheiden. Verhaltensweisen, die in einem Bereich vollkommen akzeptabel sind, können in einem anderen als unverschämt angesehen werden. Aus diesem Grunde gilt „lurk before you leap“, was so viel wie „erst beobachten, dann teilnehmen“ heißt. Man sollte sich also auf unbekanntem Terrain, wie z. B. einer neuen Newsgroup, zunächst erst einmal umsehen, d. h. die FAQ und Archive lesen oder dem Chat eine Weile zuhören, um ein Gefühl für die Umgangsformen auf diesem Gebiet zu entwickeln, bevor man aktiv am Geschehen partizipiert.

**Respektiere die Zeit und Übertragungskapazität anderer**


**Sorge dafür, dass du online gut aussiehst**

Die meisten Menschen, die online kommunizieren, möchten akzeptiert und anerkannt werden. Im Cyberspace wird man nach dem beurteilt, was man schriftlich von sich gibt. Aus diesem Grunde sollte man auf Grammatik, Rechtschreibung, Logik, Einfachheit und inhaltliche Korrektheit seiner Beiträge achten. Letzteres ist besonders wichtig, da sich Informationen, also auch falsche, im Cyberspace wie Lauffeuer verbreiten können.

Auch offensive Ausdrucksweise sollte vermieden und Höflichkeit der Vorrang gewährt werden.

**Lasse andere an deinem Wissen teilhaben**

Der Austausch von Wissen hat im Internet eine lange Tradition. Sollte man bei der Suche nach Antworten auf eine Frage im Internet fündig werden, ist es sicherlich hilfreich, eine Zusammenfassung der Antworten für andere ins Netz zu stellen. Auch wenn man über Spezialwissen auf einem bestimmten Fachgebiet verfügt, sollte man über dessen Veröffentlichung im Netz nachdenken, damit andere davon profitieren können.
6.3 Kommunikationsmodule


6.4 E-Mails und Mailinglisten

Die E-Mail (elektronische Post) ist wohl der am meisten genutzte Internet-Dienst. E-Mails erlauben die persönliche Übermittlung von Nachrichten und


**Stichwort: Was ist eigentlich Spam**


**Wie Sie sich schützen können:**

Damit beim Anlegen einer Homepage die E-Mail-Adresse nicht einfach in einen Spamsammler kopiert werden kann, empfiehlt es sich, die Adresse zu verschlüsseln.

Dafür muss sie bloß im sog. ASCII-Code geschrieben werden, dann kann der Browser die Adresse zwar anzeigen, und das geöffnete E-Mail-Programm die Adresse benutzen, aber die E-Mailsammler im Netz können mit der Adresse nichts anfangen.

Eine genaue Anleitung zum Verschlüsseln findet sich unter: www.drweb.de/netlife/spam_5.shtml

Bei der Kritik am elektronischen Kommunikationsmittel steht immer wieder das Fehlen non-verbaler Äußerungen im Vordergrund. Hierbei ist zu bedenken, dass die Internetkommunikation nicht den Anspruch erhebt, eine bessere Kommunikationsform zu sein als das persönliche Gespräch oder der Brief – aber eine andere, die andere Umgangsformen, andere soziale Kompetenzen, andere Ausdrucksmedien verlangt. So kann man heute sagen, dass gerade der E-Mail-Austausch zu ganz neuen Umgangsformen des Miteinanders geführt hat. Im geschäft-
lichen Bereich herrscht teilweise ein lockerer Kommunikationsstil als er durch Telefon und Brief geprägt war, eine Anfrage per E-Mail hat bei weitem nicht den offiziellen Touch eines Briefes und man muss nicht wie beim Telefon befürchten, gerade einen unpassenden Augenblick erwischt zu haben. Wo es darum geht, zusätzlich zum Schreibstil emotionale Akzente zu setzen, hat sich die Verwendung sog. Emoticons etabliert, mit denen sich Stimmungen durch ein Lächeln oder ein ironisches Augenzwinkern vermitteln lassen (s. Abb. 26).

**Die Standard-Emoticons:**

:-) lachendes Gesicht, „nicht-alles-so-ernst-nehmen“ …  
:-( trauriges Gesicht, „find’ ich schade!“, unglücklich, …  
:-) Augenzwinkern, „War nicht so ernst gemeint“, …  
:-O „Oh!“, Erstaunen, Erschrecken, „Aaa“ beim Zahnarzt …  
:-o „oh!“, Erschrecken  
:-D lautes Lachen  
:-P Zunge rausstrecken  
:-X Küsschen geben  
:-I „darüber kann ich nicht lachen“ …  
:-/ „Na ja!“, skeptisch, Mund verziehen, ungl …  
:-/ sehr skeptisch!  
:-S so ähnlich, aber noch unentschlossener  
:’-( weinen  
:’--( heulen  
:’-) vor Freude weinen

*Bild*: 26 Emoticons: Kunswort aus Emotion und Icon

Mailinglisten sind dadurch entstanden, dass Programmierer bei der Fehlersuche ihre Probleme mit Kollegen austauschen wollten und deren Antworten auch jeweils wieder allen zur Verfügung gestellt werden sollten um ein möglichst großes Informationsnetz aufzubauen. Eine Mailingliste ist also eine Art Rundschreiben, sie nimmt Nachrichten über eine zentrale E-Mail-Adresse auf und leitet diese an die Adressen aller eingeschriebenen Mitglieder weiter. Beim Empfang einer E-Mail aus der Liste kann man sich dann entscheiden, ob man bloß dem Absender oder wiederum der ganzen Liste antwortet.

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf

Ein Vorteil der Mailinglisten liegt gerade in der Möglichkeit zur asynchronen Kommunikation. Die Absender/innen verfassen die Nachricht zu einem ihnen genehmten Zeitpunkt und die Empfänger/innen erhalten die Nachricht, wenn sie Nachrichten erhalten wollen respektive können. Zwar sind dadurch diejenigen Empfänger/innen im Vorteil, die sehr regelmäßig – sogar mehrmals am Tage – ihre Korrespondenz erledigen können, dafür bleiben aber auch diejenigen Teilnehmer, die eher selten ihre E-Mails abrufen zumindest über den Diskussionsstand auf dem Laufenden. Dies macht die Mailinglisten auch für Zwecke der Partizipation zu einem guten Instrument, weil sie einen ständigen und transparenten Informationsfluss bieten. E-Mail ist also nicht einfach ein Surrogat für Telefon und Brief, sondern bietet ein viel weiteres und teilweise ganz neues

Abb. 27: Gute Gründe zur medialen Vernetzung

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Feld für die bi- oder multilaterale Kommunikation. Ganze Diskurse, die bisher auf Tagungen und Kongressen angewiesen waren, können nun via Internet mit viel geringerem Aufwand vorangetrieben werden.


6.5 Diskussionsforen

Von vielen Gruppen, Vereinigungen, Verlagen, Zeitschriften etc. werden im Internet Räume zum Diskutieren bereitgestellt. Häufig funktionieren die Diskussionsforen so, dass sie zum Gespräch über ein bestimmtes Thema einladen. Dabei werden die jeweiligen Beiträge einfach untereinander sortiert, sind dann also zeitlich geordnet oder werden in einer Baumstruktur dargestellt, in welcher man auf verschiedene Beiträge reagieren kann, sind dann also stärker inhaltlich strukturiert. In vielen Diskussionsforen ist es üblich, das man sich einen sog. Nicknamen zulegt. Die Möglichkeit der Anonymität erleichtert manchen Menschen die Teilnahme, allerdings kann sie auch dazu führen, dass die
Netiquette im Schutz der Anonymität übertreten wird. Dann muss ein Moderator eingreifen.

Die Zeitung „DIE ZEIT“ unterhält ein sehr ausgiebiges Diskussionsforum, wo innerhalb mehrerer verschiedener Themenfelder wiederum mehrere Diskussionsstränge laufen. Bei der Betrachtung der dort „geposteten“ Statements fällt auf, dass sie zeitlich teilweise sehr nah beieinander liegen, sodass fast chatartige Kommunikationsverhältnisse entstehen, das Gespräch also fast zeitgleich verläuft, während manche Diskussionsbeiträge sich über einen zeitlich viel größeren Rahmen erstrecken, sodass hier die klassische zeitversetzte Forumsdiskussion zu beobachten ist. Dieses Diskussionsforum liefert auch ein gutes Beispiel dafür, dass die Internetkommunikation durchaus zu neuen Realbegegnungen führt. So haben sich die Teilnehmer dieser Community bereits zu ganztägigen Veranstaltungen getroffen mit Stadtführung und gemeinsamen Essen und sind hierzu – ohne sich vorher zu kennen – aus der ganzen Bundesrepublik angereist.

Auch die IG Metall z. B. bietet auf ihren Internetseiten Möglichkeiten zur interaktiven Teilnahme. Neben einem Gästebuch können sich die Besucher an folgenden Diskussionsfeldern beteiligen:

Abb. 29: Zeitlich strukturiertes Diskussionsforum
• IG Metall-Zukunftsdebatte: Wie soll die IG Metall der Zukunft sein? Was soll sie tun? Was lassen?
• Weniger Überstunden für mehr Arbeitsplätze?
• Greencard: IT-Fachkräfte aus dem Ausland holen?
• Bündnis für Arbeit - was erwarten Sie?
• Arbeitszeitpolitische Initiative 2003: Wie stellen Sie sich die Arbeitszeit der Zukunft vor?
• Mehr Lehrstellen!
(s. http://62.156.146.49/interaktiv/index.html)

Das DIE hat im Rahmen des Muko-Projektes ein 14-tägiges Seminar als reines Online-Diskussionsforum angeboten. Eine Überlegung dabei war, dass es sinnvoll ist, Umweltbildner/innen, die über ganze Republik verstreut sind, eine geeignete Plattform zur Verfügung zu stellen, die ohne großen finanziellen und zeitlichen Aufwand zur inhaltlichen Auseinandersetzung genutzt werden kann. Denn bei Online-Diskussionen entfallen teure Anfahrts- und Aufenthaltskosten und neben den zu erwartenden Einsparungen für den CO₂-Verbrauch sind v. a. die Entlastungen für das private Budget als positiv zu werten, basiert doch ein Großteil der praktischen Umweltbildungsarbeit auf dem privaten Engagement von einzelnen Personen.

Gleichzeitig wollte das Seminar Möglichkeiten des gegenseitigen Kennenlernens bereitstellen. Zur Kontaktaufnahme erschien das Online-Seminar weitaus geeigneter als die Mailingliste, da in diesem Fall durch die Anlage als zeitlich und teilnehmerbegrenztes Seminar die Teilnehmer/innen gerade nicht so anonym blieben wie bei der Mailingliste.

Es soll aber nicht verschwiegen werden, dass Online-Seminare öfter unter einer großen Abbrecherquote leiden. Ähnlich wie beim Fernstudium verlangt ein reines Online-Seminar ein hohes Maß an Selbstdisziplin, auch wirkt sich die fehlende soziale Anbindung an eine Gruppe und eine Lehrperson wohl öfter demotivierend aus. Experten diskutieren deshalb, inwieweit ein Mix aus verschiedenen Lernarrangements, d. h. von Online-Lernen, Präsenzphasen und Selbststudium diese Motivationshemmer auffangen kann. Bisher scheint es so, dass diese Lernform, auch Blended-Learning genannt, sich gegenüber dem reinen Online-Lernen bewährt und dass es insbesondere einer sozialen Einbindung bedarf, um die Motivation der Teilnehmer zu fördern.

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Erfahrungen von einem Seminar in Cyberfurt


(aus: Wolf 2000, S. 21)

6.6 Chatrooms


Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
beobachten und analysieren können, wann der richtige Zeitpunkt ist, um in das Gespräch einzusteigen oder auf eine „Anmache“ von außen zu reagieren.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Abkürzung</th>
<th>Erklärung in Englisch</th>
<th>Erklärung in Deutsch</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>AAMOF</td>
<td>As a matter of fact</td>
<td>Tatsache ist ...</td>
</tr>
<tr>
<td>AND</td>
<td>Any day now (Irgendwann)</td>
<td>In den nächsten Tagen</td>
</tr>
<tr>
<td>AFK</td>
<td>Away from Keyboard</td>
<td>Bin schnell weg von der Tastatur</td>
</tr>
<tr>
<td>B4</td>
<td>before</td>
<td>davor/vorher</td>
</tr>
<tr>
<td>BBIAB</td>
<td>Be back in a bit</td>
<td>Bin gleich zurück</td>
</tr>
<tr>
<td>BBL</td>
<td>Be back later</td>
<td>Bin nachher/gleich wieder da</td>
</tr>
<tr>
<td>BCNU</td>
<td>Be seeing you</td>
<td>Wir sehen uns</td>
</tr>
<tr>
<td>BFN</td>
<td>Bye for now</td>
<td>Erst mal Tschüss</td>
</tr>
<tr>
<td>BTW</td>
<td>By the way</td>
<td>Übrigens</td>
</tr>
<tr>
<td>CFD</td>
<td>Call for discussion</td>
<td>Diskussionsaufruf zu einem zuvor diskutierten Thema</td>
</tr>
<tr>
<td>CFV</td>
<td>Call for vote</td>
<td>Abstimmungsauftrag zu einem zuvor diskutierten Thema</td>
</tr>
<tr>
<td>CIAO</td>
<td></td>
<td>Auf Wiedersehen</td>
</tr>
<tr>
<td>CU</td>
<td>See you</td>
<td>Bis dann/Auf Wiedersehen/Tschüss</td>
</tr>
<tr>
<td>CU2</td>
<td>See you, too</td>
<td>Ebenfalls auf Wiedersehen</td>
</tr>
<tr>
<td>CUL</td>
<td>Catch you later</td>
<td>Ich treffe dich später</td>
</tr>
<tr>
<td>CYL</td>
<td>See you later</td>
<td>Wir sehen uns später/Bis später</td>
</tr>
<tr>
<td>DAU</td>
<td></td>
<td>Dümmler anzunehmender User</td>
</tr>
<tr>
<td>HI</td>
<td>Hi/Hello</td>
<td>Hallo!</td>
</tr>
<tr>
<td>HHOK</td>
<td>Ha, ha, only kidding</td>
<td>Ha, ha, war nur ein Scherz</td>
</tr>
<tr>
<td>HP</td>
<td>Homepage</td>
<td>Homepage</td>
</tr>
<tr>
<td>LOL</td>
<td>Laughing out loud</td>
<td>Laut lachen</td>
</tr>
<tr>
<td>MFG</td>
<td></td>
<td>Mit freundlichen Grüßen</td>
</tr>
<tr>
<td>TIA</td>
<td>Thanks in advance</td>
<td>Danke im Voraus</td>
</tr>
<tr>
<td>TTYL</td>
<td>Talk to you later</td>
<td>Melde mich später noch mal</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Abb.: 30: Gängige Abkürzungen im Chat


Abb. 31: Verschiedene Aspekte der Chat-Nutzung

ben Mitbestimmungsrechte, können selber Räume gestalten und Chats veranstalten.


**Abb. 32**

Christian B    hallo ich bin noch immer da und meine Frage wurde noch immer nicht beantwortet Landtag
Rolfes          Denta, schön sind Ausflüge sicher, aber das sollte die Schule auch in einer gewissen eigenen Verantwortung klären können.
Shaolin        sie sollen nicht fatma antworten sondern uns
www.21st-Clan.de —==**visit us @ www.21st-clan.de**==—
GFS             Mit wem kann man denn alles über Das Mini-Abitur reden?

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Ich habe gehört, dass wir 2006 LAPTOPS bekommen sollen! Und sie sagen, dass wir uns welche kaufen sollen!

Rolfes: Landesvergleich ist gut, aber warum gibt es kein einheitliches Bildungskonzept auf bundesebene??

Ist denn hier nicht mit Frau Jürgens zu sprechen? 

Was meint ihr mit landesweiten Vergleichen am Ende der Mittelstufe im Gymnasium??

where are the questions


Warum haben wir in diesen Schuljahr von Jürgens-Pieper? Bleibt sie nicht mehr lange?

Ferris, bei dir zu Hause?

fatma: Ich habe gehört, dass wir 2006 LAPTOPS bekommen sollen! Und sie sagen, dass wir uns welche kaufen sollen!

Rolfes: Landesvergleich ist gut, aber warum gibt es kein einheitliches Bildungskonzept auf bundesebene??

Ist denn hier nicht mit Frau Jürgens zu sprechen? 

Was meint ihr mit landesweiten Vergleichen am Ende der Mittelstufe im Gymnasium??

where are the questions


Warum haben wir in diesen Schuljahr von Jürgens-Pieper? Bleibt sie nicht mehr lange?

Ferris, bei dir zu Hause?

fatma: Ich habe gehört, dass wir 2006 LAPTOPS bekommen sollen! Und sie sagen, dass wir uns welche kaufen sollen!

Rolfes: Landesvergleich ist gut, aber warum gibt es kein einheitliches Bildungskonzept auf bundesebene??

Ist denn hier nicht mit Frau Jürgens zu sprechen? 

Was meint ihr mit landesweiten Vergleichen am Ende der Mittelstufe im Gymnasium??

where are the questions


Warum haben wir in diesen Schuljahr von Jürgens-Pieper? Bleibt sie nicht mehr lange?

Ferris, bei dir zu Hause?


Warum haben wir in diesen Schuljahr von Jürgens-Pieper? Bleibt sie nicht mehr lange?

Ferris, bei dir zu Hause?


7. Glossar

A

Account
Benutzergenehmigung auf einem Rechner

Alias
Grundsätzlich handelt es sich um einen, meist kürzeren oder verständlicheren Ersatznamen für einen anderen Namen. Verwendet werden diese beispielsweise für Servernamen oder E-Mails.

animated gif
Eine Variante, bei der mehrere Einzelbilder in einer Grafikdatei zusammengefasst sind. Siehe auch: GIF

Animation
Eine bewegte Grafik

Anklicken
Auswahl mit Hilfe der Maus durch Positionieren des Pointers an die gewünschte Stelle und anschließendem kurzen Drücken der linken Maustaste.

Applet
Ein in Java geschriebenes Programm, das von einem Browser ausgeführt werden kann. Siehe auch: Java

Applikation
Eine Software, die sinnvolle Aufgaben auf einem Rechner übernimmt.

Arpanet

ASCII
Standardzeichensatz (American Standard Code für Information Interchange) für alle Arbeitsplatzrechner und zahlreiche Betriebssysteme (z. B. Unix) größerer Rechner. Der 7-Bit ASCII-Code ordnet den Zeichen einen Wert (Code) zwischen 0 und 127 (= 2** 7-1) zu.

Attachment
An eine E-Mail angehängte Datei, die mitversendet wird. Siehe auch: E-Mail

At-Zeichen @
zu deutsch Klammeraffe, wird benutzt bei der Adressierung von E-Mails, eine solche Adresse setzt sich zusammen aus Accountname und Rechnername, verbunden mit dem Klammeraffen.

Authentifizierung
Überprüfung der Identität eines Benutzers. Beispiel: Der Login, Anmeldung an einem Server.

Authorisation
Berechtigung zur Ausführung oder Benutzung bestimmter Ressourcen basierend auf der überprüften Identität.
Backup
Sicherungskopie relevanter Daten oder Programme

Beta-Version
Version einer Software, die vor dem Verkauf an ein meist ausgewähltes Publikum verteilt wird, sodass noch vorhandene Fehler in diesem Feldtest mit möglichst vielen Teilnehmern gefunden werden können. Viele Beta-Versionen sind über das Internet erhältlich.

Betriebssystem
Elementares Programm zum Betrieb eines Rechners, u. a. zur Dateiverwaltung und Ausführung von Anwendungsprogrammen. Beispiele sind: Linux, Windows NT, MS-DOS, MacOs.

Binärdatei
Datei in elementarem bzw. natürlichem Format eines Rechners. Gegenstück zu ASCII-Daten.

BIOS
Basic Input Output System; grundlegendes Systemprogramm eines PC. Siehe auch: Setup

BIT
Die Bezeichnung für die kleinste Informations- und Speichereinheit in einem Rechner. Siehe auch: Byte

Bitmap

BMP
Abk. für Bitmap
Siehe auch: Bitmap

Bookmark
Lesezeichen, die der Benutzer eines Browsers anlegen kann, um Internetadressen wieder zu erreichen.

Browser

Byte
Die Maßeinheit für die Informationsmenge und Speicherkapazität. Ein Byte entsteht durch die Zusammenfassung von 8 Bit. Durch ein Byte können insgesamt 256 verschiedene Zeichen dargestellt werden. Siehe auch: BIT

Cache

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
CBT steht für Computer Based Training, also computergestütztes Training/Lernen.
Siehe auch: Telelearning

CD-ROM steht für „Compact Disc - Read Only Memory“. Optisches Speichermedium, auf dem einmal gespeicherte Daten nicht überschrieben werden können. Eine CD-ROM wird optisch abgetastet, und ist somit gegenüber anderen Speichermedien (Schallplatten, Tonband) fast vollkommen verschleißfrei. Die speicherbare Datenmenge beträgt maximal 650 Megabyte.
Siehe auch: DVD


Client Programm, das die Dienste eines anderen Rechners bzw. Programms (Server) in Anspruch nimmt (bei verteilten Anwendungen).


Crossposting Eine Crosspost-Mail ist eine Newsgroup-Nachricht, die in mehreren Foren gleichzeitig abgelegt wird.
Siehe auch: Newsgroups

Cursor (In der Regel blinkende) Anzeige der Bildschirmposition, an der eine Eingabe oder Bearbeitung vorgenommen werden kann.


Datei Sammlung von Informationen (Text, Daten, Anweisungen), in der Regel auf einer Magnetplatte.

Datenkompression Verfahren (Algorithmen) zur Verringerung des Umfangs einer Datei oder Datenbereichs, zur Beschleunigung der Übertragung von Daten.

Default Voreinstellung eines Parameters, wenn dieser nicht explizit vom Benutzer festgelegt wird.

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
DENIC
DENIC steht für deutsches Network Information Center. Diese Institution vergibt und verwaltet deutsche IP-Adressen und Domainnamen.
Siehe auch: InterNIC

DFÜ
steht für Datenfernübertragung. Ein etwas veralteter Begriff für „Online“. Ein DFÜ-Netzwerk ermöglicht per Modem oder ISDN-Karte, eine Verbindung mit einer entsprechenden Gegenstelle aufzubauen.

Digital
Verfahren, bei dem Informationen in lediglich zwei verschiedene Zustände codiert werden, 0 für low und 1 für high; bei der digitalen Vermittlung (ISDN) wird die Herstellung der Verbindung von Rechnern gesteuert, was eine höhere Flexibilität bringt.
Siehe auch: ISDN

DNS
Abk. für Domain Name Service. DNS ist ein Dienst, der IP-Adressen in Domainnamen umsetzt und umgekehrt.
Siehe auch: Domain IP-Adresse

Domain
Siehe auch: DNS

Download
Bei einem Download werden Dateien beliebigen Inhalts von einem Server auf den eigenen Computer übertragen. Im Internet wird hierzu häufig FTP eingesetzt. Diesen Vorgang in der umgekehrten Richtung nennt man Upload.
Siehe auch: ftp

DVD
Digital Versatile Disc, früher als Digital-Video-Disc bezeichnet, ist der Nachfolger der CD-Rom und besitzt eine bis zu 25-fach größere Speicherkapazität.
Siehe auch: CD-ROM

E
Editor
Programm zur Bearbeitung von ASCII-Dateien

Einwahlknoten
Teilnehmer gelangen über Einwahlknoten ins Netz. Die mit dem Telefonnetz verbundenen Rechner stellen die Verbindung zum Internet her, sobald sie ein PC-Benutzer mit seinem Modem anwählt.

E-Mail

E-Mail-Adresse
Besteht meist aus dem tatsächlichen Namen, dem Symbol @ als Separator und dem Rechner- oder Domännennamen des zugehörigen Rechners (z. B. wolf@die-bonn.de).

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Emoticon ist eine Zusammensetzung aus Emotion und Icon (Symbol). Ein Gefühlssymbol, das aus Satzzeichen und Buchstaben besteht. Das berühmteste Emoticon ist der Smilie.

FAQ
Frequently Asked Questions, häufig gestellte Fragen und die passenden Antworten sind als Hilfestellung oft im WWW anzutreffen.

File
Datei, Sammlung von Informationen (Text, Daten, Anweisungen), in der Regel auf einer Magnetplatte.

Firewall
Zu deutsch Brandschutzmauer, Bezeichnung für einen Computer, der den Zugang zu einem bestimmten Teilnetz des Internets beschränkt, er kann beispielsweise Zugriffe auf die Daten eines Unternehmens nur für vorher bestimmte Teilnetze und ihre User einschränken, aber auch Zugriffe aus dem Teilnetz heraus ins weite Netz limitieren.

Font
Zeichensatz, z. B. für verschiedene Schriftarten.

Forward
Weiterleiten von E-Mails aus einem Briefkasten in einen anderen

FTP
File Transfer Protocol, einheitliches Protokoll zum Datentransfer.

G
Gästebuch
Eine Webseite mit Kommentaren, Lob und Kritik zu einem Web-Angebot.

GIF
Graphic Interchange Format, weitläufig benutztes Format für Bilddateien mit Limitierung auf 256 Farben

H
Header
Kopf oder Vorspann, meist bestehend aus Informationen, die das Nachfolgende näher beschreiben oder spezifizieren. Findet Verwendung bei allen paketorientierten Netzwerkprotokollen, beispielsweise befinden sich im Header der Absender, der Rezipient und die Länge des Datenpakets.

herunterladen
Mit dem Begriff „herunterladen“ (download) meint man das Übertragen einer Datei eines anderen Rechners auf den eigenen PC.

Homepage
Ist die erste Seite, die ein Benutzer sieht, wenn er ins Netz gelangt, oder die Start- oder „Heimatsite“ einer Person oder Firma, die im WWW vertreten ist.

Siehe auch: WWW

Homeshopping
Auswahl und Einkauf von Warenangeboten direkt von zu Hause mit dem PC (siehe auch Seite „Teleshopping im Internet“) oder einem TV-Gerät mit Set-Top-Box.

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Host

Siehe auch: Multihosting

HTML


http


Hyperlink

Hinter meist farblich unterlegten Texten oder auch Grafikelementen verbergen sich Hyperlinks. Über solchen Stellen ändert sich der Mauszeiger in ein Handsymbol. Diese verweisen auf andere Dokumente, die auf beliebigen Internet-Rechnern gespeichert sein können. Auf diese Weise sind weltweit verstreute Daten auf einfachste Weise miteinander verbunden.
Siehe auch: Hypertext Hypermedia

Hypermedia

Hypermedia umfasst neben (Hyper-)Text auch Grafiken, Bilder, Sounds, Videos und andere Informationsmedien.
Siehe auch: Hypertext

Hypertext

Bezeichnung für elektronische Dokumente, die aus einer Vielzahl von Informationsbausteinen (Knoten) und Querverweisen (Hyperlinks) bestehen, die der Leser in beliebiger Reihenfolge abrufen kann.
Siehe auch: Hypermedia

Icon

Kleine Symbolgrafik als Beschreibung einer Funktion oder Datei.

Infotainment

Bezeichnung für ein Informationsangebot, das eine Mischung aus Information und Unterhaltung („Entertainment“) bietet.

Input

Eingabe von Befehlen oder Daten in einen Rechner, beispielsweise über eine Tastatur.

interaktiv

Eine Anwendung wird als interaktiv bezeichnet, wenn sie eine individuelle Reaktion auf einzelne Aktionen des Benutzers zulässt.

Interface

Schnittstelle zwischen zwei Systemen, z. B. Rechner und Benutzer etc.

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Interlaced-gif
Interlaced-gif-Dateien können schon während des Ladevorgangs eine grobe Vorschau der Bilddatei geben, bis das Bild komplett übertragen ist.
Siehe auch: GIF

Internet Access Provider
Eine Firma oder Institution, die als Dienstleistung („nur“) den Zugang zum Internet bietet.
Siehe auch: Internet Presence Provider, Internet Service Provider

Internet Presence Provider
Die Bezeichnung Internet Presence Provider entstand erst mit der zunehmenden kommerziellen Spezialisierung der angebotenen Dienste im Internet. Im Prinzip betreiben IPPs Rechner für den über Dial-up-Leitung verbundenen Kunden und helfen bei der Gestaltung von WWW-Seiten und bei technischen Problemen.
Siehe auch: Internet Access Provider, Internet Service Provider

Internet Service Provider
Ein Internet Service Provider verkauft als Dienstleister die Anbindungen an das Internet. Ein ISP kümmert sich um den reibungslosen Betrieb seines Teilnetzes und dessen Kommunikation mit den anderen Teilnetzen des Internets. Mitunter koppeln sich kleinere ISP an leistungsfähige Netze größerer ISP.
Siehe auch: Internet Access Provider, Internet Presence Provider

Internet
Das Internet besteht aus einer Vielzahl regionaler und lokaler Netze in aller Welt, die zusammen ein riesiges Netz bilden (daher auch die Bezeichnung „Das Netz der Netze“). Hierzu werden ein einheitliches Adressierungsschema sowie TCP/IP-Protokolle zur Datenübertragung verwendet.

InterNIC
Internationale Institution zur Verwaltung von IP-Adressen und Domainnamen im Internet.
Siehe auch: DENIC

Intranet
Ein Netz, das durch eine Gruppe von vernetzten Computern eines Unternehmens gebildet wird und sich der Techniken des Internets bedient, bezeichnet man als Intranet.
Siehe auch: Netzwerk

ISDN
Integrated Services Digital Network, digitales Mehrdienste Netzwerk, erlaubt die gleichzeitige Übertragung von Sprache und Daten durch mehrere Nutzkanäle pro Anschluss.

Java
Siehe auch: Applet JavaScript

Java, Java Applet
Plattformunabhängige und objektorientierte Programmiersprache, die besonders für die Programmierung von WWW Inhalten geeignet ist. Der Java Compiler erzeugt einen portierbaren (also maschinenunabhängigen Code), die sogenannten Applets, welche dann auf dem lokalen Rechner übersetzt und ausgeführt werden.

JavaScript
JavaScript ist eine von Netscape entwickelte Skriptsprache, die von einem Browser interpretiert werden kann. Es handelt sich nicht um eine Programmiersprache, sondern um eine

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Erweiterung von HTML. Einfachere interaktive Elemente lassen sich aber mit JavaScript realisieren.

JPEG/JPG
Abkürzung für Joint Photographic Experts Group, bezeichnet einmal diese Expertengruppe für digitalisierte Fotografien und gleichzeitig ein Format zum Speichern und Komprimieren von digitalisierten Fotografien oder Standbildern.

Junk-Mail
Englisch für „Müll-Post“. Werbe-E-Mails (auch Spam, Bulk-Mail etc. genannt), die nicht immer erwünscht sind. Die Übertragung solcher Mails belastet das Netz, nimmt die Zeit des Empfängers in Anspruch und kostet letztlich auch noch Geld, weil Online-Gebühren anfallen.

K
Klammeraffe
Gemeint ist das Zeichen „@“. Es wird in E-Mail-Adressen verwendet.

L
LAN
Local Area Network; räumlich begrenztes Netzwerk; meist in der Ausdehnung beschränkt auf eine Abteilung oder ein Firmengelände.

Link
Ein Link ist ein Verweis innerhalb eines Dokumentes auf eine Stelle desselben Dokumentes oder auf eine Stelle eines anderen Dokumentes. Dadurch ist eine bequeme Navigation durch umfangreiche Dokumente gewährleistet.

Login
1. Prozess der Anmeldung an einem Rechner; 2. Benutzername

M
Mailbox
Englisch für „Briefkasten“. E-Mail-Nutzer schauen in ihrem elektronischen Briefkasten nach, ob Post für sie angekommen ist.

Mailingliste

Mainframe
Ein Großrechner mit hoher Rechenleistung und großen Speicherkapazitäten, in der Regel greifen Benutzer über Terminals oder über Netzwerkverbindungen auf ihn zu

Menü
Liste von Wahlmöglichkeiten

Meta-Suchmaschinen
Meta-Suchmaschinen erlauben die gleichzeitige Suche mit mehreren Suchmaschinen. Siehe auch: Suchmaschine

Meta-Tags
sind Angaben im Kopf-Bereich (Header) eines HTML-Dokuments. Hier findet man, unsichtbar für den Betrachter, Informationen u. a. über den verwendeten Zeichensatz, den Autor und vor allem die „Keywords“. Diese Schlüsselbegriffe sind wichtig für Suchmaschinen. Sie dienen der Katalogisierung der Webseiten in der Datenbank der Suchmaschinen. Siehe auch: Tags

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
MIME

Steht für Multipurpose Internet Mail Extensions Protokoll. Dieses Verfahren erlaubt es einem Browser, die empfangenen Daten als Grafik, Musikdatei oder Text zu identifizieren und entsprechend darzustellen.

Modem

Der MODulator/DEModulator ist ein Gerät, das Signale des Telefons in digitale Signale für den Computer umsetzt und umgekehrt.

MP3


MPEG


MUD

Ein Begriff aus der Spielewelt. MUD bedeutet Multi User Dungeon, zu deutsch etwa „Mehrspielerlabyrinth“. Gemeint ist ein interaktives Rollenspiel, das von den Mitspielern im Internet selbst aktiv mitgestaltet werden kann.

Multimedia

Ursprünglich Bezeichnung für die Verknüpfung von Video- und Audiodaten auf einem Rechner oder in einer Anwendung.

Netiquette

auch Netikette, ein Kunstwort aus Netz und Etikette, Benimmregeln im Netz, spezielle Bedeutung im Usenet.

Netzwerk

miteinander verbundene Computer, die Daten austauschen können und gemeinsam Ressourcen nutzen, bilden ein Netzwerk. Das Internet basiert auf dem Zusammenschluss vieler Netzwerke und bildet somit das weltgrößte Netzwerk.

Newbie

Respektlose Bezeichnung für einen Internet-Neuling.

Newsgroups

Nachrichtenbereiche, die alle ein bestimmtes Thema zum Inhalt haben.

Newsletter

Ein solcher Service wird von einigen Firmen angeboten. Sie können sich registrieren lassen und erhalten automatisch per E-Mail Informationen z. B. zu neuen Produkten.

Offline

Es besteht keine Datenverbindung zum Internet.

Online

Online heißt elektronisch verbunden sein. Das sind Sie, wenn Sie sich z. B. über Modem und Telefon bei einem Provider eingewählt haben und Internet-Seiten oder andere Dienste abrufen.

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Output
Ausgabe eines Rechners auf dem Bildschirm oder Drucker.

P
Pfad
Angabe einer Datei mit der Hierarchie der Verzeichnisse, in denen sich die Datei befindet; beginnt der Pfad mit / (Unix) bzw. \ (DOS), so handelt es sich um einen absoluten Pfad, dessen Verzeichnisse im root-Verzeichnis beginnen, anderenfalls handelt es sich um einen relativen Pfad, dessen Verzeichnisse im derzeitigen Arbeitsverzeichnis beginnen.

PIN
Persönliche Identifikationsnummer. Auf Checkkarten oder beim Telebanking verwendete Geheimzahl zur Identifikationsprüfung. Hinzu ist pro Transaktion oft auch eine TAN erforderlich.

Pixel
Bildpunkt, aus dem sich ein Bild auf dem Monitor oder Drucker zusammensetzt.

Plattform
Rechnerklasse, wie z. B. PC, Workstation, Großrechner bestimmter Hersteller oder unter einem bestimmten Betriebssystem.

Plug-in
Englisch für „to plug = einstecken, stöpseln“. Zusätzliche Programme, um die Funktionen eines Browsers zu erweitern.

POP3

posten
Englisch für „aufgeben“ oder „versenden“. Im Internet versteht man darunter das Versenden eines Artikels an eine Newsgroup.

Posting
Eine Nachricht (Artikel), die über eine Newsgroup veröffentlicht wird.

Postmaster
Eine oder mehrere Personen, welche für den Betrieb eines Mail-Dienstes zuständig sind. Mailadresse postmaster@IP-Name oder postmaster@domain.

Protokoll
Regeln, die die Kommunikation und den Austausch von Daten zwischen verschiedenen Rechnern steuern.

Provider
Ein Provider ist ein Betreiber von Servern im WWW, der Serverkapazitäten, Internetzugänge und weitere Internetdienste wie z. B. E-Mail anbietet. Siehe auch: Internet Access Provider, Internet Presence Provider, Internet Service Provider

Proxy
Unter einem Proxy versteht man einen Rechner oder ein Programm, das HTML-Seiten oder sonstige Dateien zwischenspeichert. Seine Funktion ist es, häufig abgerufene Dateien für weitere Abrufe bereitzuhalten, ähnlich wie ein Cache-Speicher in einem Rechner.

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Q
Quote
meint den Textteil einer E-Mail, der nicht vom Schreiber selbst stammt, sondern von je-
mandem, der ihn ursprünglich in einer vorhergehenden Nachricht verfasst hat. Solche Zi-
tate werden meistens durch ein „>“ zu Beginn der Zeile deutlich gemacht.

R
RAM
Random Access Memory, Schreib-/Lesespeicher mit wahlfreiem Zugriff.

Reply
Persönliche Antwort an den Autor eines Artikels via E-Mail. Zu Beiträgen in den News-
groups ist zu überlegen, ob ein Reply einem Follow-Up vorzuziehen ist.

ROM
Read Only Memory, Nur-Lese-Speicher

Router
Netzwerkrechner, der Datenpakete, die für andere Empfänger bestimmt sind, postwendend
an diesen weiterleitet.

S
Scannen
Elektronisches Abtasten von Vorlagen wie Texten, Graphiken und Fotos und das Speichern
des Pixel-Bildes. Bei Texten werden diese Pixel-Abbilder durch ein zweites Erkennungs-
verfahren in Zeichen-Codes umgewandelt.

SCSI
Small Computer Systems Interface; Schnittstelle für Peripheriegeräte wie Scanner, Fest-
plattenlaufwerke und andere externe Geräte.

Server
Stellt Dienste im Netzwerk zur Verfügung (Fileserver/FTP Server); diese Dienste werden
von Client Computern/Programmen in Anspruch genommen. Ein Server ist ein Rechner, der
in einem Netzwerk für mehrere Teilnehmer zentralisierte Aufgaben übernimmt, wie
beispielsweise Senden, Empfangen oder Speichern von Daten.
Siehe auch: Client, Client-Server-System, Client/Server

Shareware
Software, die von ihrem Entwickler zunächst zur Probe angeboten wird. Gefällt sie, ist an
den Softwareautor ein Betrag zu entrichten.
Siehe auch: Freeware

Shockwave
Ein Programm der Firma Macromedia mit dem schnell und unkompliziert multimediale In-
halte wie Spiele und Animationen für das WWW erstellt werden können. Mit dem entspre-
chenden Plug-In können solche Dateien abgespielt bzw. betrachtet werden.

Site
Ein Site ist eine Kollektion von zusammengehörenden Daten und Diensten, die z. B. auf ei-
 nem Internet-Server bereitgestellt werden. Zum Beispiel die Homepage eines Unterneh-
mens mit der gesamten Präsentation des Unternehmens, die mehrere HTML-Seiten um-
fasst.

Skript
Prozedur, bestehend aus Betriebssystemanweisungen, insbesondere unter Unix (sog.
Shell-Skripts).

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
SMTP
Das Simple Mail Transfer Protocol beschreibt den Versand und Empfang von E-Mails über das Internet. Da man für den Empfang von Mails mit SMTP eine Standleitung zum Internet benötigt, ist für den Privatnutzer das POP3-Protokoll entwickelt worden, mit dem die eingegehende Post auf einem speziellen Server zwischengelagert wird, bis der Benutzer sie abholt.

SSL
Secure Socket Layer, Entwicklung von Netscape, ermöglicht eine verschlüsselte Netzverbindung zwischen Server und Browser.

subscribe
Um die Artikel eine Newsgroup lesen zu können, muss sie zuvor abonniert werden (englisch: subscribe). Eine Subscription ist kostenlos und kann jederzeit rückgängig gemacht werden.

Suchmaschine
Ein Server mit einem Suchprogramm, das ähnlich wie ein Datenbankprogramm funktioniert.
Siehe auch: Meta-Suchmaschinen

Surfen
Sich meist per Mausklick mit Hilfe eines Internet-Browsers weltweit von Rechner zu Rechner zu klicken, nennt man „surfen“.

T
Tags
Tags (englisch für „Etikett“) sind Steuersymbole zur Formatierung, die Sie im Quelltext von HTML-Dokumenten finden.

TCP/IP

Telelearning
Online-Nutzung von interaktiven, multimedialen Lernprogrammen am PC oder via Internet.
Siehe auch: CBT

Telnet
Telnet ist ein Internetprotokoll, das es ermöglicht, sich auf einem fremden Rechner einzuloggen und dort Programme zu starten, falls man die entsprechende Berechtigung besitzt.

Textur
Eine Textur ist ein digitales Bild, Muster oder Video, das die Struktur (z. B. Marmor, Holz) einer Oberfläche definiert.

TIFF
Tagged Interchange File Format, Grafik-Dateiformat zum Austausch zwischen verschiedenen Applikationen und Systemen.

Toplevel-Domain
Bezeichnung der höchsten Domain im Internet. Man erkennt die Toplevel-Domain am letzten Bezeichner einer Internet-Adresse. Z. B. .de, .com, .net, ...

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Transfervolumen
Die übermittelte Datenmenge, die über eine Leitung von oder zu einem Web-Server übertragen wird. Das Transfervolumen kann Bestandteil von Tarifen sein und ist somit Kostenfaktor.

U
URL

Usenet
Siehe auch: Newsgroups

Utility
Hilfsprogramm

V
Vektorgrafik

Videokonferenz
Über Kamera(s) und Bildschirm(e) werden die Konferenzteilnehmer für alle jederzeit sicht- und hörbar zusammengeschaltet. Für professionelle Videokonferenzen ist eine ISDN-Verbindung mit geeigneter Hard- und Software Grundvoraussetzung.

Video-on-Demand
heißt soviel wie „Video auf Abruf“. Wenn irgendwann einmal ausreichende Leitungskapazitäten mit hohen Übertragungsgeschwindigkeiten zur Verfügung stehen, wäre folgendes Szenario möglich: Sie bestellen über das Internet Ihren Wunschfilm bei einer „digitalen Videothek“. Dann erfolgt die Übertragung des Videos über das Netz oder auch über Satellit auf einen dafür tauglichen PC oder einem Fernseher mit einer entsprechenden Set-Top-Box.

Virtual Reality
Computersimulierte Welten, in denen sich der Anwender am Computerbildschirm oder mit Hilfe einer speziellen Brille und/oder einem sensorischen Handschuh (DataGlove) frei bewegen kann.

Visit

Voice-Mail
Persönlicher als das geschriebene Wort ist das gesprochene Wort. Voice-Mails können als komprimierte Audio-Datei, an eine normale E-Mail angehängt werden.

W
WWW
WYSIWYG
„What you see is what you get“ heißt soviel wie „Was du siehst ist das was du bekommst“. Dabei entspricht die Darstellung während des Editierens (z. B. bei Textprogrammen, HTML-Editoren, Graphikprogrammen) weitgehend der späteren Darstellung am Bildschirm oder dem Ausdruck.

W3C
Das World Wide Web Consortium (die 3 'W' werden als W3 gekürzt) koordiniert die Entwicklung des WWW und die Standardisierung von HTML.

WAP
Wireless Application Protocol; Standard für die Übertragung von Internet-Informationen zum Mobilfunk.

Web-Cam
Bei Live-Cams oder auch Web-Cams werden mit Hilfe von Videokamera und Computer in bestimmten Zeitabständen digitalisierte Bilder auf einen Server übertragen. Siehe auch: Live-Cam

Webmaster
Derjenige, der für die technische Pflege, Überwachung und den laufenden (ununterbrochen) Betrieb eines Web-Servers verantwortlich ist.

WWW, W3
World Wide Web, weltweites Informationssystem im Internet (->HTTP, HTML, URL)

Y
Yahoo

Z
ZIP

Verändert nach
http://www.uni-koeln.de/allgemeines/glossar/
http://www.fh-deggendorf.de/glossar/frame.htm

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
8. Kommentierte Liste von Internetadressen

Zur Agenda

Die Agenda 21 in deutscher Sprache
www.agrar.de/agenda/

Liste aller Agendastädte mit Internetseiten
www.oneworldweb.de/organisationen/a21.html

econtur GmbH - Internationale Agentur für nachhaltige Projekte
econtur ist ein Bildungs- und Beratungsinstitut zur Unterstützung einer nachhaltigen Ent-
wicklung in Politik, Wirtschaft und Gesellschaft.
Sustainability Center Bremen Parkallee 14, D-28209 Bremen
www.econtur.de/home.htm

Agenda-Lexikon
www.forumue.de/servicepoint/lexikon/index.html

Bund und Länder

Internet Modellprojekt Agenda21
www.agenda21.bremen.de

Das Bundesministerium für Umwelt-, Naturschutz und Reaktorsicherheit (BMU):
Darstellung des Aufgabenbereiches und Veröffentlichungen
www.bmu.de

Die Homepage des Agenda-Büros im Umweltministerium Hessen
www.mulf.hessen.de/agenda21/
www.herasum.de/agenda21

Das Europasekretariat:
Internationaler Rat für Kommunale Umweltinitiativen (ICLEI)
www.iclei.org/europe/index_de.htm

KommA21 Bayern: Netzwerk für nachhaltige Kommunalentwicklung
Adressen zum Thema Lokale Agenda 21
www.kommunale-info.de/Thema/Agenda21/Adressen.htm
www.km.bayern.de/blz/web/agenda21/5.html

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Die Landeszentrale für Umweltaufklärung Rheinland-Pfalz im MUF (LZU)
www.muf.rlp.de

Niedersachsen VLWN Ortsverbände
www.vlwn.de/organisation/ovBS.html

Nordrhein-Westfalen „Agenda-Transfer. Agentur für Nachhaltigkeit GmbH“ (1) ...
www.agenda21.nrw.de/content/nachhaltig/transfer.htm

Nordrhein-Westfalen: Ministerium für Umwelt- und Naturschutz, Landwirtschaft und Verbraucherschutz des Landes NRW
www.murl.nrw.de

Rat für nachhaltige Entwicklung der Bundesregierung
www.nachhaltigkeitsrat.de

Umweltbundesamt Berlin (UBA)
www.umweltbundesamt.de

Zukunftsrat Hamburg
www.zukunftsrat.de

International

Gemeinsame Homepage des BMU und BMZ zum Weltgipfel 2002
www.weltgipfel2002.de

Lokale Agenda 21 in der Schweiz
www.agenda-21.ch

Oekodrehscheibe Langenbruck, Kompetenzzentrum für Nachhaltige Entwicklung und angepasste Technologie in der Schweiz
www.oekozentrum.ch

Rio-Folgekonferenz Johannesburg 2002

www.lfu.baden-wuerttemberg.de/lfu/abt2/agenda/seiten/links.htm
Nachhaltigkeit und Multimedia

www.die-bonn.de/clear/MM

www.naturfreundejugend.de

www.umweltschulen.de

www.stiftung-naturschutz-bw.de

Rund um den Aufbau und die Gestaltung von Internetseiten

An Anfänger gerichtete Einführung in Funktionsweise und Bestandteile des Internets. Internet für Einsteiger 27.10.2001
www.akademie.de/selbstlernen/basiswissen.html

Von den ersten Gehversuchen über die Funktionsweise des Internets bis zur eigenen Homepage führt diese kurze Einleitung von Wilfried Arimont und Ehrenfried Ehrenstein
www.netcologne.de/~nc-arimonwi/inet.htm

Recht umfangreicher und in alle Bereiche des aktiven Internetlebens einführender Kurs. Tele-Akademie: Internet Kurs 27.10.2001
www.zum.de/internetkurs/

Als Schnupperkurs realisierte Einführung in Funktionsweise und Bestandteile des Internets. Mit Praxisteil, zum Beispiel für richtige Einstellungen im Browser.
Web-Pages 27.10.2001
www.tele-ak.fh-furtwangen.de/angebot-frei/internetkurs/

Schulungsunterlagen zu den Themen HTML, WAP/WML, XML und Java von Hubert Partl
WWW-Kurs 27.10.2001
www.boku.ac.at/htmlleinf

Mittlerweile wohl der bekannteste und am besten aufbereitetste Internet-Einsteigerkurs in deutscher Sprache von Bernd Zimmermann
www.www-kurs.de

Abrar: HTML-Wörterbuch 27.10.2001
HTML-Dokumentation, die sich besonders an Einsteiger richtet.
Autor: Marco Abrar
Developer Network: Meta-Tags 27.10.2001
www.html.de.cx/


www.developernetwork.de/meta

HTML-Dokumentation auf dem HTML-Standard 3.2.
Autor: Mischa Dippelhofer

gaius.jura.uni-sb.de/HTML

für MS Windows 95/98/NT, auch für Macintosh: Dreamweaver ist der wohl derzeit beste WYSIWYG HTML-Editor. Er besitzt mehr Funktionen, als sich hier aufzählen lassen.

www.macromedia.com/software/dreamweaver

Deutschsprachige Domaine Registration Services
Zentrale Registrierungsstelle für .de Domains

www.denic.de

Internationale Domaine Registration Service
Zentrale Registrierungsstelle für .com, .net und .org Domains

www.internic.net

**Umwelt- und Naturschutz allgemein**

**Bund, Länder, öffentliche Einrichtungen**

Der Blaue Engel kann als Umweltzeichen wertvolle Tipps beim umweltfreundlichen Einkauf geben – auch für öffentliche Einrichtungen! Hier finden Sie nicht nur Informationen darüber, welche Produkte ausgezeichnet sind, sondern auch, welche Kriterien dabei angelegt wurden. Somit können Sie sich auch kritisch mit dem Umweltzeichen auseinander setzen oder Produkte, die Sie verwenden, selbst bewerten.

www.blauer-engel.de

Eine fast unerschöpfliche Fülle an Informationen zum Umweltschutz präsentiert das Umweltbundesamt.

www.umweltbundesamt.de


www.umwelt-deutschland.de

Umweltinformationsnetz Deutschland - Ein Wegweiser zu (überwiegend staatlichen) Umweltinformationen.

www.gein.de
Auch das Statistische Bundesamt hält Daten zum Umweltschutz bereit.
www.statistik-bund.de

Das Bundesministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten stellt sich vor. Auch hier sind umfangreiche Informationen zu umweltrelevanten Themen abrufbar.
www.bml.de

Die Europäische Umweltagentur mit Sitz in Dänemark.
www.eea.dk

Das Bundesamt für Naturschutz ist eine Bundesoberbehörde im Geschäftsbereich des Bundesministeriums für Umwelt, Naturschutz und Reaktorsicherheit (BMU).
www.bfn.de

Über das Umweltinformationsystem (UIS) werden Daten und Informationen aus allen Umweltbereichen zur Verfügung gestellt. Zum Thema Verkehr finden Sie neben allgemeinen Informationen auch spezielle Angebote zum Öffentlichen Personennahverkehr.
www.uvm.baden-württemberg.de/uvm/

Das Ministerium für Ernährung und Ländlichen Raum ist zuständig für alle Fragen, die den Ländlichen Raum, die Landwirtschaft, die Flurneuordnung, den Naturschutz, die Ernährung, die Lebensmittelüberwachung, das Veterinärwesen und den Wald betreffen.
www.mlr.baden-württemberg.de/

**Nichtregierungsorganisationen**

www.umweltbildung.de

Das Forum der Umweltbewegung vom Hamburger Verein Mensch Umwelt Technik e. V.
www.umwelt.org

Ein Wegweiser zu vielen verschiedenen Umweltorganisationen.
www.umweltdaten.de

Informationen zum Naturschutz vom WWF
www.wwf.de

Die ökologisch orientierte Suchmaschine ECOPAGE
www.ecopage.de

Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
Die ökologische Steuerreform - ein Info-Server des Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland e. V.
www.oeko-steuer.de

Weitere Informationen Umwelt allgemein

109 Umweltbibliotheken bundesweit. Ein Service der Grünen Liga e. V.
www.umweltbibliotheken.de

Informationen zum Umweltmanagement
www.umis.de

Beim Deutschen Industrie- und Handelstag findet sich eine Verzeichnis der Betriebsstandorte, die ein Öko-Audit absolviert haben.
www.diht.de

Die Filmdatenbank des Oekomedia Instituts vermittelt Ihnen den Zugriff auf Filme zum Thema Umwelt und Oekologie, die in Deutschland entleihbar oder im Vertrieb erhältlich sind, mit Kurzbeschreibung und Verleihadresse.
www.oekomedia-institut.de/DATENBANK

Informationen zum ökologischen Bauen
www.baubiologie-regional.de

Ein umfangreicher und informativer Server rund um das Thema Bauen.
www.bauwissen.com

www.eco-news.de

www.bmu.de
9. Literatur

theorie. Bd. 2 Denkprozesse. Stuttgart
sion 04.04.2003)
Agenda 21 – Dokumente - Konferenz der Vereinten Nationen für Umwelt und Entwicklung: 
Agenda 21 in deutscher Übersetzung
E.: Wörterbuch Erwachsenenpädagogik. Bad Heilbrunn
Bonn
nenpädagogik. Bad Heilbrunn
Döring, N. (1999): Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunik-
ationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Göttingen
8-9_00_7.htm
uktion aus einer Befragung an hessischen Gesamtschulen. Göttingen
dienumgang 6- bis 13jähriger in Deutschland. Baden-Baden
Graudenz, I. (1992): Lehrer lernen sich selbst besser kennen. Konzeptualisierung und Evalu-
ation einer personzentrierten Lehrerberatung. Göttingen
Habekost, T. (1999): Nutzungsmöglichkeiten des Internet als Instrument der Partizipation (Be-
teiligung/Mitbestimmung) privater Personen und Gruppen an kommunalen Planungsprozes-
Habermas, J. (1981): Theorie des kommunikativen Handelns – Handlungs rationalität und ge-
sellschaftliche Rationalisierung. Bd. I. Frankfurt/M.


Online: http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf
**Autorinnen und Autoren**


Online: [www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf](http://www.die-bonn.de/doks/wolf0301.pdf)