

# Medienwahltheorien

Nun haben wir also mit viel Mühe didaktisch analysiert. Die Zielgruppe ist klar, Lernziele sind definiert und Inhalte sind gefunden. Wir wissen, welche Methoden wir einsetzen wollen. Jetzt stehen wir vor einem riesigen Meer der Medien. Und somit vor einem riesigen Meer von Möglichkeiten.

Mit welchen Medien sollen die Methoden realisiert werden? Welches Medium ist für welche Methode am besten geeignet? Gibt es überhaupt „das beste Medium“? Rettung scheint zu nahen – in Gestalt der Medienwahltheorien.

Doch wie gelingt die Herausfilterung des einen Mediums, das für die eine Methode passend ist?

## Theorien der Medienwahl

Theorien sollen die Medienwahl erleichtern. Medienwahltheorien gibt es einerseits aus dem Bereich der Sozialwissenschaft, z.B. die Media Richness Theorie. Sie beziehen sich jedoch nicht auf Lernsettings sondern eher auf allgemeine Tätigkeiten.

Andererseits gibt es Ansätze aus dem CSCL, speziell die Theorie der Mediensynchronität. Diese ist jedoch noch relativ neu und wenig erforscht.

Die genannten Theorien oder Ansätze sind den rationalen Medientheorien zuzuordnen. Daneben gibt es alternative Ansätze, hauptsächlich der kollektiven und der subjektiven Medienakzeptanz. Diese sind schwer zu greifen, da sehr subjektiv und kaum zu messen.

Zusätzlich sind Grundlagen wichtig:

Welche Rolle spielen Medien im Lehr-/Lernprozess? Welche Kategorien von Medien gibt es überhaupt? Welche Eigenschaften (oder Attribute) haben die einzelnen Medien? Wie geschieht die multimediale Informationsverarbeitung? Beeinflußt das Mediensystem oder das Symbolsystem den Lernerfolg?

Allein diese Grundlagen können ein eigenes Buch füllen, sind aber nicht Gegenstand dieses Artikels.

Daher konzentrieren wir uns ganz auf die Medienwahl. Welchen Analyseprozess könnte eine Methode durchlaufen, um ein oder mehrere geeignete Medien herauszufiltern?

## Media Richness Theorie

Zunächst lohnt sich ein Blick auf die Media Richness Theorie. Sie unterscheidet zwischen zwei Aufgabentypen: Entweder sind unsichere Aufgaben zu lösen, oder mehrdeutige Aufgaben. Abhängig davon sollen eher „reiche“ oder eher „weniger reiche“ Medien eingesetzt werden.

„Den ‚Reichtum‘ (‚Richness‘) eines Mediums kann man daran messen, wie unmittelbar das Feedback ist, wie viele Kanäle wie viele Hinweise geben, wie persönlich die Kommunikation und wie vielfältig die vermittelte Sprache ist.“ (Haake et al. 2012: [CSCL-Kompodium 2.0.](#), S. 227)

*Unsichere Aufgaben:* Sind optimal zu lösen, wenn alle Informationen vorliegen. Medien mit wenig Reichtum kommen zum Einsatz.

*Mehrdeutige Aufgaben:* Sie unterliegen der Interpretationsfähigkeit der Akteure, die zu einem gemeinsamen Verständnis kommen müssen (vgl. ebd.). Hier sind Medien mit viel Reichtum gefragt.

## Theorie der Mediensynchronität

Im nächsten Schritt kann die Theorie der Mediensynchronität bemüht werden. Da sie in allererster Linie auf Kommunikationsprozesse abzielt, ist sie eine ideale Ergänzung zur Media Richness Theorie.

Die Theorie der Mediensynchronität geht von zwei Kommunikationsprozessen aus:

*Conveyance*, also der Informationssuche und Verteilung.

*Convergence*, also der Erzielung eines gemeinsamen Verständnisses der Bedeutung von Informationen.

Die Medien werden dabei eingeteilt in solche mit hoher und solche mit niedriger Synchronität. Die Synchronität bezieht sich dabei auf das Ausmaß des Zeitversatzes, welcher zwischen Aktion und Reaktion liegt. Je geringer der Zeitversatz, desto höher die Synchronität des Mediums.

## Instruktionale Medienwahltheorie

Nach der Prüfung einer Methode mit diesen beiden Theorien hat man bereits eine erste Einschränkung der Medienauswahl erreicht. Ein weiterer Aspekt könnten nun die Attribute der Medien sein: Im Sinne der instruktionalen Medienwahltheorie von Sugrue & Clark. (vgl. <http://socialsoftware.fernuni-hagen.de/?p=170> - Zugriff am 20.10.2018)

Die instruktionale Medienwahltheorie sieht die Medienattribute als Bindeglied zwischen Methode und Medien. Dabei legt die Methode fest, welche Attribute vorhanden sein müssen.

Medien sind demnach Bündel von Medienattributen, die entsprechend zur Methode passen oder nicht:

- \* **Übermittlungsattribute** charakterisieren die Fähigkeit eines Mediums zur Darbietung von Informationen für verschiedene Sinneskanäle und in verschiedenen Symbolsystemen. Ein Beispiel hierfür wäre die Fähigkeit Text über den visuellen Kanal auszugeben, wie es etwa ein Buch leistet.
- \* **Speicherungsattribute** bezeichnen die Fähigkeiten eines Mediums verschiedene Arten und Mengen von Informationen zeitlich überdauernd abruffähig zu halten. Beispielsweise erlauben die Speicherungsattribute eines Buchs die dauerhafte Aufbewahrung von statischen Informationen, die in Bild- oder Textform kodiert sind.
- \* **Aufnahmeattribute** charakterisieren die Fähigkeit eines Mediums Eingaben des Lerners aufzunehmen. Diese Eigenschaft weist in elementarer Form bereits die Medienkombination aus Stift und Papier auf, mittels derer der Lerner Dinge notieren kann.
- \* **Verarbeitungsattribute** kennzeichnen die Möglichkeit diese Inputs des Lernenden medienintern zu manipulieren. Hierzu ist typischerweise nur eine entsprechend programmierte PC-Software-Kombination oder ein Mensch in der Lage.
- \* **Abrufattribute** legen die Möglichkeiten des Zugriffs auf gespeicherte Informationen fest. Ein Buch gestattet beispielsweise einen wahlfreien, nicht-linearen Informationsabruf, der in ihm hinterlegten Informationen.

## Alternative Ansätze

Sollten nun immer noch mehrere Medien für eine Methode zur Auswahl stehen, helfen zwei Blicke auf Aspekte der alternativen Ansätze.

Der erste Blick gilt der Zielgruppe. Zielgruppen verteilen sich eventuell über große Entfernungen, haben unterschiedliche Möglichkeiten des Zuganges zu Medien, verfügen über unterschiedliche Gewohnheiten und Erfahrungen mit Medien.

Der zweite Blick gilt dem Medium selbst: Wie verbreitet ist es, wie einfach zu bedienen, als wie nützlich wird es empfunden (das ist natürlich extrem subjektiv), und welche Kosten verursacht es.

## Medien-Auswahlprozess

Nun sollte am Ende tatsächlich ein einzelnes (oder vielleicht zwei) Medium übrig sein. Das Vorgehen im Überblick, wobei der Auswahlprozess von links nach rechts verläuft:

Methoden	Aufgabe unsicher (1) – mehrdeutig (5)	Kommunikation conveyance (1) – convergence (5)	Benötigte Medien- attribute	Medien- akzeptanz	Mögliche Medien
Methode 1	1 = wenig Reichtum	1 = wenig Synchronizität			
Methode 2	5 = viel Reichtum	5 = viel Synchronizität			
Methode 3	1	5			

Medienauswahl

## Auswahlprozess anhand von praktischem Beispiel

Überprüfen läßt sich dieser Auswahlprozess an folgendem Szenario:

„Sie wollen in einer Gruppe mit mindestens vier Mitgliedern gemeinsam an einer großen Seminararbeit schreiben. Die Arbeit wird länger dauern. Sie werden viele Informationen austauschen müssen. Es wird viel Koordinations- und Abstimmungsbedarf geben. Wie gehen Sie vor? Welche Werkzeuge könnten Sie dafür in welcher Kombination nutzen? In welcher Arbeitsphase kommt welches Werkzeug verstärkt zum Einsatz? Entwickeln Sie ein entsprechendes Ablaufmodell.“

Der Einfachheit halber seien hierzu fünf methodische Schritte in diese Reihenfolge gebracht:

1. **Abstimmung der Gruppe über Forschungsfrage:** Die Seminararbeit braucht ein Thema, das gemeinsam herausgearbeitet werden muß. Dabei entsteht sehr viel Diskussionsbedarf.

2. **Recherche der Inhalte durch die Gruppenmitglieder:** Hier werden die Gruppenmitglieder einzeln oder in Zweiergruppen tätig und sammeln Informationen.
3. **Kategorisierung der Inhalte:** Die im vorigen Schritt gesammelten Informationen müssen gemeinsam sortiert werden.
4. **Abstimmung der Arbeitsteilung** – wer schreibt was? Um die Arbeit zu schreiben, bedarf es der Koordination der Arbeitsaufträge.
5. **Sammlung der Texte:** Während die Texte arbeitsteilig geschrieben werden, müssen sie an einer zentralen Stelle gesammelt werden, um später in einen Guss gebracht werden zu können.

Um eine Idee von der Zielgruppe zu bekommen, sei hier davon ausgegangen, dass es sich um eine Gruppe im Rahmen eines e-Learning Studienganges handelt. Übertragen in das obige Schema, ergeben sich dann folgende Optionen:

Methoden	Aufgabe unsicher (1) – mehrdeutig (5)	Kommunikation conveyance (1) – convergence (5)	Benötigte Medien- attribute	Medien- akzeptanz	Mögliche Medien
Abstimmung der Forschungsfrage	5	5	Speicherungsattribute Abrufattribute	<b>VC:</b> TN gewohnt, verfügbar, als nützlich erlebt <b>TelKo:</b> ungewohnt, nur Sprache, weniger nützlich <b>Wiki:</b> etwas gewohnt, nützlich	VC <del>Telefonkonferenz</del> Wiki
Recherche von Inhalten	1	1	Übermittlung Speicherung Aufnahme Abruf	<b>Wiki:</b> etwas gewohnt, nützlich <b>Blog:</b> gewohnt, eher weniger nützlich	Wiki <b>Blog</b>
Kategorisierung der Inhalte	5	5	Zzgl. Verarbeitung	<b>VC:</b> s.o. <b>Texteditor:</b> gewohnt, verfügbar, nützlich	VC Texteditor (Echtzeit)
Abstimmung der Arbeitsteilung	4	5	Abruf	s.o.	VC
Sammlung der Texte	2	2	Übermittlung Speicherung Aufnahme Abruf	s.o.	Wiki

Medienauswahl Beispiel

## Fazit zum Auswahlprozess

Es zeigt sich, dass für die gemeinsame Erstellung der Arbeit über die genannten fünf Schritte drei Medien nützlich sein können.

- **Virtual Classroom:** viel Reichtum, hohe Synchronität
- **Wiki:** passendes Attributebündel, max. mittlerer Reichtum, mittlere Synchronität
- **Texteditor (echtzeit):** passendes Attribut, geringer Reichtum, höhere Synchronität

Insgesamt erscheint das Analyseverfahren mit einem Mix aus den verschiedenen Theorieansätzen zielführend, da sie sich gut ergänzen.

Um produktiv damit arbeiten zu können, bedarf es sicher noch etwas Anpassungsarbeit, beispielsweise erscheinen die von Sugrue und Clark genannten Attributsklassen unvollständig. Auch bedarf es einer guten Kenntnis darüber, welche Medien nun jeweils welchen Reichtum, welche Synchronität und welche Bündel von Attributen besitzen.