

Inhalt

Einleitung	5
1. Warum Medienbildung für selbstbestimmtes Heranwachsen wichtig ist	6
2. Die Medienwelt Heranwachsender begreifen	18
2.1 Was machen Jugendliche mit Medien?	20
2.2 Was ist eigentlich ...? Beliebte Apps und Spiele	25
2.3 Methode für den Unterricht: Was machst du mit Medien?	42
3. Die KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ und ihre praktische Umsetzung im Bildungsalldtag	50
3.1 Die Kompetenzbereiche im Überblick	51
3.2 Methoden für den Unterricht: Lernen über Medien	58
3.2.1 Kompetenzbereich: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	58
3.2.2 Kompetenzbereich: Kommunizieren und Kooperieren	61
3.2.3 Kompetenzbereich: Produzieren und Präsentieren	68
3.2.4 Kompetenzbereich: Schützen und sicher Agieren	72
3.2.5 Kompetenzbereich: Problemlösen und Handeln	76
3.2.6 Kompetenzbereich: Analysieren und Reflektieren	78
4. Potenziale digitaler Medien im Fachunterricht nutzen	80
4.1 Lieblingstools in der Unterrichtspraxis	87
4.2 Smartphone-Verbot vs. Smartphone-Philosophie	106
5. Lernende auf eine unbekannte Zukunft vorbereiten: die neue Lehrkräfte-Rolle	112
5.1 Vom Buchgelehrten zum Lernberatenden	114
5.2 Methode für den Unterricht: Scrum	118
5.2.1 Ursprung und Entwicklung der Methode	119
5.2.2 Rollen, Ereignisse, Artefakte und Regeln von Scrum	120

6. Das Kollegium begeistern	133
6.1 Ängste nehmen, Begeisterung wecken	137
6.2 Methode: Barcamp	140
7. Los geht's!	147
Danksagungen	148
Über die Autorin	149
Anmerkungen	150
Bibliografie	154



Alle Reflexionsaufgaben und Arbeitsblätter dieses Buchs stehen Ihnen zum kostenlosen Download zur Verfügung:
raabe.click/medienbildung-schulalltag

Einleitung

Digitale Medien sind allgegenwärtig und der Ruf nach Medienbildung in der Schule wird immer lauter. Nicht zuletzt, da die Kultusministerkonferenz den kompetenten Umgang mit Medien zu einer neuen Kulturtechnik – gleichwertig zum Schreiben, Lesen und Rechnen – erklärt hat. Doch wie lässt sich Medienbildung in den Schulalltag integrieren? Es scheint zahlreiche Gründe zu geben, warum die Vermittlung von Medienkompetenz im Schulalltag unmöglich ist, sei es beispielsweise weil die Ausstattung fehlt, die Kolleginnen und Kollegen nicht mitziehen oder die entsprechenden Impulse aus der Schulleitungsebene fehlen und im Unterricht sowieso keine Zeit für noch mehr Themen bleibt.

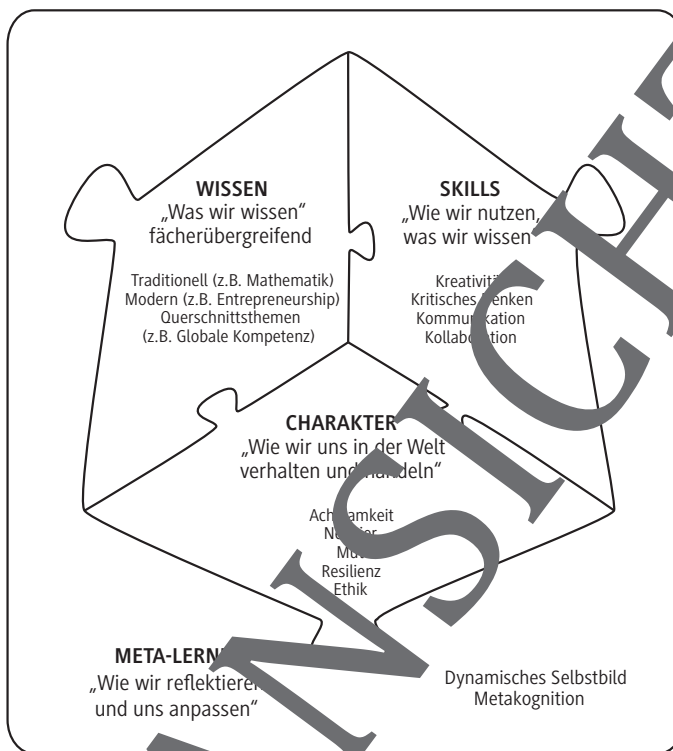
Mit diesem Buch möchte ich Ihnen zeigen, wie Sie die eben genannten Hürden überwinden, und Sie dabei begleiten, die ersten Schritte zu gehen. All die genannten Hürden sind überwindbar. Medienbildung lässt sich – in Teilen – auch wunderbar ohne Technik umsetzen. Können Sie einfache Methoden kennen, die Sie eigenständig umsetzen können, und machen Sie Medienbildung zu einem festen Bestandteil in Ihrem regulären Fachunterricht.

Dieses Buch ist wie ein Workshop aufgebaut, mit zahlreichen Impulsen zum Informieren, Mitmachen und Ausprobieren.

Es ist ein praktischer Begleiter mit kurzen Einblicken in theoretische Zusammenhänge, Reflexionsfragen für Sie als Lehrende und konkreten Methoden und Tipps – mit und ohne Technikeinsatz – für den Unterricht. Immer wieder finden Sie auch Links zu Videos oder weiterführenden Informationen in externen Quellen. Darüber hinaus können Sie in Erfahrungsberichten von Lehrenden lesen, wie diese Medienbildung im Schulalltag umsetzen und was sich in der Praxis bewährt hat.



Vier Dimensionen der Bildung im 21. Jahrhundert



Quelle: eigene Grafik, angelehnt an Fadel et al. 2017, S. 77

Wissen ist die erste Ebene: Die Vermittlung von Fach- und Grundlagenwissen bildet die Basis: „Wissen ist und bleibt unverzichtbar. Aber wir müssen überlegen, was in jedem Fach wirklich wichtig ist, und das Curriculum dann so überarbeiten, dass es Prioritäten sowohl in traditionellen als auch in modernen Bereichen setzt.“²⁸

Skills beschreibt die zuvor erläuterten 4K: Kreativität, Kritisches Denken, Kommunikation und Kollaboration.

Charakter beinhaltet das Herausbilden der Fähigkeiten Achtsamkeit, Neugier, Mut, Resilienz, Ethik und Leadership: „In der Charakterbildung geht es um den Erwerb und Stärkung von Tugenden (Qualitäten), Werten (Überzeugungen und Ideale) und die Fähigkeit, kluge Entscheidungen für ein erfülltes Leben und eine florierende Gesellschaft zu treffen.“²⁹



Reflexion: Mein Standpunkt

Vor welche Herausforderungen stellt Sie die Digitalisierung?
Welchen der folgenden Aussagen stimmen Sie zu? Kreuzen Sie an!

- Ich fühle mich sicher im Umgang mit Smartphone und Computer.
- Ich nutze Messenger (z. B. WhatsApp) gerne, um damit mit Menschen in Kontakt zu bleiben.
- Ich informiere mich über verschiedene Themen im Internet.
- Ich spiele gern mal ein Spiel am Smartphone, Computer oder an der Konsole.
- Ich nutze digitale Medien (fast) täglich.
- Ich setze digitale Medien gern im Unterricht ein.
- Neue Medien bereichern mein Leben.

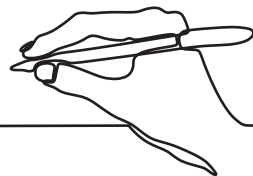
- Ich komme mit Smartphone und Computer nicht gut zurecht.
- Mir macht die Sammlung meiner Daten im Internet und durch soziale Medien Angst.
- Ich halte das Internet als Informationsquelle für problematisch.
- Spiele am Smartphone, Computer oder an der Konsole machen dumm.
- Ich habe Angst, Medien in der Schule einzusetzen, weil meine Schülerinnen und Schüler sie nicht auskennen als ich.
- Medien schaden den Nutzenden und Nutzern.
- Ich wünschte, es würde die neuen Medien nicht geben.

Wenn Ihnen Aussagen fehlen, ergänzen Sie diese gerne:

Schauen Sie sich nun die von Ihnen ausgewählten Aussagen noch einmal in Ruhe an. Was fällt Ihnen auf? Stimmen Sie eher den positiven oder den negativen Aussagen zu? Sind Sie ambivalent?

Ein klares Wissen um Ihren Standpunkt erleichtert den Umgang mit den Schülerinnen und Schülern. Kommen Sie über Ihre jeweiligen Standpunkte ins Gespräch und seien Sie offen für Faszination und Sorgen gleichermaßen.

VORANSICHT



3. Die KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ und ihre praktische Umsetzung im Bildungsalltag

„Wenn mit Blick auf die Veränderungen in Produktion und Arbeitsleben im 19. Jahrhundert von einer „industriellen Revolution“ gesprochen wird, so ließen sich die derzeitigen Veränderungen durchaus als „digitale Revolution“ bezeichnen“³⁷, heißt es in der Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz (KMK) aus dem Jahr 2016.

Die Digitalisierung sei dabei für den gesamten Bildungsbereich Chance und Herausforderung zugleich.

Als Chance wird dabei besonders herausgehoben, dass Lernen und Lehren so verändert werden kann, dass Talente und Potenziale individuell gefördert werden. Als Herausforderung wird betont, dass bisher praktizierte Lehr- und Lernformen neu gestaltet, Bildungsziele kritisch überprüft sowie Infrastruktur, rechtliche und personelle Rahmenbedingungen geklärt oder aufgebaut werden müssen.

Nach wie vor besteht die Aufgabe der Schule im Kern darin, Schülerinnen und Schüler zu befähigen, aktiv und selbstbestimmt am kulturellen, gesellschaftlichen, politischen, beruflichen und wirtschaftlichen Leben teilzuhaben – in der derzeitigen und künftigen Gesellschaft.³⁸

Doch wie mag diese künftige Gesellschaft aussehen? Und welche Kompetenzen werden benötigt, für eine Teilhabe in, mit und nach der „digitalen Revolution“?

Was also brauchen Schülerinnen und Schüler, um entsprechend vorbereitet zu sein? Mögliche Antworten darauf geben die 21st Century skills und das Konzept der vier Dimensionen der Bildung (siehe Kapitel 1). Auch die deutsche Bildungspolitik hat sich mit diesen Fragen beschäftigt und Antworten formuliert.

Bisher gelten Lesen, Schreiben und Rechnen als absolute Grundlagen, die das weitere Lernen ermöglichen. Die Kultusministerkonferenz stellt in dieser Strategie nun den Bereich der Medienkompetenz auf eine Stufe mit den eben genannten Kulturtechniken. Medienbildung soll dabei jedoch nicht als eigenes Fachgeführt werden, sondern „wird integrativer Teil der Fachcurricula aller Fächer. Jedes Fach beinhaltet spezifische Zugänge zu den Kompetenzen in der digitalen Welt durch seine Sach- und Handlungszugänge.“³⁹

Dabei wird hervorgehoben, „dass das Lehren und Lernen in der digitalen Welt dem Primat des Pädagogischen – also dem Bildungs- und Erziehungsantrag – folgen muss.“⁴⁰ Es geht also keinesfalls darum, digitale Tools flächendeckend und ununterbrochen einzusetzen, nur „weil man das jetzt so macht“, sondern da, wo es einen pädagogischen Mehrwert gibt.

Bereits 2012 hatte die KMK die Empfehlung ausgesprochen, Medienkompetenz in der Schule zu fördern. „Die „digitale Revolution“ macht es jedoch erforderlich, (...) nunmehr verbindliche Anforderungen zu formulieren, über welche Kenntnisse, Kompetenzen und Fähigkeiten Schülerinnen und Schüler am Ende ihrer Pflichtschulzeit verfügen sollen, damit sie zu einem selbstständigen und mündigen Leben in einer digitalen Welt befähigt werden.“⁴¹

Die Liste dieser Fähigkeiten, also die in den allgemeinbildenden Schulen zu vermittelnden Kompetenzen, bilden aus meiner Sicht das „pädagogische Herzstück“. Dabei handelt es sich um den Kern der Strategie, der für Sie als Lehrkräfte besonders relevant ist.

3.1 Die Kompetenzbereiche im Überblick

Welche Kompetenzen werden gefördert werden und welche Anknüpfungspunkte zum regulären Fachunterricht sind dabei beispielsweise möglich? Jeder Kompetenzbereich umfasst mehrere Kapitel (also Kompetenzen), die dann wiederum in Unterkapiteln (weitere dem Thema zugeordnete Kompetenzen) gegliedert sind.

Schauen Sie sich ergänzend die Liste in der Veröffentlichung der KMK ab Seite 16 ff. an: [raabe.click/kmk-kompetenzen](https://www.raabe.click/kmk-kompetenzen)

5.2.1 Ursprung und Entwicklung der Methode

Der zunächst etwas sperrige Begriff „Scrum“ kommt aus dem Englischen und bedeutet „Gedränge“. Er wird im Rugby verwendet und bezieht sich dann auf die Zusammenarbeit im Team.

Ursprünglich ist Scrum eine Projektmanagementmethode, die in der Softwareentwicklung beheimatet ist.

Es handelt sich um einen agilen Prozess. Zunächst bedeutet agil „von großer Beweglichkeit zeugend; regsam und wendig“⁷². Das weit verbreitete Schlagwort „agil“ im Kontext von Projektmanagement meint aber mehr als das. Es geht zurück auf das „Manifest für Agile Softwareentwicklung“, welches 2001 von Jeff Sutherland, Ken Schwaber und weiteren Vorreitern verfasst wurde und vier Wertebekennnisse als Grundlage „agilen“ Handelns darlegt:

„Wir erschließen bessere Wege, Software zu entwickeln, indem wir es selbst tun und anderen dabei helfen. Durch diese Tätigkeiten haben wir diese Werte zu schätzen gelernt:

- Individuen und Interaktionen** mehr als Prozesse und Werkzeuge
- Funktionierende Software** mehr als umfassende Dokumentation
- Zusammenarbeit mit dem Kunden** mehr als Vertragsverhandlung
- Reagieren auf Veränderung** mehr als das Befolgen eines Plans

Das heißt, obwohl wir die Werte auf der rechten Seite wichtig finden, schätzen wir die Werte auf der linken Seite höher ein.“⁷³

Besondere Merkmale dieser Prozesse in diesem Sinne sind kurzgefasst Flexibilität, iteratives Vorgehen, Eigenverantwortlichkeit in Teams und Kommunikation. Dies lässt sich auch wunderbar in der Schule und für neu gedachte und neu strukturierte Lernformen anwenden.



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.

Sie wollen mehr für Ihr Fach? Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



- ✓ **Über 4.000 Unterrichtseinheiten** sofort zum Download verfügbar
- ✓ **Sichere Zahlung** per Rechnung, PayPal & Kreditkarte
- ✓ **Exklusive Vorteile für Grundwerks-Abonnent*innen**
 - 20% Rabatt auf Unterrichtsmaterial für Ihr bereits abonniertes Fach
 - 10% Rabatt auf weitere Grundwerke

Jetzt entdecken:
www.raabe.de