

E 2.101

Schülerleistung, Unterricht und Erziehung

Pädagogisch-didaktische Bedingungen digitaler Medien im Unterricht

Prof. Dr. Jutta Standop, Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn



© RAABE 2020

© SolStock/E+

Schülerinnen und Schüler wachsen heute selbstverständlich als digitale User auf. Hierdurch werden sie aber nicht unvermeidlich zu Experten, vielmehr erweisen sie sich überwiegend als unreflektierte Nutzer. Der Beitrag geht auf die Herausforderungen von Bildung in der digitalen Welt ein und zeigt, wie wichtig die Vermittlung von Medienkompetenz im Unterricht ist.

KOMPETENZPROFIL

Zielgruppe:

Schulleitungen, Lehrkräfte

Schlüsselbegriffe:

Digitalisierung, Medienbildung, Medienkompetenz

Einsatzfeld:

im Unterricht

Thematische Bereiche:

Digitalisierung, Schulentwicklung, Unterrichtsentwicklung

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung	3
2. Der Einsatz digitaler Medien aus pädagogisch-didaktischer Perspektive	7
2.1 Pädagogische Perspektive: Medienkompetenz als Teil gesellschaftlicher Handlungsfähigkeit	
2.2 Didaktische Perspektive: Medien erhalten durch ihre Nutzung Bedeutung für das Lernen	10
2.3 Selbststeuerungsfähigkeit als Basiskompetenz für das Lernen und Arbeiten mit digitalen Medien	11
2.4 Der Einsatz unterschiedlicher Lernformen	12
2.5 Digitale Medien im Kontext der Lern-Lern-Forschung	14
3. Momente der Unterrichtsplanung	16
3.1 Lerntheoretische Implikationen	16
3.2 Vorbereitung eines Unterrichts mit digitalen Medien	20
3.3 Einige Hinweise zu Videos und Tools	24

Erstmals hat James Pillans (1778–1864) im Jahr 1854 eine Kreidetafel in einem Geografeunterricht verwendet. Die Schulaufsicht wollte den Einsatz von Tafeln anfänglich unterbinden, denn im damaligen, durch Auswendiglernen von Grammatikregeln und Katechismus geprägten Unterricht, waren plötzlich „sozial-kommunikative Unterrichtsformen möglich, die [...] als so neu erlebt wurden“ (Wagner 2004, 170; Petrat 1979). Aktuell ist die Digitalisierung ein wichtiges Werkzeug mit dem Anspruch, die Schule neu zu gestalten. Würde in der Vergangenheit Wissen durch Schule, Bibliothek und Universität zur Verfügung gestellt, kann dieses heute über das Internet durch alle und nahezu überall abgerufen werden. Nicht mehr das klassische Ideal des maximalen Wissenserwerbs steht daher heute im Fokus. Wissen muss vielmehr in wechselnde Kontexte eingebettet werden. Das hohe Ausmaß an digital verfügbarem Wissen, verbunden mit multiplen digitalen Kommunikationsmöglichkeiten, verlangt darüber hinaus, dass die Nutzer*in*nschult werden in der kontextadäquaten Auswahl sowie Anwendung problematisch-relevanter Wissensinhalte. Heranwachsende sollen Handlungs- und Entscheidungsfähigkeit sowie Kreativität und Sicherheit im Erwerb, in Nutzung und Präsentation von Wissensinhalten entwickeln. Hierfür sind umfassende Methodenkenntnisse notwendig sowie ausgeprägte Sozialkompetenzen, die die Lernenden in die Lage versetzen, beständig neue Informationen eingehen zu können (Köster-Ehling/Heinen 2019).

1. Einführung

Das Internet bzw. das Web 2.0 wird heute als ein Leitmedium verstanden. Es greift auf vorhandene Möglichkeiten zurück und übernimmt einen konkreten, die Kultur prägenden und verändernden Einfluss auf die Gesellschaft. Nach Pscheidt (2010, 250) macht die „gesamtgemeinschaftlich relevante soziokulturelle Bedürfnislage“ aus einem Medium ein Leitmedium, wenn dieses in einmaliger Weise auf die Bedürfnislage der Gesellschaft reagiert. Aktuell bedient das Internet die „Bedürfnislagen der Wissensgesellschaft“ (ebd., 258), denn es transformiert Wissensinhalte in ein sich fortlaufend erneuerndes, gleichsam enzyklopädisches „kulturelles Gedächtnis der westlichen Gesellschaften“ (ebd.). Zugleich kann das Web 2.0 interaktiv und partizipativ mit Blogs, Podcasts, Videos und sozialen Netzwerken genutzt werden und entfaltet dabei eine enorme Eigendynamik, weg vom „Web der Inhaltskonsumierenden“ zu einem „Web von miteinander kommunizierenden Inhaltsproduzierenden“ (nach Ebner u. a. 2013).

Eine intensive Mediennutzung bedeutet dabei nicht, dass Medien zugleich kompetent genutzt werden. Vielmehr ist eine zielgerichtete, sachgerechte, selbstbestimmte und kreative sowie gleichermaßen selbst- und sozialverantwortliche Verwendung digitaler Medien auf verschiedene Fähigkeiten und Kenntnisse angewiesen, insbesondere darauf, medial gewonnene Informationen zu dekodieren, zu erzeugen und kritisch zu hinterfragen. Den Umgang mit digitalen Medien erlernen Heranwachsende in Deutschland bislang vor allem im Elternhaus und durch Gleichaltrige, was zu enormen sozialen Ungleichheiten führt. Für Schule erwächst hieraus die Aufgabe, alle Schülerinnen und Schüler gleichermaßen in ihrer Entwicklung zeitgemäßer Medienkompetenzen zu unterstützen (vgl. Voogt 2008, S. 118; Döring/Ludewig 2011) und über verschiedene Zugänge das Fundament für ein lebenslanges selbstgesteuertes Lernen bei Heranwachsenden zu konsolidieren (Hartmann/Purz 2018, 126). Digitalisierung kann sich hierfür auf didaktische Ressourcen beziehen in Form von Lehr-Lernmitteln (z. B. digitale Werkzeuge, OER) oder dem Inhalte von Lehren und Lernen betreffen (u. a. Medien- und Informationskompetenz, informatische Bildung, Werte). Schließlich ermöglicht Digitalisierung zahlreiche kulturelle Praktiken mit verschiedensten Technologien (Jörissen 2016).

Eine durch digitale Technik geprägte Welt stellt andere Herausforderungen an die Menschen als eine durch die Industrialisierung oder Landwirtschaft charakterisierte Gesellschaft. Die internationale Diskussion befasst sich heute entsprechend mit „21st Century Skills“. Angesprochen sind damit notwendige Fähigkeiten, um in einer durch digitale Medien geprägten Kultur und Arbeitswelt partizipieren und gestaltend darauf einwirken zu können (vgl. Trilling & Fadel 2009). Hierzu gehört gleichermaßen die Entwicklung beruflicher Kompetenzen. Bildung in einer digitalen Welt bezieht sich auf die Ermöglichung der Teilhabe von Menschen an kulturellen, mediatisierten Leistungen und Wissensständen sowie auf die Partizipation und Mitgestaltung von gesellschaftlicher Kommunikation. Sie ist somit ein grundsätzliches Fundament gesellschaftlichen Zusammenlebens. Erforderliche Kompetenzen umfassen daher nicht nur Verhaltensweisen, die unmittelbar die Nutzung von Mediengeräten und digitalen Artefakten berühren. Vielmehr ist damit das grundlegende menschliche Potenzial gemeint, sich mittels Medien zu artikulieren und zu verständigen und „sich im kommunikativen Handeln über die Perspektiven des Zusammenlebens zu einigen“ (vgl. Kerres 2018, 67).

Bildungspolitisch dient die Integration von (digitalen) Medien folgenden zentralen Voraussetzungen, der

- Verbesserung von Lehr- und Lernprozessen zur Steigerung der Wirksamkeit des Bildungssystems sowie der Vermittlung spezifischer Fertigkeiten und Fähigkeiten,
- Gewährleistung des Zugangs zu Medien auf der Basis des Prinzips der Chancengleichheit,
- Förderung lebenslangen Lernens,
- vielfältigen Unterstützung hinsichtlich der zahlreichen Anforderungen einer Informationsgesellschaft,
- Förderung der Entwicklung selbstverantwortlichen Verhaltens in und mit (digitalen) Medien
- Unterstützung der wirtschaftlichen Entwicklung und der Konkurrenz,
- Förderung des Arbeitsmarkts durch Vermittlung medialebezogener Kompetenz (vgl. Sofos/Kron 2010, 37).

Die Verwendung digitaler Medien im schulischen Unterricht, wenn Lernende aktivieren und ein konstruktivistisches Unterrichtsverständnis bei ihnen fördern. Viele Lehrpersonen sind heute noch unsicher, wie die mit den digitalen Medien verbundenen neuen Möglichkeiten realisiert werden können, beispielsweise mittels Konvergenz früher getrennter „analoger“ und „digitaler“ Medien. Die zweiteilige Auffassung von Online- versus Offline-Räumen impliziert nach Kerres jedoch „differenten Welten, die den Blick auf die eine, durch Digitalisierung geprägte Welt behindern.“ (ebd. 2018, 131). Denn Digitalität und Analogität funktionieren in unserem Alltag heute „überschneidungsfrei“ miteinander. Auch in der Schulpraxis können diese beiden Dimensionen des Lebens heute nicht mehr getrennt behandelt und nicht „in zwei Welten“ unterrichtet werden (Hartmann/Purz 2018). Aufgrund der zunehmenden Durchdringung der Lebenswelt mit digitaler Technik bewegen sich die meisten Menschen in einer „durch digitale Technik geprägten Kultur“ (BMBF 2009). So nähern sich Medien wie Fernsehen, Radio, Computer und Internet mit wachsender Digitalisierung zunehmend an. „Auf dem Computer hört man Radio und sieht fern. Man kann Filme auf dem Handy drehen, sie an den Computer senden, um sie zu bearbeiten und dann bei YouTube hochzuladen. Dies wirft neue Fragen zur Nutzung digitaler Medien in Schulen auf. Müsste heute nicht das mobile Lernen ins Zentrum rücken, wo miteinander vernetzte Medien an verschiedenen Orten eingesetzt werden – zuhause (z. B. bei den Hausaufgaben), bei Lerngelegenheiten außerhalb des Schulhauses, im Klassenzimmer etc.?)“ (Moser 2010, 17). Diese Frage ist sicher mit „Ja!“ zu beantworten. In fast allen Unterrichtsfächern sind digitale Medien und die mit ihnen einhergehenden Kompetenzen anwendbar, daher sollte Medienkompetenz als Inhalt sowie als

Dieses Werk ist Bestandteil der RAABE Materialien

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die Dr. Josef Raabe Verlags-GmbH erteilt Ihnen für das Werk das einfache, nicht übertragbare Recht zur Nutzung für den privaten und schulischen Gebrauch. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlags. Hinweis zu § 52a UrhG: Das Werk oder Teile hiervon dürfen nicht ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen, wobei die durch den § 60a UrhG erlaubten Nutzungen davon ausgenommen sind. Darüber hinaus sind Sie nicht berechtigt, Copyrightvermerke, Markenzeichen und/oder Eigentumsangaben des Werks zu verändern.

Die Dr. Josef Raabe Verlags-GmbH übernimmt keine Haftung für die Inhalte externer Internetseiten, auf die in dem Werk verwiesen wird.

Falls erforderlich wurden Fremdrechte recherchiert und ggf. angefragt.

Der RAABE Webshop: Schnell, übersichtlich, sicher!



Wir bieten Ihnen:



Schnelle und intuitive Produktsuche



Übersichtliches Kundenkonto



Komfortable Nutzung über
Computer, Tablet und Smartphone



Höhere Sicherheit durch
SSL-Verschlüsselung

Mehr unter: www.raabe.de