Fazit

Digitale Medien bringen zum einen neue Chancen mit sich, zum Beispiel Zugang zu diversen Wissensressourcen, vielfältige Möglichkeiten der sozialen Vernetzung und eine große Bandbreite an digitalen Werkzeugen, die das Lernen unterstützen können. Auch Minderheiten, Randgruppen oder von Chancenungleichheit betroffene Gruppen, zum Beispiel Migrantinnen und Migranten, Frauen, Seniorinnen und Senioren, Menschen mit Behinderung, können durch die Nutzung digitaler Medien einen besseren Zugang zu Informationen und Anbindung an die Gesellschaft finden. Gleichzeitig entstehen jedoch in der Gesellschaft zahlreiche Spaltungen, zum Beispiel Exklusion durch Cybermobbing oder die zunehmende Kluft zwischen den Nutzenden und den Nicht-Nutzenden von lernförderlichen, medialen Angeboten. In diesem Kapitel wurden verschiedene Formen von Diversität und Spaltung im Kontext von digitalen Medien diskutiert und Beispiele aus der Praxis vorgestellt. Abschließend gibt es drei Reflexions- und Gestaltungsaufgaben, die dazu anregen sollen, digitale Medien in Bildungskontexten zur Förderung von Diversität und Inklusion einzusetzen.

> “
>
> ?
>
> 1. Schreiben Sie Ihre Reflexion zum Thema Diversität und Spaltung und entwickeln Ihre Forschungsfragen, zum Beispiel in Bezug auf Ihre eigene Bildungspraxis.
> 2. Erstellen Sie eine MindMap zum Thema Diversität und Spaltung und versuchen Sie, die verschiedenen Aspekte strukturiert darzustellen. Verwenden sie dazu zum Beispiel die Anwendung MindMeister. URL: http://www.mindmeister.com/de
> 3. Entwickeln Sie eine Idee für ein Medienprojekt, in dem digitale Medien eingesetzt werden, um Diversität und Inklusion zu fördern. Welche Differenzmerkmale würden dabei im Fokus stehen (zum Beispiel Geschlecht, Alter, Herkunft)? Wie könnten Sie mit Ihrem Medienprojekt zu mehr Chancengerechtigkeit beitragen?

Revision #3
Created 2025-02-28 21:15:27 UTC by Bernd Grabner
Updated 2026-02-14 08:11:05 UTC by Github Admin