

Multimedia als spezifisches Lern-, Spiel- und Erzählmedium - Thesen

1. Multimedia-Anwendungen nutzen mehrere verschiedene Kanäle (Medien) zur Vermittlung von Informationen.
2. Die Vermittlung von sich ergänzenden (auf einander bezogenen) Informationseinheiten oder Erzählsequenzen durch verschiedene Kanäle bzw. Medien (nebeneinander) erleichtert oder optimiert - nicht nur für Kinder - den Prozeß der Rezeption.
3. Multimedia-Anwendungen sprechen alle (oder zumindest mehrere) Sinnesorgane an, die sinnliche Wahrnehmung (das Rezeptionserleben) wird dadurch intensiver als bei einkanaliger Informationsvermittlung.
4. Im Gegensatz zu den traditionellen Medien benötigen wir für die multimediale Präsentation von Geschichten neue Erzählstrukturen und neue Formen der Dramaturgie; Multimedia-Anwendungen nutzen nicht-lineare Erzählstrukturen.
5. Multimedia-Anwendungen basieren auf einer Hypermedia- (oder Hypertext-) Struktur; die einzelnen Informationseinheiten lassen sich in nicht-linearer Weise durch Hyperlinks miteinander verzahnen.
6. Multimediales Erzählen bleibt nicht auf eine Erzähllinie oder Erzählebene beschränkt. Multimedialität ermöglicht die Gestaltung eines (dreidimensionalen) Erzählraumes, eines Universums, in dem sich unterschiedliche Geschichtenverläufe realisieren, und von den Rezipienten jeweils individuell gestaltet werden lassen.
7. Computer-unterstütztes Lernen auf der Basis von Multimedia-Anwendungen benötigt neue didaktische Konzepte, die dem Nutzer, der Nutzerin (Schülern) unterschiedliche Lernstrategien erlauben, die durch verschiedenartige Wege zur Lösung eines Problems (einer Aufgabe) führen.
8. Durch multimediale Lernprogramme lassen sich unterschiedliche Methoden und verschiedene Komplexitätsgrade miteinander verbinden; Multimedia kann einen Beitrag zur Individualisierung von Lernprozessen leisten.
9. Die multimediale Vermittlung von Informationen und / oder Geschichten verstärkt (fördert) die Individualität von Rezeptionsprozessen.
10. Interaktive Multimedia-Anwendungen können Aktivität und Kreativität von Kindern (Schülern) unterstützen.