

# HOUSE OF CARDS Medienereignisse theoriegeleitet erklären

Laura Stilke | Prof. Monika Taddicken

Technische Universität Braunschweig | Institut für Sozialwissenschaften, Abteilung Kommunikations- und Medienwissenschaften

l.stilke@tu-braunschweig.de | Telefon +49 (0) 531 391-8931

## Lehrveranstaltung

### Theorien und Modelle der Kommunikations- und Medienwissenschaften

- BA Medienwissenschaften, BA Integrierte Sozialwissenschaften
- Seminar
- Ca. 90 TeilnehmerInnen pro Jahr



## Trockene Theorie?

### Schwierigkeiten und Herausforderungen bei der Theorienvermittlung

- **Wissenserwerb** deklaratives Wissen als nachhaltiges Faktenwissen über Theorien und Modelle in Bereich der Medienwirkungs- und Nutzungsforschung
- **Wissenstransfer** prozedurales Wissen in Form von kritischem Textverständnis (Recherche, Thesen, Begriffe, Widergabe, Kontextualisierung, komparative Analyse, Reflektion und Diskussion) als Basis wissenschaftlichen Arbeitens

#### Vermittlungsmodus

vom **frontal-abstrakten** zum **interaktiv-praktischen**

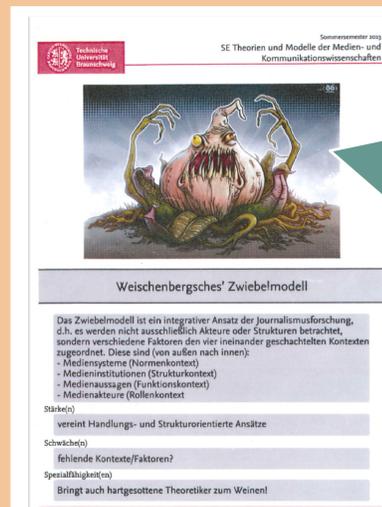
## Spielidee

### Theorien und Modelle an realen Beispielen erproben

- Kombiniertes **Karten- und Debattierspiel** zur theoriegeleiteten Erklärung und Bewertung konkreter Medienereignisse und Kommunikationsphänomene, z.B.



- Im Zuge des Seminars (Wissenserwerb) entwickeln die Studierenden das Spielmaterial in Form von Spielkarten selbst
- In der Spieldebatte (Wissenstransfer) sollen Theorien, Konzepte und Modelle argumentativ **ausgespielt** werden, um im *Wettstreit* zu überzeugen und aus diesem mit der Auszeichnung **Medienexperte** hervorgehen



#### Leaning by Doing

Die von den Studierenden entworfenen *Trading Cards* präsentieren eine Kurzform der behandelten Theorien und geben Auskunft über ihre **Stärken** und **Schwächen** bzw. Potenziale und Grenzen als Erkenntnis- bzw. Erklärungsansatz

## Es gibt nichts Praktischeres als eine gute Theorie (Immanuel Kant)

### Der Mehrwert spielbasierter & praxisorientierter Theorienvermittlung

#### Wissensvertiefung

Durch die intensive Beschäftigung mit einer ausgewählten Theorie in der Phase der Spielvorbereitung vertiefen die Studierenden ihre kommunikations- und medienwissenschaftlichen Kenntnisse.

#### Wissensverbreiterung

Der spielerische Einsatz von Theorien und die Argumentation mittels unterschiedlicher Konzepte (über die bisherige Referatsstruktur zu *einem* Thema hinaus) fördert stärker als bisher die Aneignung eines *umfassenden* Spektrums kommunikationswissenschaftlicher Ansätze.

#### Anwendung

Im Debattierspiel sollen die Studierenden den Einsatz bestimmter Theorien und Modelle auf Szenarien diskutieren und argumentativ vertreten. Damit werden die Fähigkeiten analytisch zu denken, komplexe Zusammenhänge zu verstehen, vorhandene Problemlösungen einzuschätzen und kritisch zu hinterfragen sowie die Entwicklung eigener Lösungsvorschläge geübt. Die Studierenden erfahren auf diesem Wege die Wertigkeit von Theorien sowohl für die wissenschaftliche Analyse als auch für ihre alltägliche mediale Lebenswelt.

#### Motivation

Wir erwarten, dass der Wechsel vom frontalen (Referats-) Lernen zum interagierenden Lehr- und Lernverhalten im Team die Studierenden aktiviert und stärker für theoretische Inhalte begeistert. Die spielbasierte Lernweise legt dabei sowohl einen Fokus auf vermehrt eigenverantwortliches als auch kooperatives, gegenseitiges Vermitteln (Prinzip Lernen durch Lehren), das stärker als bisher problemorientiert ausgerichtet werden soll.

#### Nachhaltigkeit

Das gewonnene Wissen über Vorzüge und Nachteile verschiedener Theorien und Modelle soll Studierende befähigen, Untersuchungs- und Erklärungsansätze zielgerichtet in der Forschung und späteren beruflichen Praxis heranzuziehen.

Dieses Vorhaben wird aus Studienqualitätsmitteln gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor.