

II.62

Personal zukunftsorientiert führen

Schule digital revolutionieren?! Ein medienpädagogisches Konzept entwickeln

Jan Haurand, Qualitätsprüfer in NRW



© RAABE 2019

© Wavebreakmedia/Stock/Getty Images Plus

Bestimmt wurde auch an Ihrer Schule bereits über den Einsatz digitaler Medien im Unterricht diskutiert. Die Digitalisierung ist in unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. Doch wie lassen sich ihre Potenziale sinnvoll an der Schule nutzen und Gefahren vermeiden? Die Entwicklung eines medienpädagogischen Konzepts ist für die Beantwortung dieser Fragen unumgänglich. Während es im ersten Teil dieser dreiteiligen Beitragsreihe um die Grundlagen der Medienerziehung ging, beschäftigt sich der zweite Teil mit den praktischen Vorarbeiten zur Entwicklung des Konzepts. Abschließend im dritten Beitrag zur Umsetzung und Evaluation des Konzepts behandelt.

KOMPETENZPROFIL

Zielgruppe:	Schulleitungen, Stellvertretungen, Lehrkräfte, Referendare
Schlüsselbegriffe:	Digitalisierung, Binge-Watching, Computerspiele, Cybergrooming, eSport, Flipped Classroom, ICILS-Studie, Inverted Learning, Kultusministerkonferenz, Medienbildung, Medienkompetenz, Medienpädagogik, Medienscout, Mikrofortbildung, Soziale Medien
Einsatzfeld:	Im Unterricht
Thematische Bereiche:	Schulkultur, Schulentwicklung, Unterrichtsentwicklung
Praxismaterialien:	2 Handouts, 1 Mindmap

Inhaltsverzeichnis

1. Jugendliche, Medien und Medienkompetenz	3
2. Fachlicher Rahmen für ein Medienkonzept	4
3. Medienkompetenz konkret und greifbar machen	7
4. Gefahren erkennen: Eine „Digitale-Lern-Automatik“ droht	9
5. „Infrastruktur des Lernens“ erleichtert die Arbeit	9
6. Das „Wie?“: Fortbildungen langfristig planen	10
7. Fazit – das Wesentliche auf einen Blick	11
M 1 Handout: Links zum Thema Medienkompetenz	12
M 2 Handout: Kompetenzraster Mathematik	13
M 3 Mindmap: Digitalisierung	14

1. Jugendliche, Medien und Medienkompetenz

Die Medienwelt der Jugendlichen ist vielen von uns im Detail wenig bekannt. Umso mehr lohnt es sich, zumindest einen kurzen Blick auf aktuelle Trends zu werfen, bevor Sie an der Schule von ihnen überrascht werden. Zudem lohnt ein Blick auf wissenschaftliche Erkenntnisse zur Medienkompetenz: Was können Jugendliche eigentlich? Im ersten Beitrag speulierte ich, dass eSport möglicherweise auch Unterrichtsfach werden könnte. Bei Twitter stieß ich dann auf einen Beitrag, der beschrieb, dass norwegische Schüler in einer Schule in Bergen bereits seit dem Schuljahr 2016/17 eSport als Wahlfach wählen können. In Schweden kann eSport studiert werden, in München ist das Studium zum Management von eSport mit dem Bachelor-Abschluss möglich (Link s. Anhang (M 1)). Zudem sind Computerspiele offiziell Kulturgut, der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen „Game“ wurde als Mitglied im Deutschen Kulturrat aufgenommen. Diese Entwicklungen können eigentlich nicht verwundern, denn die Computerspielindustrie ist ein riesiges Geschäft geworden und setzt mittlerweile in Deutschland mehr Geld um, als die Medien- oder Kinoindustrie. Das hat Gründe und Konsequenzen.

Computerspiele sind ein Milliardenmarkt

Knapp 60 % der Jugendlichen spielen täglich oder mindestens mehrmals pro Woche Computerspiele, bei den Jungen sind es sogar 73 %. Mit steigendem Alter nimmt die Häufigkeit des Spielens deutlich ab. Während knapp 70 % der 12- bis 13-Jährigen noch täglich oder mehrmals wöchentlich Spiele spielen, sind es bei den 18- bis 19-Jährigen schon weniger als die Hälfte. Es dominieren Spiele, die auf dem Smartphone gespielt werden können. Zweitwichtigstes Medium ist die Spielekonsole. Eindeutiger Favorit der Jugendlichen ist im Moment das Spiel „Fortnite“. Hier springen Spieler mit dem Fallschirm über einer Insel ab. Allein oder in kleiner Gruppe wird ein zentraler Kampf als letzter Überlebender zu gewinnen. Falls Sie Ihre Schüler merkwürdige Tänze auf dem Schulhof aufführen sehen: Das können Anleihen aus eben diesem Spiel sein! „FIFA“ (ein Fußballspiel) und das seit vielen Jahren beliebte „Minecraft“ sind weitere populäre Spiele. Die Jugendlichen spielen zunehmend länger, aktuell sind es im Durchschnitt ca. 100 Minuten täglich (!). Es ist m. E. durchaus überlegenswert, ob Schüler einer bestimmten Jahrgangsstufe jährlich eine Projektarbeit/Präsentation über aktuelle Spielertrends verfassen und diese auch der Lehrerkonferenz vorstellen (den Link zu einer Broschüre mit pädagogischen Einschätzungen zu aktuellen Spielen finden Sie im Anhang (M 1)).

Computerspiele sind ein Kulturgut

Spiele auf dem Smartphone sind am beliebtesten



© alengo/E+

Ablenkungs-
gefahr: ständiger
Nachrichten-
austausch

Social Media sind und bleiben zentrales Nutzungsmotiv

Immer wieder ändern Trends die Mediennutzung der Jugendlichen nachhaltig, das gilt auch für die sozialen Medien. Facebook ist unter Jugendlichen schon lange out, gilt teilweise als „Social Alienheim“. Twitter ist das bevorzugte Medium u. a. von Politikern. Für Jugendliche sind WhatsApp, Instagram (beide gehören zu Facebook) und Snapchat die bevorzugten Nachrichtendienste. Der Nachrichtenaustausch untereinander ist sehr intensiv. WhatsApp wird von 95 % der bis 19-Jährigen mindestens mehrmals wöchentlich genutzt. Die Nutzer schätzen, dass sie pro Tag durchschnittlich etwa 36 Nachrichten geschickt bekommen. Dies ist in Verbindung mit einer anderen Studie (saferinternet.at, Link s. Anhang (M 1)) besonders interessant, auch mit Blick auf die mögliche Nutzung von privaten Smartphones in der Schule nach dem BYOD-Prinzip: 60 % der Jugendlichen erwarten sofort oder in den nächsten Minuten eine Antwort auf ihre Nachricht. Es besteht also ein sozialer Druck, Nachrichten ständig zu empfangen und zu beantworten und somit besteht eine Ablenkungsgefahr bei der Nutzung eigener Geräte.

Bindung an das
Fernsehen hat
stark nachgelassen

Fernsehen und Videoportale

Streamingdienste wie Netflix oder Amazon Prime Video steigen in der Gunst der Jugendlichen erheblich und sind auch für die nachlassende Bindung an das klassische Fernsehen verantwortlich. „Binge-Watching“, also das Sehen von mehreren Folgen einer Serie am Stück, ist ein starker Trend. YouTube gehört zu den beliebtesten Webseiten der Jugendlichen überhaupt, der Zugriff erfolgt meist mit dem Smartphone. Ein weiterer interessanter Statistischer Punkt: Jeweils etwa ein Viertel bis ein Fünftel der Jugendlichen schauen auf YouTube Nachrichten, Erklärvideos für Schule/ Ausbildung und sonstige Anleitungsvideos („Tutorials“). Der wahrscheinlich bekannteste deutsche Anbieter von Nachhilfevideos auf YouTube „Simpleclub“ verfügt mit seinen verschiedenen Kanälen über insgesamt ca. 2,7 Millionen Abonnenten. Jugendliche sind also mit dem Grundprinzip des „Flipped Classroom“ (s. Kapitel 4) vertraut.

Sexuelle Kontakte
werden u. a. auch
über Online-
Spiele angebahnt

Besonderer Gefahrenpunkt: sexuelle Annäherungen

Jugendliche erleben im Internet verschiedene Arten von ungewollten Annäherungen. Bei einer österreichischen Studie schätzten knapp 50 % aller Jugendlichen, dass ihnen online schon einmal unangenehme intime oder sexuelle Fragen gestellt wurden. Mädchen sind deutlich häufiger betroffen als Jungen. Unter Cybergrooming versteht man das gezielte Ansprechen von Kindern und Jugendlichen im Internet mit dem Ziel der Anbahnung sexueller Kontakte. Das geschieht auch über als eher harmlos einzuschätzende Online-Spiele mit einer Kommunikationsfunktion. Täter bauen zunächst durch Mitteilungen Vertrauen zu ihren minderjährigen Opfern auf, um diese später zu sexuellen Handlungen (online und/oder offline) zu bewegen. Zudem wurden 40 % der in einer deutschen Studie (Linksammlung (M 1)) befragten Jugendlichen bereits als Kind das erste Mal ungewollt mit Online Pornografie konfrontiert. Viele Schulen bemühen sich mittlerweile um Informationsveranstaltungen für Eltern wo diese Gefahrenpunkte von Experten erläutert werden. Die oben genannten Zahlen belegen, dass das gut investierte Arbeitszeit ist.

Schüler als Experten
einbinden

Trends im Blick behalten – Schüler einbinden

An dieser Stelle ist es nicht möglich, einen umfänglichen Überblick über alle Medientrends zu geben. Überlegen Sie, wie Sie sich als Schule einen regelmäßigen Überblick über solche Trends verschaffen können. In mehreren Bundesländern gibt es „Mediencouts“, also Schüler, die als Experten für Medien speziell ausgebildet wurden und ihre Mitschüler in Medienfragen beraten können. Warum sollten diese Experten nicht auch das Lehrerkollegium regelmäßig über Trends informieren? Für sensible Themen wie Cybergrooming gibt es Experten u. a. bei der Polizei und der Schulpsychologie.

Zur Messung von Medienkompetenz

Es gibt keine einheitliche Definition von Medienkompetenz, insofern sind Aussagen zu „der“ Medienkompetenz von Schülern schwierig. Verschiedene Studien haben sich aus unterschiedlichen Perspektiven mit der Erfassung von Medienkompetenz befasst, zumeist wird die Mediennutzung in den Blick genommen. Die ICILS-Studie 2013 (Link s. Anhang (M 1)) fokussiert auf den Bereich der computer- und informationsbezogenen Kompetenzen von Achtklässlern. Sie basiert auf einem Kompetenzstufenmodell von Kompetenzstufe I (Rudimentäre, vorwiegend rezeptive Fertigkeiten und sehr einfache Anwendungskompetenzen) bis Kompetenzstufe V (Sicheres Bewerten und Organisieren selbstständig ermittelter Informationen und Erzeugen von inhaltlich sowie formal anspruchsvollen Informationsprodukten). Die Ergebnisse aus dem Jahr 2013 (aktuell läuft eine erneute Studie) machen klar, dass Kinder und Jugendliche trotz der häufigen Präsenz und Nutzung von Medien nicht automatisch zu kompetenten Nutzern werden. Die deutschen Jugendlichen schneiden im internationalen Vergleich im Mittelfeld ab. Ohne die Ergebnisse türkischer und thailändischer Jugendlicher, die das Durchschnittsergebnis insgesamt stark senken, wären die deutschen Jugendlichen sogar als unterdurchschnittlich medienkompetent einzustufen.

Mediennutzung
ist nicht gleich
Medienkompetenz

ICILS-Studie deckt Defizite deutscher Jugendlicher auf

Etwa 30 Prozent der Achtklässler in Deutschland verfügen nur über rudimentäre Fertigkeiten und Wissensstände hinsichtlich des kompetenten Umgangs mit neuen Technologien (Kompetenzstufen I und II). Etwas weniger als die Hälfte der Jugendlichen in Deutschland befindet sich auf der mittleren Kompetenzstufe III. Sie sind damit u. a. in der Lage unter Anleitung Dokumente zu bearbeiten und einfache Informationsprodukte zu erstellen. Nur 1,5 % der Jugendlichen erreichen die höchste Kompetenzstufe V und können somit sicher selbstständig ermittelte Informationen bewerten und organisieren sowie anspruchsvolle Informationsprodukte erstellen. Auffällig ist zudem, dass das mittlere Kompetenzniveau von Jungen signifikant höher als dem der Mädchen zurückliegt. Bildungsbenachteiligungen lassen sich für Achtklässler aus unteren und mittleren sozialen Lagen sowie für Jugendliche mit Migrationshintergrund feststellen.

Deutsche Schüler
sind nicht
ausreichend
medienkompetent

Die Verfasser kommen zu dem wenig überraschenden Schluss, dass sich Deutschland in allen Bereichen massiv verbessern muss, um den internationalen Anschluss nicht zu verlieren. Es gilt u. a. die Förderung der schwachen Schüler zu forcieren, um ihnen die Teilhabe am privaten, gesellschaftlichen und beruflichen Leben zu ermöglichen. Es gilt aber auch, die Anzahl der Schüler in der „Spitzengruppe“ auszubauen.

Deutsche Lehrer sind im internationalen Vergleich eher skeptisch und wenig fortgebildet

Die ICILS-Studie nimmt auch die Perspektiven der Lehrer auf. In vielen Ländern sieht die überwiegende Mehrheit der Lehrer die Möglichkeiten digitaler Medien positiv, auch in Deutschland findet sich eine Mehrheit. Von allen Lehrern aller teilnehmenden Ländern waren die deutschen Lehrer jedoch am skeptischsten eingestellt, insbesondere mit Blick auf das Herstellen von Plagiaten, organisatorische Probleme und die mögliche Ablenkungsgefahr von digitalen Medien. Etwa 20 % der Lehrer in Deutschland haben in den beiden Jahren vor der Studie an Fortbildungen zur Nutzung digitaler Medien im Unterricht teilgenommen, auch damit bilden sie in der Studie das Schlusslicht. Auch die Lehrerkooperation ist, z. B. in Bezug auf gegenseitige Unterrichtsbeobachtungen und gemeinsame Entwicklung von Unterrichtskonzepten zur Nutzung digitaler Medien, deutlich unterdurchschnittlich. Insgesamt zeigt sich hier im internationalen Vergleich ein erheblicher Aufhol- und Fortbildungsbedarf.

Lehrer haben
hohen Fort-
bildungsbedarf

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