



Menschen
und
Medien

Leitbild Medien

für Schulen in Trägerschaft des Erzbistums Paderborn,
der Stiftung Schulen der Brede und
des Stifts Werl



Leitbild Medien

für die Schulen in Trägerschaft des Erzbistums Paderborn, der Stiftung Schulen der Brede und des Stifts Werl

Präambel	4
1 Menschen leben mit Medien	6
1.1 Medienkonsum: Die Rolle sozialer Medien.....	6
1.1.1 Freizeit.....	7
1.1.2 Schule.....	7
1.1.3 Entwicklungsaufgabe: Das Leben managen.....	8
1.2 Cybermobbing.....	9
1.3 Medienkompetenz	10
1.3.1 Dimensionen.....	10
1.3.2 Erwerb.....	11
1.3.3 Leitideen.....	12
1.4 Christliche Ethik im digitalen Zeitalter	13
2 Menschen lernen mit Medien	15
2.1 Medienphilosophische/systemtheoretische Ebene	15
2.1.1 Wir erfinden uns neu – und bleiben wie wir sind.....	16
2.1.2 Technische Voraussetzungen schulischer (Medien-) Bildung.....	17
2.2 Lerntheoretische/mediendidaktische Ebene	19
2.2.1 Lernen im digitalen Zeitalter – eine begriffliche Annäherung.....	19
2.2.2 Kompetenzbereiche und Formen der Interaktion.....	21
2.3 Unterrichtsmethodische/-praktische Ebene	22
2.3.1 Digitale Lernsettings – wie verändern sie die Formen des Lernens?.....	23
2.3.2 Erweiterung fachlicher Lernwege und Lernwerkzeuge	24
2.3.3 Kompetenzen und Standards digitaler Bildung.....	24
2.3.4 Thesen zur Zukunft des Lernens in und mit digitalen Medien.....	25

3	Menschen organisieren mit Medien	26
3.1	Planung des Schulalltags	26
3.2	Datenmanagement	26
3.3	Austausch von Daten/Zusammenarbeit	27
3.4	Organisation von schulischen Veranstaltungen	28
3.5	Rolle der Lehrerinnen und Lehrer sowie der Erziehungsberechtigten	28
3.6	Rechtlicher Rahmen	28
3.7	Umsetzung	29
4	Menschen helfen mit Medien	30
4.1	Medienschülerinnen und -schüler	30
4.2	Technik-Schülerinnen und -Schüler	31
4.3	Fortbildungen	32
4.3.1	Schulinterne Fortbildungen	32
4.3.2	Kollegiumstage	32
4.3.3	Schulexterne Fortbildungen	32
4.3.4	Ausbildung von Medienschülerinnen und -schülern	33
4.3.5	Schulentwicklungsberatung	33
4.3.6	Fortbildungsberatung	33
4.3.7	Kollegiale Beratungen	33
4.3.8	Fachunterrichtscoaching	33
4.4	Umsetzung	34
4.5	Evaluation	35
5	Literaturverzeichnis	37
5.1	Vertiefende Literatur	38

Präambel

Medien bestimmen seit jeher unser soziales und kulturelles Leben. Die Erfindung des Buchdrucks, bewegter Bilder und schließlich des Fernsehens stellten unsere Bildungsbemühungen vor immense Herausforderungen. Heute revolutioniert die Mobilisierung des Digitalen via Smartphones und Tablets unseren Alltag wie auch den Blick auf das Lernen und damit unsere Schulen.

Als Schulen in kirchlicher Trägerschaft fühlen wir uns dazu berufen, junge Menschen darin zu unterstützen, sich auf ebenso individuelle wie reflektierte und medial zeitgemäße Art Weltzugänge tagtäglich zu erschließen. Dem liegt immer das christliche Menschenbild zugrunde, welches es auch innerhalb der besonderen Bedingungen digitalen Lebens zu profilieren gilt. Mit diesem Leitbild sprechen wir Sie als Schülerinnen und Schüler, Eltern, Medienbeauftragte, Fortbildungsbeauftragte, Lehrerinnen und Lehrerinnen und Lehrer und ebenfalls auch als Studierende der Fachschulen an. Im Mittelpunkt steht unseres Erachtens immer der (junge) MENSCH, mit seinen Bedürfnissen zu kommunizieren, sich zu informieren, am Leben anderer teilzuhaben und ebenso Dinge des eigenen Alltags mitzuteilen. Digitale Medien öffnen dabei den weltweiten „Erfahrungsraum“. In diesem liegen faszinierende Möglichkeiten, aber auch die Sorge vor Überforderung und dem Verlust des Schonraums einer entschleunigten, übersichtlichen Kindheit. Als Schulen möchten wir die Aufgabe annehmen, Medienwirklichkeiten sensibel und reflektiert wahrzunehmen und in konzentrierte Lernprozesse einzubinden. Daraus lassen sich Standards und Kompetenzen ableiten, die fächerintegrativ und bisweilen auch facharbeitsteilig differenziert dabei helfen, das Lernen über, an mit und in digitalen Medien zu systematisieren.

Das vorliegende Leitbild Medien stellt dabei einen Ansatz dar, Überlegungen zur Rolle digitaler Medien an unseren Schulen vorzustellen und einen Ausgangspunkt zu bilden, die unterrichtliche Medienarbeit fachbezogen und standortorientiert schulformbezogen fortzuentwickeln. Es nimmt insofern eine vergleichbare Funktion ein wie das übergreifende Leitbild – spezifiziert sich aber auf das Entwicklungsfeld „Digitales Lernen“. Der Rasanz technischer Entwicklungen ist insofern Rechnung zu tra-

gen, als ein Leitbild für das Lernen mit digitalen Medien ebenso verlässliche, dauerhafte Orientierungen anbieten muss wie Inhalte, die sich wandelnde Medienwirklichkeiten aktuell aufgreifen. Insofern laden wir dazu ein, lehrplangerecht, lebensorientiert und phantasievoll „Christsein im digitalen Zeitalter“ mit Kindern und Jugendlichen neu zu denken – die Potenziale unserer Denk- und Handlungsanregungen bemessen sich an Ihrer Bereitschaft, begeistert mitzumachen, aufzugreifen und weiterzuentwickeln. Lassen Sie uns dabei besonders die Bedürfnisse der Lernenden an unseren Schulen im „Medienauge“ behalten.

Thomas Köster, Wolfgang Unkelbach und Hans-Bodo Markus


**Menschen helfen
mit Medien**

**Menschen
lernen mit
Medien**



**Menschen
leben mit
Medien**

**Menschen
organisieren
mit Medien**



1 Menschen leben mit Medien

Schülerinnen und Schüler mit Medien vertraut zu machen und sie zu einer sinnvollen Nutzung von Medien und zum verantwortlichen Umgang mit ihnen anzuleiten, gehört zur zentralen Aufgabe schulischen Lernens. Der Erwerb von medienpädagogischen Kompetenzen steht dabei im Vordergrund aller Überlegungen, die eine angemessene Heranführung von Schülerinnen und Schülern an digitale Medien betreffen.

Der Begriff „Medienkompetenz“ beschreibt schon seit Beginn der 1990er-Jahre Wissen und Fertigkeiten im praktischen und reflexiven Umgang mit Medien. Vor allem die sozialen Medien wie WhatsApp, Facebook, Twitter und Co. nehmen bei Schülerinnen und Schülern, aber auch bei uns als Lehrenden und Erziehenden, einen großen und immer wichtiger werdenden Raum im persönlichen Leben und somit auch im schulischen Kontext ein. Dies belegen auch aktuelle Studien zum Medienumgang von Jugendlichen, z. B. die jährlich durchgeführte JIM-Studie.

Die Jugend-, Information-, Media- und Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, kurz JIM-Studie (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2016), ist eine seit 1998 durchgeführte Umfrage, in der ca. 1.200 Jugendliche jedes Jahr nach ihrem Medienkonsum befragt werden. Die Ergebnisse lassen schon seit Jahren erkennen, welcher hohen Stellenwert gerade soziale Medien bei Schülerinnen und Schülern einnehmen.

1.1 Medienkonsum: Die Rolle sozialer Medien

Soziale Medien werden in diesem Zusammenhang als Plattformen verstanden, die innerhalb des Internets dazu genutzt werden, um miteinander zu kommunizieren und zu interagieren. Ein besonderes Kennzeichen dieser Medien ist, dass die Kommunikation untereinander mithilfe von Smartphones schnell, kostengünstig und vor allem zielgruppenspezifisch geschehen kann. 95 Prozent der befragten Jugendlichen gaben

an, ein eigenes Smartphone zu besitzen. 92 Prozent haben außerdem die Möglichkeit, von zu Hause aus über einen eigenen PC, Laptop oder ein Tablet das Internet aufzurufen (JIM-Studie, 2016, S. 7).

1.1.1 Freizeit

Durch die Befragungen wird deutlich, dass vor allem die digitalen Medien fest im Alltag der 12- bis 19-Jährigen angekommen sind. Sie spielen mittlerweile in ihrer Freizeitgestaltung eine erhebliche und nicht zu unterschätzende Rolle. Das Handy steht dabei bei den Jugendlichen an erster Stelle, gefolgt von Internet, Musik hören, Fernsehen schauen und Bücher lesen. „Bezogen auf die regelmäßige Nutzung (mindestens mehrmals pro Woche), stellen sich abermals die Handy- und Internetnutzung sowie Musikhören als die drei wichtigsten Medientätigkeiten im Alltag heraus, die fast alle Jugendlichen regelmäßig ausüben.“ (JIM-Studie, 2016, S. 11 f.)

Auch das Spielen digitaler Spiele über den Computer, die Konsole, das Tablet oder das Smartphone sind bei den Jugendlichen fest im Leben verankert. Bei der Frage „Was machst Du im Internet am liebsten?“ macht die Studie deutlich, dass sich Jugendliche im Internet vor allem auf der Videoplattform YouTube aufhalten und sich Videos anschauen (64 Prozent). Auf den nächsten Plätzen kommt die Nutzung des Messenger-Dienstes WhatsApp (41 Prozent) und der sozialen Netzwerke Facebook und Instagram (25 Prozent). Im Vergleich zu den Studienergebnissen aus dem Jahr 2015 haben sich innerhalb der sozialen Medien vor allem WhatsApp, Instagram und Snapchat als soziale Netzwerke durchgesetzt.

Das Internetunternehmen Facebook ist aber weiterhin unangefochtener Marktführer der sozialen Netzwerke, da die Anwendungen WhatsApp und Instagram organisatorisch zum Unternehmen Facebook gehören. Für Jugendliche stellen die Angebote von Instagram, Snapchat und WhatsApp die zurzeit meist genutzten Kommunikationsformen im Internet dar.

1.1.2 Schule

Weiter wurde untersucht, ob die befragten Jugendlichen ihr Smartphone mit in die Schule nehmen dürfen. 94 Prozent haben dieses bejaht. Interessant dabei ist, dass der Gebrauch des Smartphones in den meisten Fällen gewissen Restriktionen unterliegt (JIM, 2016, S. 58). So lassen sich die Ergebnisse mit dem abschließenden Zitat gut zusammenfassen: „Die Ergebnisse der JIM-Studie 2016 belegen, dass Jugendliche in ihrer Freizeit unterschiedliche Medienangebote und Kanäle nutzen – und dies

dank Smartphone zunehmend zeitlich und räumlich flexibel. Sie sehen Serien im Fernsehen oder bei Netflix, nutzen WhatsApp, Instagram und Snapchat zur Kommunikation im Freundeskreis, hören Musik im Radio und über Streaming-Dienste und informieren sich über Google und YouTube. In ihrem „beruflichen“ Alltag in der Schule erleben 12- bis 19-Jährige jedoch aktuell noch eine andere Medienrealität. Trotz aller durchaus berechtigten Vorbehalte, schülereigene Handys im Unterricht einzusetzen, haben moderne Smartphones das Potenzial, auch produktiv, kreativ und zielgerichtet eingesetzt zu werden. Hier gilt es, Hilfestellung zu geben, Chancen aufzuzeigen und pädagogisch sinnvolle Konzepte zur Praxisanwendung zu entwickeln.“ (JIM, 2016, S. 59)

1.1.3 Entwicklungsaufgabe: Das Leben managen

Eine weitere Studie belegt, dass soziale Medien für drei ganz zentrale Entwicklungsaufgaben im Leben von Schülerinnen und Schülern verantwortlich sind (Schmidt u. a., 2009, S. 26). Auf der einen Seite steht der Begriff des Identitätsmanagements, der besagt, dass gerade Schülerinnen und Schüler viel Zeit darin investieren, ihre eigene Person innerhalb sozialer Medien darzustellen, um sich zu präsentieren und von anderen Profilen abzugrenzen. Auf der anderen Seite macht der Begriff des Beziehungsmanagements deutlich, dass innerhalb sozialer Medien vor allem das Pflegen und Knüpfen neuer Beziehungen im Vordergrund steht.

Dies bestätigt auch der Medienpädagoge Andreas Büsch, der beschreibt, dass Vernetzungen/Aufbau von Beziehungen in den sozialen Medien „beispielsweise durch wiederholte Kommunikation via Instant Messaging, durch Verlinkung oder Kommentieren von Weblog-Beiträgen und YouTube-Videos oder auch durch das explizite ‚Als-Kontakt-Bestätigen‘ auf einer Netzwerkplattform geschehen.“ (Büsch, 2015, S. 4).

Der dritte Begriff des Informationsmanagements bezieht sich auf das Filtern, Selektieren und Kanalisieren von Informationen aller Art. Zu nennen sind hier beispielsweise das Recherchieren mithilfe von Wikipedia, das Verschlagworten beziehungsweise „Taggen“ von Fotos oder das Bewerten eines beliebigen Videos innerhalb des Internets (Schmidt u. a., 2009, S. 26).

Soziale Medien wie WhatsApp, Facebook, Twitter und Co. erfüllen also in besonderer Weise das menschliche Bedürfnis nach Kommunikation und Beziehung. Zu beachten ist dabei aber immer auch das kommerzielle Interesse dieser Anbieter an den persönlichen Daten seiner Nutzer. Die Nutzer dieser sozialen Medien stehen immer in der Gefahr, schnell die Kontrolle über ihre eigenen veröffentlichten Daten zu verlie-

ren. Gerade junge Schülerinnen und Schüler sind sich oft nicht bewusst, welche unangenehmen Folgen ihr digitales Handeln innerhalb der sozialen Medien haben kann.

1.2 Cybermobbing

Gerade in unseren Schulen beschäftigt uns schon seit vielen Jahren die Problematik um das Thema Cybermobbing. Doch was ist mit Cybermobbing genau gemeint? Eine Definition von Cybermobbing liefert uns in diesem Zusammenhang klicksafe.de, die europäische Seite für Medienkompetenz: „Unter Cybermobbing versteht man das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mithilfe moderner Kommunikationsmittel – meist über einen längeren Zeitraum. Cybermobbing findet entweder im Internet (z. B. durch E-Mails oder Instant-Messaging-Anwendungen in sozialen Netzwerken) oder per Handy (z. B. durch SMS oder lästige Anrufe) statt.“

Die Täter können im Internet leicht anonym agieren und die potenziellen Opfer wissen am Anfang oft nicht, von wem genau die Angriffe oder Beleidigungen stammen. Cybermobbing geht in der Regel von Personen aus dem eigenen Umfeld aus ([klicksafe](http://klicksafe.de), s. o.). Beim sogenannten „Cyber-Grooming“, der gezielten Anbahnung sexueller Kontakte mit Minderjährigen über das Internet, sind die Täter hingegen meist ältere, fremde Männer. Diese versuchen durch eine falsche Identität das Vertrauen von Kindern oder Jugendlichen zu gewinnen, damit diese Fotos von sich verschicken oder sich in der Realität mit ihnen treffen.

Das Bündnis gegen Cybermobbing e. V. stellt sogar fest, dass in Deutschland bereits über 1,4 Millionen Kinder und Jugendliche schon einmal Opfer von Cybermobbing geworden sind. Bereits in der Grundschule ließen sich erste Formen von Cybermobbing erkennen. Daran erkennen wir, dass die Opfer von Cybermobbingattacken immer jünger werden und die Angriffe gezielter geschehen als noch vor ein paar Jahren (Bündnis gegen Cybermobbing e. V., 2017, S. 10).

Das Neue am Cybermobbing ist daher, dass Eingriffe in das Privatleben der Opfer durch die sozialen Medien eigentlich rund um die Uhr möglich geworden sind. Die Opfer finden keinen Schutz mehr in den eigenen vier Wänden, da sie über das Smartphone mittlerweile rund um die Uhr erreichbar sind. Für viele Opfer von Cybermobbingangriffen ist oft unklar, wie viele Menschen die beleidigenden Kommentare oder Fotos im Internet überhaupt gesehen haben. Inhalte können sich, wie wir wissen, innerhalb von Sekunden schnell und unkontrolliert auf der ganzen Welt verbreiten.

ten und von vielen (oft auch unbekannt) Menschen gesehen werden. Auch Inhalte, die längst schon wieder vergessen sind, können so immer wieder und auch noch nach Jahren an die Öffentlichkeit gelangen.

Eine medienkritische Aufklärung und die Förderung eines reflexiven Bewusstseins von Schülerinnen und Schülern kann dabei helfen, Cybermobbingsituationen präventiv zu verhindern. Einen Schritt weiter gedacht ist es auch aus ethischen Gründen bedenklich, dass wir innerhalb sozialer Medien alles von uns preisgeben, was technisch möglich ist. Immer wieder sollten wir uns die Frage stellen, welche Konsequenzen soziale Netzwerke auf die Kommunikation und das Pflegen unserer sozialen und realen Beziehungen haben. Eine wichtige Aufgabe von Schule ist daher die Vermittlung von entsprechenden Mediennutzungskompetenzen.

1.3 Medienkompetenz

Für diese medienpädagogische Debatte liefert uns Dieter Baacke einen wichtigen Impuls. Bereits in den 1970er-Jahren hat er den Begriff Medienkompetenz definiert und ihn als eine systematische Ausdifferenzierung von kommunikativer Kompetenz verstanden (vgl. dazu Hugger, 2008, S. 93). Dies begründet er durch eine permanente Veränderung der Kommunikationsstrukturen der Zeit als Folge der technisch-industriellen Erweiterungen, in denen sich die Menschen kommunikativ-handelnd auch im Besonderen mit Medienausdrücken auseinandersetzen müssen. Genau diese Entwicklung erkennen wir auch innerhalb der sozialen Medien.

1.3.1 Dimensionen

Baacke differenziert Medienkompetenz in vier Dimensionen, die prinzipiell jeder Mensch entwickeln sollte:

” **Medienkritik** als die Fähigkeit, problematische, gesellschaftliche Prozesse – wie etwa Medienkonzentration – analytisch angemessen zu erfassen, dieses Wissen reflexiv auf sich selbst und das eigene Handeln anzuwenden und in ethischer Weise „analytisches Denken und reflexiven Rückbezug als sozial verantwortlich“ abzustimmen und zu definieren.

” Mit **Medienkunde** ist das Wissen über unsere gegenwärtigen Mediensysteme gemeint, die sich in eine informative Dimension (klassische Wissensbestände, z. B. über unterschiedliche Filmgenres) und in eine instrumentell-qualifikatorische Dimension (Bedienungsfähigkeit) unterteilen.

” **Mediennutzung** ist ebenfalls zweifach zu verstehen, und zwar rezeptiv, anwendend sowie interaktiv, anbietend.

” **Mediengestaltung** sei einerseits innovativ (im Sinne von Weiterentwicklungen des Mediensystems) und andererseits kreativ aufzufassen, d. h. sie könne in ästhetischer Weise über die „Grenzen der Kommunikationsroutine hinausgehen“ können (Baacke, 1996, S. 120).

Gegenwärtig wird in der Medienwissenschaft und im öffentlichen Diskurs erörtert, wie der von Baacke interpretierte Begriff der Medienkompetenz präzisiert werden kann. Medienkompetenz wird dabei aber immer als ein zentraler Zielwert der Medienpädagogik verstanden, in dem es eher um eine unterschiedliche Bewertung der Teildimensionen von Medienkompetenz geht (vgl. dazu Hugger, 2008, S. 94).

1.3.2 Erwerb

Gerhard Tulodziecki betont, dass es für eine Definition des Medienkompetenzbegriffes wichtig ist, eine angemessene Einschätzung von medialen Aussagen vornehmen zu können. Die bloße Nutzung von Medien reiche nicht aus. Was jedoch, so fragt Tulodziecki weiter, kann Schule tun, um den Schülerinnen und Schülern den Erwerb von Medienkompetenz zu ermöglichen? Er nennt in diesem Zusammenhang drei wichtige Anforderungen:

Schulen sind gefordert, die mit den Medien verbundenen Möglichkeiten einer **Verbesserung von Lehren und Lernen** zu nutzen. Weiter sollen sie verschiedene **Erziehungs- und Bildungsaufgaben im Bereich von Medien bzw. Informations- und Kommunikationstechnologien wahrnehmen** und darauf achten, **aktuelle, bedingungsgerichte, medienpädagogische Konzepte zu entwickeln** (Tulodziecki, 2001, S. 1 f.).

Auch das Ministerium für Schule und Bildung des Landes NRW definiert Medienbildung als eine Schlüsselqualifikation in der modernen Informationsgesellschaft. Dabei beschreibt man die medienpädagogischen Kompetenzen anhand von unterschiedlichen Anforderungsmerkmalen, die den Schülerinnen und Schülern, aber auch den Lehrerinnen und Lehrern innerhalb der Institution Schule vermittelt werden sollen. Die Schülerinnen und Schüler sollen dabei selbst medienkompetent handeln, den Stellenwert von Medien und Informationstechnologien in sensibler Weise erfassen und als Voraussetzung des Lernens mit und über Medien und Informationstechnologien in ihrem Leben berücksichtigen können. Weiter sollen die Schülerinnen und Schüler Medien und Informationstechnologien als Hilfsmittel für das Unterrichten

und Beurteilen bzw. für neue Lehr- und Lernformen nutzen und gebrauchen können (Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen, 2016).

1.3.3 Leitideen

Für Tulodziecki müssen Mediennutzung und Medienkompetenz als Aufgabe von Schule immer auch in den allgemeinen Erziehungs- und Bildungsauftrag der Schule eingefügt werden. Dabei entwickelt er in seinen Ausführungen vier Leitideen, die diesen Erziehungs- und Bildungsauftrag von Schule näher beschreiben und unterstützen sollen. Diese sind:

- ☰ sachgerechtes Handeln,
- ☰ selbstbestimmtes Handeln,
- ☰ kreatives Handeln sowie
- ☰ sozialverantwortliches Handeln in einer offenen und pluralen Gesellschaft (Tulodziecki, 2001, S. 2).

Als Aufgabe von Schule verstehen wir, Schülerinnen und Schüler in ihren zentralen Entwicklungsprozessen unterstützend und beratend zu begleiten, damit diese sich verantwortungsvoll innerhalb der Medienwelten bewegen können. Schülerinnen und Schüler in den digitalen Welten nicht alleine zu lassen und in ihrer Medienkompetenz zu stärken, ist eine der wichtigsten Aufgaben, die Schule leisten kann und muss. Aufgabe von Schule ist unserer Meinung nach auch, möglichst viele Lernanlässe zu schaffen, in denen mobile Medien eine Rolle spielen, um fachliche Aufgaben zu bewältigen, wobei quasi nebenher gelernt wird, Medien strategisch, verantwortungsbewusst und kreativ zu nutzen. Je näher diese Lernanlässe am Alltag sind, desto besser und nachhaltiger ist auch das Lernen.

1.4 Christliche Ethik im digitalen Zeitalter

Am Schluss stellt sich uns als Schulen in christlicher Verantwortung eine weitere wichtige Frage: Wie kann eine christliche Ethik im digitalen Zeitalter aussehen?

Die deutschen Bischöfe schreiben dazu in ihrem medienethischen Impulspapier, dass es vor allem auf eine gewisse und ernst gemeinte Authentizität in der digitalen Mediengesellschaft ankommen muss. Dabei formulieren sie drei ethische Leitideen, die für eine Ethik im digitalen Zeitalter wichtig sind:

- die moralische Qualität menschlicher Kommunikation,
- die Ethik der Bildästhetik und
- die Reflexion auf die Sittlichkeit von Öffentlichkeit und Demokratie (Die deutschen Bischöfe/Publizistische Kommission Nr. 35, 2011, S. 36).

Der Mensch lebt, dem Impulspapier folgend, auch innerhalb digitaler Medien immer auch in Beziehung zu anderen. Auch auf digitalen und sozialen Plattformen gilt es daher, die Würde des Menschen und die Persönlichkeitsrechte des Einzelnen zu wahren und zu schützen. Authentizität steht dabei vor allem für Aufrichtigkeit und Redlichkeit im menschlichen Miteinander, für die Stimmigkeit sozialer Beziehungen auch innerhalb digitaler Medien. „Zu den grundlegenden Bedingungen moderner Medien gehört die Dimension des Ästhetischen, vor allem: ihre Visualität, ihre Bildlichkeit, das In-Szene-Setzen von Wirklichkeit und Wahrnehmung.“ (Die deutschen Bischöfe/Publizistische Kommission Nr. 35, 2011, S. 38) Dabei regen sie an, dass es aus einer ästhetischen Perspektive wichtig sei, immer auch eine visuelle und sprachliche Diskretion zu bewahren. Das bedeutet, dass auch innerhalb digitaler Medien darauf geachtet werden sollte, nicht alles zu zeigen und zu schreiben, was gezeigt und geschrieben werden könne. Besonderer Wert wird hierbei auf gute und gerechte Lebensverhältnisse innerhalb digitaler Lebenswirklichkeiten gelegt.

So ist es im Zeitalter der sozialen Medien sehr leicht, eine breite Öffentlichkeit an seinem virtuellen Handeln teilhaben zu lassen. Alles, was innerhalb digitaler Kanäle gepostet wird, geschieht ungefiltert und innerhalb weniger Sekunden. Oft stellt sich auch die Frage nach der Qualität und dem Ziel mancher Kommentare oder Veröffentlichungen innerhalb sozialer Netzwerke wie Facebook oder WhatsApp. Daher sollte eine wichtige und nicht nur ethische Frage sein, welche Folgen eine persönliche Veröffentlichung für den Einzelnen haben kann. Nicht alles, was einem witzig erscheint, muss sofort gepostet werden. Diskretion kann auch als eine besondere Fähigkeit verstanden werden, Informationen in ihrer Wichtigkeit abzuwägen und

stets neu zu entscheiden, ob diese innerhalb sozialer Medien öffentlich gemacht werden sollten. Wichtig ist dabei auch, dass Kommunikationsregeln der realen Welt wie Respekt und Freundlichkeit stets auch für die virtuelle Welt gelten und für alle selbstverständlich sein sollten.

Was die unbeabsichtigte Veröffentlichung eines Bildes oder einer Nachricht innerhalb sozialer Medien auslöst, ist nicht leicht einzuschätzen und kann daher unabsehbare Folgen für den Einzelnen haben. Ein verantwortliches Handeln innerhalb sozialer Medien bedeutet daher immer auch, sich der eigenen Verantwortung bewusst zu sein. Vorsicht und eine eingehende Überlegung bezüglich der Folgen der eigenen Veröffentlichung sind deswegen wichtig und unablässig. Am Ende jedoch steht unsere Geduld und unsere Zeit, die nötigen und richtigen Handlungsregeln auszumachen und miteinander zu verwirklichen. Es dürfen am Ende eben nicht die technischen und virtuellen Möglichkeiten sein, die unser Handeln bestimmen, sondern wir selbst im Rahmen unserer sittlichen Freiheit.



2 Menschen lernen mit Medien

Jede Form schulischen Lernens setzt das Vorhandensein von Medien voraus. Sie stehen als Mittler zwischen Lernenden, Lernstoff und Lehrenden. Sinnvoll eingesetzt, befördern sie motiviertes, vernetztes und eigenständiges Lernen. Angesichts der Fülle möglicher Mediensettings (Schulbuch, Atlanten, E-Book, Multimedia-Buch, Online-Tutorial, digitale Enzyklopädien, Wikis, Lern-Apps, Tafeln, interaktive Whiteboards, Collegenblöcke, Tablets, Notebooks ... u. v. m.) sowie damit verbundener inhaltlich-methodischer Zugänge stellt sich einmal mehr die Frage: Wie sieht ein didaktisch sinnvoller Medieneinsatz denn überhaupt aus? Dieses Kapitel begegnet dieser sehr grundlegenden Frage auf drei Ebenen:

- 1) **Medienphilosophisch/systemtheoretisch:** Inwiefern verändert die Allgegenwart digitaler Apparate und damit zugänglicher Informationsbestände das System Schule und die Rolle/Funktion der Lernenden wie Lehrenden?
- 2) **Lerntheoretisch und mediendidaktisch:** Was versteht man unter „digitalem Lernen“ und welche Denk- und Handlungsoperationen sind damit verbunden?
- 3) **Unterrichtsmethodisch/-praktisch:** Welche konkreten Anwendungen und Lernszenarien erweisen sich im überfachlichen und fachlichen Unterricht als praktikabel und zielführend?

Das Kapitel schließt mit einer Reihe von Thesen zur Zukunft des Lernens im Kontext einer Ergänzung etablierter Fachmethoden und -medien durch digitale Instrumente ab. Die Thesen sollen Ihnen vor Ort Impulse geben für die Diskussion und Fortentwicklung Ihrer Medienkonzepte.

2.1 Medienphilosophische/systemtheoretische Ebene

Zukunftsforscher sagen es bereits voraus, das nahende Ende unserer Schulen, so wie wir sie bislang kennen. Was bislang Sicherheit, Kontinuität und Qualität in der Verteilung respektive Erarbeitung von Lebenschancen gewährleistet, ist zugleich ein

Relikt in Zeiten weltumspannender Netzwerke, unbegrenzter Enzyklopädien in nie dagewesener Qualität, teils kostenfreier Erklärvideos auf hervorragendem Niveau selbst zu völlig exotischen Nischenthemen. So entwickelt sich seit Jahren ein „Sekundärmarkt der (Aus-)Bildung“ jenseits mehr oder minder exklusiver Institutionen. Von diesem „zweiten Bildungsweg im Digitalen“ profitieren nicht zuletzt Entwicklungs- und Schwellenländer. Ob dieser hoch differenzierte und zugleich diversifizierte Markt der Bildungsoptionen zukünftig einer Kommerzialisierung unterworfen wird? Verschärft er gar die drängende Frage nach der Zeitgemäßheit von Bildungsinhalten, die insbesondere die Kompetenzdebatte begleitet? Oder verdeutlicht er zuletzt die wohlthuende Besinnung auf exemplarische, reduzierte Unterrichtsstoffe, die sich eben deshalb ihrer Instrumentalisierung entziehen, weil sie von universeller Bildungsgültigkeit sind und weder reiner Zweckrationalität noch weltanschaulicher Mode unterworfen werden? Deutlich wird: Die digitale Revolution und damit die „Explosion des Wissens“ (vgl. Burke, 2014) ist in vollem Gange. Das verändert bereits jetzt die Art unserer Informationsbeschaffung, die Methoden unseres Denkens und schließlich die Formen, Wissen zu erarbeiten und zu nutzen. Darauf als Schule nicht zu reagieren oder abzuwehren wäre gewissermaßen eine Insolvenzerklärung unseres Bildungssystems. Wir haben die Alphabetisierung mitgetragen, auch die exponentiellen Materialzuwächse in Folge der Erfindung des Buchdrucks haben uns zu erfolgreichen Anpassungsleistungen unserer Arbeit herausgefordert, selbst Kino und Fernsehen hinderten uns nicht daran, unseren Bildungsauftrag beharrlich zu aktualisieren wie auch zu bewahren.

2.1.1 Wir erfinden uns neu – und bleiben wie wir sind

Es ließe sich vermuten, dass zukünftige Lernergenerationen sich nicht mehr von Kultusministerien und Fachkonferenzen Lerninhalte vorgeben lassen, sondern aus einer Art lebenslangem „Studium Generale“ mit einem Fingertippen das in ihrer jeweiligen Lebensphase oder Erwerbssituation benötigte Wissen innerhalb einer riesigen Digitalbibliothek auswählen werden. Der Trend ginge also vom Verfügungswissen („Wie berechne ich Flächeninhalte?“) hin zum Orientierungswissen („Wie greife ich rasch und verlässlich auf eine Quelle zu, die mir während eines Umbaus anschaulich erklärt, wie ich ermittle, wie viel Quadratmeter Fußboden oder Tapete ich benötige?“). Die Kompetenzorientierung als Großprojekt schulischer Reorganisation der vergangenen Jahre deutet dieses Umdenken an: Nicht Wissen als Selbstzweck zählt, sondern die Fähigkeit, über Wissen so zu verfügen, dass damit handelnd Probleme gelöst

werden können. Das Smartphone muss in diesem Zusammenhang gewissermaßen als das „Multitool“ kompetenten Agierens begriffen werden. So befähigt es uns, orts- und zeitunabhängig auf eine Vielzahl schier unendlicher Wissensbestände zuzugreifen, die sich noch vor zwanzig Jahren völlig dem Alltagszugriff entzogen. Die Mobilisierung von Informationsbeständen versetzt uns gegenwärtig in die ebenso inspirierende wie unüberschaubare Rolle, selbst ein Curriculum unserer lebenslangen Autodidaktik zu entwerfen. Und die Befähigung dazu sollte ein elementarer Bestandteil schulischer Bildung sein. Das Kerngeschäft ist und bleibt die Frage nach exemplarischen, lerngerechten Unterrichtsstoffen. Diese werden konkret durch die Fachcurricula ausgewiesen. Die Digitalisierung ändert zunächst nichts an dieser elementaren Grundfrage, entlastet uns hingegen bei dem nie eingelösten Anspruch auf kanonische Vollständigkeit. Die Literaturgeschichte von 1945 bis in die Gegenwart muss künftig einmal weniger auswendig gelernt werden, wenn Suchmaschinen binnen Sekunden verlässliche Abrisse liefern. Dem Verstehen beispielhafter Texte, Haltungen und Strömungen muss einmal mehr eine gesteigerte Aufmerksamkeit gewidmet werden. Die Formel vom einfachen und mühelosen, weil fluiden Lernen – sie geht nicht auf. Im Gegenteil: Die Überfülle verlockender Reize, weiterführender Angebote, von kurzweiligem Infotainment weist zurück auf die Relevanz vertieften, konzentrierten Denkens und die Fähigkeit, im raschen Strom der Wahrnehmungen das Wesentliche vom Unwesentlichen zu trennen und dort zu verweilen, wo Mehrwert zu erzielen ist. Damit ist die zugrunde liegende Handlungskompetenz eine schon aus dem analogen Raum altbekannte Disziplin: Wie wähle ich in der Fülle zugänglicher Publikationen das aus, was mir bei der Lösung eines aktuellen Problems konkret weiterhilft? Das muss vor dem Hintergrund altersbezogener Strategien des Umgangs mit Komplexität klar sein, bevor ein Grundstein schulischer Medienbildung gelegt wird: eine geeignete technische Ausstattung.

2.1.2 Technische Voraussetzungen schulischer (Medien-)Bildung

In den weiterführenden Schulen soll möglichst bis 2021 jede Schülerin und jeder Schüler jederzeit, wenn es aus pädagogischer Sicht im Unterrichtsverlauf sinnvoll ist, eine digitale Lernumgebung und einen Zugang zum Internet nutzen können, so heißt es in der Strategie (Kultusministerkonferenz, 2016).

Technisch gesehen wird (Stand 2017) davon ausgegangen, dass Lernende über ein mobiles Endgerät (z. B. Smartphone und/oder Tablet) via Breitbandverbindung Zugriff

auf das Internet haben. „Bring Your Own Device“ (BYOD) als Low-Budget-Konzept schulischer Schnell-Medialisierung darf dahingehend als gescheitert betrachtet werden, dass die Frage höchst unterschiedlicher Ausstattungslevels bislang ungeklärt bleibt. So darf es nicht vom wirtschaftlichen Wohlstand des Elternhauses abhängen, wie funktional und zügig ein Smartphone Zugriff auf Webseiten gewährt – und ob es das überhaupt ermöglicht. Schule steht, gemeinsam mit den Erziehungsberechtigten, in der Pflicht, technische Mindeststandards und Vergleichbarkeit zu gewährleisten. Flankiert wird dieses „Grundsetting“ eines individuellen Endgeräts durch schuleigene Serverlösungen, die mit Anwendungen zur Datenablage, zur Mailkommunikation und zur pädagogischen Strukturierung die Lernorganisation im Digitalen unterstützen. Hinzu treten eine Reihe von Apps, die als methodische Werkzeuge beim Lösen spezifischer Aufgaben helfen (z. B. Notiz-Apps, Simulations-Apps für den Chemieunterricht, digitale Atlanten, multimediale Schulbücher ...). Teilweise ersetzen oder ergänzen diese Apps Analogmedien wie etwa herkömmliche Schulbücher. Die Entscheidung zum Einsatz des Lehrmittelbudgets sollte nach entsprechender Prüfung davon abhängen, inwiefern die Gestaltung des digitalen Produkts lernstrategische Mehrwerte aufweist, etwa hinsichtlich mehrkanaliger Darstellungen oder Interaktionsmöglichkeiten. Schulen sind hier aufgerufen, individuelle Qualitätskriterien zu entwickeln, auch unter Einbeziehung der Lernenden und unter Abwägung wirtschaftlicher Gesichtspunkte. Der Erwerb von Gruppenlizenzen für Apps durch den Schulträger erlaubt kostengünstige Zugänge und, z. T. schulformenspezifisch, die Anlage von Empfehlungslisten, die Orientierung geben. Einzubinden sind die Mobilgeräte in eine geeignete Nutzungsumgebung, etwa im Klassenzimmer. Projektoren, die per Funk angesteuert werden können, erleichtern den Wechsel der Sozialformen (z. B. zwischen der Einzel- und Kleingruppenarbeit hin zum Austausch oder zur Präsentation im Plenum). Wenngleich im konstruktivistischen Sinne von einem hohen Anteil eigenaktiver Lernzeiten ausgegangen wird, können kurze Präsentationsphasen durchaus dienlich sein, um mit zusammenhängenden fachlichen Inputs einheitliche Arbeitsvoraussetzungen herzustellen. WLAN-taugliche Drucker bilden die Brücke zur „Analogwelt“: Hier können Ergebnisse nach wie vor ausgedruckt und verteilt werden, wo erforderlich. Die Verknüpfung herkömmlicher Schulbibliotheken mit digitalen Dokumentenbeständen (z. B. Curricula, Arbeitsblätter, E-Reader ...) kann über den Schulserver mit jeweils eigener Architektur erfolgen (z. B. nach Jahrgängen, Fächern, Themen, Schlagwörtern gegliedert), „Dummies“ mit QR-Codes erleichtern den Zugriff und greifen die Regallogik vertrauter Schulbibliothek-Systematiken auf.

Konzeptionelle Voraussetzungen digitalen Lernens sind in den Schulen vor Ort zu ermitteln – und wechselwirksam mit dem (medien-) pädagogischen wie auch fachlichen Standortprofil umzusetzen. Hier können Medienkonzepte spezifisch für Schulformen/Jahrgangsstufen/Bildungsgänge auch standortübergreifend entwickelt werden, um gemeinsame Ressourcen zu nutzen und „das Rad nicht immer wieder neu erfinden zu müssen“. Gleiches gilt für Fachmedienkonzepte/Vereinbarungen der Fachkonferenzen: Hier ist zu fragen: Welche fachspezifischen Ziele werden innerhalb des Unterrichts verfolgt und welche Hard- und Softwarevoraussetzungen sind dazu erforderlich?

Die jährlich zweimal stattfindende „Konferenz digitales Lernen für katholische Schulen im Erzbistum Paderborn“ kann ein Impulsgeber sein und Interessierte zusammenführen.

2.2 Lerntheoretische/mediendidaktische Ebene

Was versteht man unter „digitalem Lernen“ technisch/methodisch und welche Denk- und Handlungsoperationen sind damit verbunden?

Die „Zauberformel“ vom Etikett „digitales Lernen“ beinhaltet eine ganze Reihe von Bildern und Vorannahmen: Schülerinnen und Schüler im Computerraum oder Klassenzimmern, in denen Tablets, Smartphones und interaktive Whiteboards neben „analoge“ Unterrichtsmedien wie Buch, Heft, Tafel u. ä. treten. Zu fragen ist aber nicht nur, welche neuen Lehr- und Lernwerkzeuge in die Schule Einzug halten, welche methodisch-technischen Möglichkeiten sie bieten, sondern was Lernende und Lehrende „damit tun“.

Da ein zeitgemäßes, kompetenzorientiertes Lernen im Mittelpunkt unserer Überlegungen steht, bildet dieses auch den Ausgangspunkt dieses Kapitels. Was bedeutet also „Lernen im digitalen Zeitalter“?

2.2.1 Lernen im digitalen Zeitalter – eine begriffliche Annäherung

„Lernen (bzw. ein Lernprozess) hat stattgefunden, wenn in einer bestimmten Reizsituation eine stabile, überdauernde Verhaltensänderung auftritt, die weder durch biologische Faktoren (z. B. Reflexe, Instinkte, Gehirnreifung) noch durch Verletzung des Organismus (z. B. Gehirnverletzung, Erkrankung, Operation) bedingt ist.“ (Prändl, 2014).

Digitale (Lern-) Medien setzen junge Menschen gewissermaßen dauerhaft einer Reizsituation aus. Lernen, so lässt sich annehmen, findet insofern auf zwei Ebenen statt: Die erste umfasst Reizinhalt, die sich dem Lernenden/der Lernenden einprägen, die zweite Ebene beinhaltet kognitiv-methodisches Lernen im Sinne einer Strategieentwicklung („Wie gehe ich mit der Fülle unterschiedlicher Reize um, die mir begegnen?“). Da Neurowissenschaftler grundsätzlich von der Plastizität/Formbarkeit des menschlichen Gehirns ausgehen, dürfte eine Medienumgebung also immer auch etwas mit dem Individuum machen, das sich in ihr bewegt. Aufgabe von Schule sollte es sein, diesen Prozess bewusst, kenntnisreich und gezielt zu steuern. Hier unterscheiden sich u. E. die Ansätze grundlegend: Medienpädagogische Positivisten setzen auf die Selbststeuerungskräfte junger Menschen und verweisen zugleich auf die segensreichen Wirkungen vernetzter, d. h. selbstständig erschlossener Wissens- und damit auch Kompetenzzuwächse. Realistischer erscheint uns die empirisch noch unbelegte Erfahrung, dass insbesondere Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I keinerlei Erfahrungen im zielgerichteten (d. h. lernproduktiven) Einsatz digitaler Mobilmedien besitzen. Zwar erwecken sie den Eindruck, umfassend medienkompetent zu sein, führen vielfach jedoch nur rudimentäre Operationen aus (bspw. Textnachrichten in WhatsApp versenden, Fotos bearbeiten, Sprachnachrichten verschicken ...). Diese Operationen folgen nicht selten den durch Apps vorgegebenen Logiken und schulen keinesfalls selbstständige, auf Problemlösestrategien abzielende Nutzungsstrategien.

Es lässt sich ferner beobachten, dass die zunehmend enger getakteten Impulsrhythmen von Smartphones zugleich zum Taktgeber im Alltag von Kindern und Jugendlichen werden. Sie steuern massiv die Aufmerksamkeitslenkung und beeinflussen die Ressourcen, die junge Menschen ihrer persönlichen (Weiter-) Bildung widmen können (und wollen). Auf diesen Zusammenhang muss eingegangen werden, wenn wir über digitales Lernen nachdenken – umfasst er doch eine fundamentale Voraussetzung aller Nutzungsabsichten digitaler Werkzeuge.

In der Debatte um Anforderungen an „mediale Bildung“ oder „digitale Bildung“, oft auch „Bildung 2.0“ oder „Bildung 4.0“ genannt, wird vielfach davon ausgegangen, die Lebenswelt von Kindern und jungen Erwachsenen verändere sich durch Digitalmedien dergestalt, dass Schule sich diesen unabwendbaren Umbrüchen durch eine Veränderung ihrer Bildungsziele, aber auch entsprechender Lerninhalte anzupassen habe. Diese Position ist zutreffend und problematisch zugleich. Selbstverständlich bedient sich Schule inhaltlich und methodisch des gesamten Spektrums medialer

Werkzeuge. Zugleich sind im Schulsystem langfristige Handlungs- und Ideenzusammenhänge vorzufinden, die sicherstellen, dass die Unterrichtsentwicklung nicht modischen Instrumentalisierungen unterworfen wird. In diesem Sinne kann es nicht Aufgabe schulischer Bildung sein, Kinder und Jugendliche für kurzfristig angesagte Anwendungen und Arbeitsumgebungen konkret handlungsfähig zu machen. Vielmehr sollen sie grundsätzliche, exemplarische Fähigkeiten und Fertigkeiten erwerben, flexibel und reflektiert in sich wandelnden Medienverhältnissen zu agieren, diese souverän mitzugestalten und emanzipiert für eigene Zielstellungen zu nutzen.

2.2.2 Kompetenzbereiche und Formen der Interaktion

Folgende sechs Kompetenzbereiche erlauben eine erste Systematisierung, nach der Lernoperationen abgeleitet werden können:

- ☰ Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren,
- ☰ Kommunizieren und Kooperieren,
- ☰ Produzieren und Präsentieren,
- ☰ Schützen und sicher Agieren,
- ☰ Problemlösen und Handeln,
- ☰ Analysieren und Reflektieren (Kultusministerkonferenz, 2016).

Am Anfang des „digitalen Lernens“ steht zunächst die Interaktion einer Schülerin bzw. eines Schülers mit einem digitalen Endgerät. Diese Interaktion kann viele Formen haben, etwa:

- ☰ **Suche** nach einer Definition des Begriffs „Interkulturalität“ mit dem Smartphone-Browser über die Suchmaschine Google als gängiges Beispiel. Medienhandeln ist vielfach geprägt durch außerschulische Handlungsroutinen. Dort ist es üblich geworden, auch im Alltag schnell Begriffe zu googeln, um rasch Fragen zu beantworten. Das bedeutet zunächst eine Unterbrechung etwa eines Gesprächs, einer Lektüre, einer Filmschau, eines Unterrichtsgesprächs ... um einem Informationsbedürfnis unmittelbar nachzugehen.
- ☰ **Ablegen** und gemeinsames Nutzen/Weiterentwickeln von Texten, Notizen, Skizzen,
- ☰ **Präsentieren** fotografischer Dokumentationen eines Unterrichtsgangs, eines Experiments, aber vielleicht auch privater Aufnahmen etwa zum Besuch eines außerschulischen Lernorts.

Die konkreten Interaktionsformen sind vielfältig – die didaktische Herausforderung bleibt groß: Wie gestalte ich Lernsituationen so, dass real und virtuell vollzogene Operationen zu einem tatsächlichen Kompetenzerwerb führen?

Es ist notwendig, Lernumgebungen zu strukturieren, in ihrer Komplexität zu vereinfachen, Übersichtlichkeit herbeizuführen. Dies gilt besonders für Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I. Eine Reihe von Programmen (z. B. Content-Management-Software von Apple, Samsung ...) trägt diesem Bedürfnis Rechnung und erlaubt es, sämtliche Funktionen eines digitalen Geräts bedarfsgerecht vorzudefinieren. Je ausgeprägter die Fähigkeit der Lernenden zu Selbstmanagement und zielgerichteter Orientierung auch in komplexen Umgebungen ist, desto offener kann auch die Nutzeroberfläche gestaltet sein.

Eine Standardsituation bleibt die Nutzung kostenfreier, vorinstallierter Software auf den Endgeräten der Nutzer. Vielfach decken diese Programme/Apps ein breites Repertoire nötiger Funktionen ab (surfen, fotografieren, kommunizieren, sich orientieren ...), spezielle Aufgaben erfordern hingegen Fach-Apps. Daran ist zu erinnern, schließlich gehören diese inzwischen zum methodischen Repertoire fachgerechten Lernens und Arbeitens – der Verzicht auf ihren Einsatz stellt künftig eine Lücke im Curriculum dar.

Das Leitbild Medien kann an dieser Stelle kaum die Fülle möglicher Lernprozesse im digitalen Kontext erfassen und wiedergeben. Von Gültigkeit wird die Frage bleiben: Was genau wird wie gelernt und inwiefern bringt die Digitalität des Lernvorgangs einen didaktischen Mehrwert gegenüber analogen Lernsettings?

2.3 Unterrichtsmethodische/-praktische Ebene

Grundsätzlich bieten digitale Hilfsmittel eine ganze Reihe von Innovierungsmöglichkeiten für die qualitative Weiterentwicklung des Fachunterrichts wie auch schulischer Projekte. Nachdem ICILS 2013 (Bos, Eickelmann, Gerick et al., 2014) empirisch nachweisen konnte, worin das Grundproblem schulischer Mediennutzung liegt (in der konsumorientierten Passivität der Lernerinnen und Lerner) können inzwischen daraus Konsequenzen gezogen werden, wie die Lernqualität optimiert werden kann. Die Grundüberzeugung liegt entsprechend darin, durch digitale Lernwerkzeuge den Schülerinnen und Schülern mehr Handlungsraum innerhalb der Unterrichtsstunden zu eröffnen (vgl.: Hilbert Meyer: „Anteil echter Lernzeit“). Im ko-konstruktivistischen

Sinne bedeutet dies: Kompetenzorientierung wird realisiert durch möglichst selbstständige, problemorientierte und lösungsbezogene Eigenaktivität.

Schülerinnen und Schüler nutzen Medien insofern zur selbstständigen, kollaborativen Bearbeitung, als dass systematisierte, vielseitige und selbstlerngerechte Aufgabenformate innerhalb gut bedienbarer Lernumgebungen forschend-entdeckende Lernvorgänge unterstützen. Ganz nebenbei bereiten sie auf eine professionelle Medienutzung vor und erlauben die Thematisierung medienethischer Fragestellungen.

In diesem Teilkapitel sollen Beispiele und Modelle vorgestellt werden, wie dies getan werden kann. Die Besonderheit besteht darin, dass die Übersicht bewusst Leerstellen aufweist, die Sie mit Ihren Unterrichtsmodellen füllen und somit das Leitbild anreichern mögen.

2.3.1 Digitale Lernsettings – wie verändern sie die Formen des Lernens?

Als „Lernsetting“ verstehen wir eine bewusst vorgestaltete Lernumgebung. Dazu zählt im engeren Sinne der Lernort Schule mit Bereichen wie dem Klassenraum/Kursraum, Fachräumen, der Schulbibliothek, einer Mensa und weiteren Aufenthaltsbereichen. Im weiteren Sinne gehören dazu aber auch der häusliche Bereich der Schülerinnen und Schüler. Mit Blick auf die Öffnung von Schule und Unterricht sind auch außerschulische Lernorte zu berücksichtigen. Auf diese Weise wird verdeutlicht, dass „Leben“ und „Lernen“ für unser Schulsystem keine voneinander zu trennenden Bereiche sind. Die im Folgenden vorgestellten Settings zeigen auf, dass digitale Werkzeuge in besonderem Maße dazu beitragen, die Erfahrungsbereiche der Lernenden miteinander zu verbinden, dass Lernen auf diese Weise lebensweltorientiert gestaltet werden kann:

- ☰ **Flipped Classroom** (Lektüre oder selbstständige Aneignung von Inhalten, z.B. mit e-Tutorials o.Ä. findet häuslich statt, die Bearbeitung von Aufgaben und eine gemeinsame Diskussion im Klassen-/Kursverband innerhalb der Schule),
- ☰ **Blended Learning** (Kombination aus Präsenz- und häuslichen Lernphasen mittels virtueller Lernumgebungen, z.B. Moodle, Webweaver...),
- ☰ **E-Portfolios** (Strukturierte Dokumentation, Organisation und Reflexion von Lernprozessen, interaktiv angelegt z.B. als digitale Arbeitsmappe auf einem Tablet,
- ☰ **E-Kompetenzraster/Entwicklungsberichte online** (Strukturierungs- und Rückmeldehilfen zur Begleitung von Kompetenzerwerbsprozessen, im Idealfalle als vernetzter Zugriff für Kollegen unterschiedlicher Fächer),

- ☰ **E-Tutorials** (professionelle Erklärvideos/Animationen zur selbstständigen Aneignung von Fachwissen und dessen lösungsbezogener Nutzung, etwa zur Begleitung häuslichen Lernens),
- ☰ **Multimedia-Lernräume** (Fortentwicklung von Computerräumen/Medienwerkstätten, die dem Ziel dienen, mit möglichst vielfältigen digitalen Instrumenten Lernenden eine große Bandbreite an Lernwegen zu eröffnen. Inzwischen vielfach apparative Ergänzungen (Scanner, Projektoren, Mikroskope, Drucker...) zur Verwendung mit vorhandenen Smartphones/Tablets).

Folgende Übersicht soll Ihnen dabei helfen, einen Überblick über derzeit gängige Programme zu behalten:

Anwendungen und Apps – kleine und große Tools für den Lernalltag

- ☰ Notability,
- ☰ Evernote,
- ☰ Explain Everything,
- ☰ Etherpad,
- ☰ Creative Book Builder,
- ☰ iBooks Author,
- ☰ ...

2.3.2 Erweiterung fachlicher Lernwege und Lernwerkzeuge

Folgende Arbeitsfelder bedürfen der alltags- und erfahrungsbasierten Erweiterung:

- ☰ Diagnose,
- ☰ Inklusion,
- ☰ Binnendifferenzierung,
- ☰ individuelle Förderung,
- ☰ mehrkanalige Lernzugänge,
- ☰ ganzheitliche Lernoperationen.

Zur Überprüfung fachlicher Methoden im digitalen Raum können hier nochmals die sechs Kompetenzbereiche als Schema herangezogen werden, um zu fragen: Welche der Kompetenzen korrespondieren mit den lehrplangemäßen Kompetenzziele? Wo ergeben sich Synergien?

2.3.3 Kompetenzen und Standards digitaler Bildung

„Der Rahmen umfasst sechs Kompetenzbereiche:

- ☰ Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren,
- ☰ Kommunizieren und Kooperieren,
- ☰ Produzieren und Präsentieren,
- ☰ Schützen und sicher Agieren,
- ☰ Problemlösen und Handeln,
- ☰ Analysieren und Reflektieren.“ (Kultusministerkonferenz, 2016).

Folgende Thesen mögen abschließend zusammenfassen, worauf es aus Sicht der Ausführungen zum „Lernen mit Medien“ maßgeblich ankommt:

2.3.4 Thesen zur Zukunft des Lernens in und mit digitalen Medien

These 1: Ein **zeitgemäßer Bildungsbegriff** umfasst auch das Lernen und Arbeiten im digitalen Kontext. Hier kommt es darauf an, dass Lernende selbstständig, lösungs- und handlungsorientiert agieren. Bewährte fachliche Kompetenzen und Kulturtechniken spielen dabei ebenso eine Rolle wie Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sich erst aus vernetzten Medioumgebungen ergeben.¹

These 2: Alle Akteure in der Schule sollten einen verbindlichen Zugriff auf **zeitgemäße und funktionale digitale Lernumgebungen** haben. Nutzerfreundlichkeit und Mobilität helfen dabei, Medien und Methode hinter Lerninhalte zurücktreten zu lassen. Einfachheit und Konzentration auf Wesentliches tragen zur nahtlosen Integration in Lehr- und Lernprozesse bei. Digitalwerkzeuge in der Schule müssen Kinder und Jugendliche zu eigenem Tun bewegen. Sämtliche Aufgabenformate und fachliche Problemstellungen zielen darauf ab, im ko-konstruktivistischen Sinne Medien aktiv als Werkzeug zu nutzen, um sich Weltzusammenhänge zu erschließen.

These 3: Digitale Lernmittel erweitern das **methodische Unterrichtsrepertoire**. Sie helfen dabei, mehrkanalige Lernwege zu eröffnen und individuell zu fördern. Beson-

¹ Vgl. die Ausführungen des Historikers Andreas Rödder: 21.0 – Eine kurze Geschichte der Gegenwart. München: C.H. Beck 2015, S. 380: „Novum 1: Digitalisierung und rhizomatisches Denken (...) Damit verändern sich die Mechanismen der Wahrnehmung und des Denkens. Hypertextstrukturen im Internet sind anders angelegt als ein geschriebener Text; eine Webpage bleibt unter ihren Möglichkeiten, wenn sie ausgedruckt wird. Dem entspricht ein <<rhizomatisches>>, d.h. wurzelförmiges Denken, das nicht logisch-hierarchisch oder linear angelegt, sondern flächig-vernetzt ist. Denken in Kategorien von Netzwerken statt kausal-genetischer Logik, wie sie die abendländische Tradition geprägt hat, wird zu einer neuen Form der Weltaneignung.“

ders Instrumente der **Diagnose und Binnendifferenzierung** erlauben auch im Rahmen kollegialer Kooperation, mit heterogenen Lernvoraussetzungen konstruktiv umzugehen. Der erhöhte technische Aufwand im Einsatz digitaler Lernmedien erfordert eine kritische Prüfung des damit zu erzielenden didaktischen Mehrwerts. Eine Vielzahl zentraler Medienkompetenzen kann auch „analog“ erworben werden.

Die Wahl technischer Komponenten (Hard- und Software) richtet sich nach diesen Maßstäben und berücksichtigt hinreichend die aktuellen technischen Standards in beruflichen Umfeldern. Digitale und analoge Lernräume/Lernmethoden werden sinnvoll und möglichst nahtlos miteinander verbunden („Hybridität“). Auf diese Weise lässt sich der Lernort Schule öffnen und mit außerschulischen Institutionen vernetzen.

Die private Mediensozialisation der Schülerinnen und Schüler wird als unterrichtlich relevante Expertise gewürdigt und eingebunden. Nutzungsgewohnheiten werden dabei reflektiert und aus fachlicher Perspektive professionalisiert.



3 Menschen organisieren mit Medien

Die Fähigkeit, sich im Schulalltag zu organisieren, stellt eine Grundvoraussetzung für ein effektives Lern- und Wissensmanagement dar. Ein besonderes Augenmerk ist dabei auf digitale Organisation zu richten, ohne die „analogen“ Bereiche wie die Heftführung aus dem Blick zu verlieren. Dies betrifft alle an Schule beteiligten Gruppen, d. h. Schülerinnen und Schüler, Lehrerinnen und Lehrer sowie Erziehungsberechtigte. Im Unterricht sollen Schülerinnen und Schüler von vornherein dazu angeleitet werden, sich selbstverständlich digital zu organisieren. Lehrerinnen und Lehrer unterstützen dies bei ihrer Unterrichtsvorbereitung und -durchführung.

3.1 Planung des Schulalltags

Zur (digitalen) Planung des Schulalltags gehört es, regelmäßig aktuelle Informationen über die Schulhomepage, ein digitales Schwarzes Brett oder eine Lernplattform abzurufen. Aktuelle Informationen werden in ein digitales Informationssystem (Lernplattform) gesetzt und Termine synchronisiert. Nach Möglichkeit sollen unterschiedliche parallele Plattformen zu einer einzigen zusammengefasst werden.

3.2 Datenmanagement

Ein vernünftiges Datenmanagement bildet die Grundlage zur Arbeit mit digitalen Medien. Dazu gehören zunächst technische Grundfertigkeiten wie das Erstellen, Umbenennen, Kopieren und Speichern von Dateien, jedoch auch der Umgang mit einem strukturierten Verzeichnissystem, das es ermöglicht, effektiv nach Informationen zu suchen und Daten wiederzufinden.

Ein wesentlicher Punkt liegt in der Datensicherheit. Daten müssen gegen unbefugten Zugriff gesichert, Computersysteme vor Schadsoftware (Viren, Trojaner, Würmer)

und Angriffen über Mail (Phishing) geschützt werden. Der Umgang mit einer aktuellen Antivirensoftware und einer Firewall soll selbstverständlich werden. Dazu gehört auch ein Grundverständnis über die Funktionsweise solcher Systeme und die Strategien von Hackern.

Eine große Gefahr sehen wir darin, dass viele Jugendliche, aber auch Erwachsene, allzu sorglos mit ihren Daten umgehen und sie in sozialen Medien selbst veröffentlichen. Auch Cloud-Computing, d. h. die Nutzung von Apps und Speicher im Internet, ist kritisch zu bewerten, da nicht klar ist, wer Zugriff auf die Daten hat und wie sicher diese letztendlich sind. Stehen die Server im Ausland, besteht oft Rechtsunsicherheit, was Urheberrecht und Datenschutz angeht. Daher sollte man Systeme mit Servern in Deutschland bzw. der EU nutzen.

Einem möglichen Datenverlust muss durch regelmäßige Backups entgegengewirkt werden.

Vor allem aber gilt es unserer Ansicht nach, Schülerinnen und Schüler, aber auch Lehrerinnen und Lehrer in Bezug auf diese Problematik zu sensibilisieren. Oftmals sind sie sich der Risiken nicht bewusst.

In den unteren Klassenstufen empfehlen wir dazu den Einsatz von Medienschülerinnen und -schülern bzw. Medienscouts. Die Thematik muss jedoch auch im Unterricht immer wieder angesprochen und in die schulinternen Lehrpläne aufgenommen werden. Lehrerinnen und Lehrer sollten hier eine Vorbildfunktion ausüben, Erziehungsberechtigte müssen aber ebenfalls in diesen Prozess eingebunden werden.

3.3 Austausch von Daten / Zusammenarbeit

Der gemeinsamen Erstellung von Medienprodukten und dem Austausch von Daten kommt besonders, aber nicht ausschließlich, bei kooperativen Lernformen im Unterricht eine große Bedeutung zu. Dazu gehören insbesondere der Austausch von Materialien, das Arbeiten an gemeinsamen Dokumenten, digitale Kommunikation (E-Mail, Chat, Telefonkonferenz ...).

Die Einrichtung einer digitalen Unterrichts- und Lernumgebung ist daher unerlässlich.

3.4 Organisation von schulischen Veranstaltungen

Bei der Planung eines Klassenfestes beispielsweise kann online eine Recherche für den günstigsten Getränkeanbieter erfolgen, die Kostenrechnung erfolgt mittels einer Tabellenkalkulation, über eine gemeinsame Plattform werden Verantwortlichkeiten festgehalten, und die Einladungen werden über E-Mails verschickt.

3.5 Rolle der Lehrerinnen und Lehrer sowie der Erziehungsberechtigten

Lehrerinnen und Lehrer helfen ihren Schülerinnen und Schülern bei der digitalen Organisation des Schulalltags und üben eine Vorbildfunktion aus. Gleiches gilt für Erziehungsberechtigte, die ihre Kinder unterstützen.

Unserer Ansicht nach müssen wir ein Auge auf die Kommunikation zwischen den Gruppen werfen. Dabei darf es sich auf keinen Fall um eine rein digitale Kommunikation handeln. Alle Gruppen können von- und miteinander lernen, so auch Lehrerinnen und Lehrer von ihren Schülerinnen und Schülern, die ihnen etwa bei technischen Problemen im Umgang mit digitalen Medien helfen oder einen Einblick in die Welt der sozialen Medien verschaffen. Erziehungsberechtigte setzen sich z. B. mit ihren Kindern an den Computer und erkunden die Lernplattform der Schule und lassen sich soziale Medien von ihnen erklären.

3.6 Rechtlicher Rahmen

Bei der Organisation mithilfe digitaler Medien sind die Grundsätze des Datenschutzes wie auch des Urheberrechts zu beachten. Dies ist auch im Unterricht zu thematisieren.

Insbesondere gilt für Lehrerinnen und Lehrer: Bei der Verarbeitung von Schüler- und Elterndaten ist zu beachten, dass nach der VO-DV I (Verordnung über die zur Verarbeitung zugelassener Daten von Schülerinnen, Schülern und Eltern), §2 eine solche Verarbeitung auf privaten PCs oder Tablets der Genehmigung durch die Schulleitung bedarf. Dem Datenschutz ist etwa durch Verschlüsselung der Dateien Rechnung zu tragen.

Bei der dienstlichen Kommunikation über E-Mails ist die Dienstanweisung zur Nutzung des Internets und der elektronischen Post (E-Mail) für die Schulen in Trägerschaft des Erzbistums Paderborn sowie in den Schulen der Stiftung Schulen der Brede und des Stifts Werl zu berücksichtigen.

Der Schulträger sollte den Schülerinnen und Schülern wie auch Lehrerinnen und Lehrern digitale Endgeräte zur Verfügung stellen, bzw. diese bei der Anschaffung unterstützen.

Eine Zusammenarbeit mit dem Datenschutzbeauftragten des Erzbistums Paderborn, Steffen Pau (info@kdsz.de), ist erforderlich. Dieser informiert und berät die Schulen über aktuelle rechtliche Änderungen.

3.7 Umsetzung

Diese Kenntnisse und Fertigkeiten zu vermitteln kann nicht Aufgabe des Unterrichts im Fach Informatik sein, das nicht alle Schülerinnen und Schüler belegen müssen, da es sich um kein Pflichtfach handelt.

Die Themen müssen demnach immer wieder an geeigneter Stelle im Unterricht aller Fächer thematisiert werden. Dies erfolgt in der Regel wiederkehrend, den Unterricht begleitend, und nicht als eigenständiges Thema. Die fächerbezogenen digitalen Lernziele der jeweiligen Fachcurricula bleiben davon unberührt. Beispielsweise kann das Fach Mathematik Tabellenkalkulation als eine Möglichkeit digitalen Organisierens einführen.

Abgesehen davon muss sichergestellt werden, dass alle Schülerinnen und Schüler eine Grundeinführung in die Organisation mit digitalen Medien erhalten. Dazu haben sich beispielsweise folgende Modelle bewährt:

- ☰ EDV-Unterricht in Klasse 5,
- ☰ Projekt- oder Methodentage,
- ☰ Pflichtfach „Informatische Bildung“ in der Sek I,
- ☰ Anbindung an ein oder mehrere Fächer.

Die Einrichtung eines Selbstlernzentrums mit digitalen Geräten und Internetanschluss unterstützt die Selbstständigkeit der Schülerinnen und Schüler.

Diese Vermittlung von Grundkenntnissen kann nicht durch eine einzelne dieser Maßnahmen erfolgen. Ein Umgang mit allen diesen organisatorischen Werkzeugen muss eine Selbstverständlichkeit in allen Bereichen von Schule sein.

4 Menschen helfen mit Medien



Cybermobbing, Gewaltvideos auf dem Handy, Einstellen von urheberrechtlich geschützten Fotos und Videos bei Facebook oder Instagram oder illegale Film- und Musikdownloads: Die Mediennutzung von Heranwachsenden macht auch in ihren problematischen Formen vor der Institution Schule nicht Halt.

Im Sinne des katholischen Selbstverständnisses im Allgemeinen und des Leitbildes der katholischen Schulen in Trägerschaft des Erzbistums Paderborn im Speziellen müssen alle an Schule Beteiligten Verantwortung übernehmen.

Schülerinnen und Schüler müssen angeleitet werden, digitale Medien konstruktiv und verantwortungsbewusst zu verwenden, sich ihrer Risiken und Gefahren bewusst zu sein, auf der anderen Seite aber auch ihre Chancen zu erkennen und zu nutzen. Lehrerinnen und Lehrer sollten daher auch in diesem Bereich genauso wie Erziehungsberechtigte eine Vorbildfunktion ausüben und als Ansprechpartner zur Verfügung stehen.

4.1 Medienschülerinnen und -schüler

Analog zum Projekt „Medienschouts NRW“ wollen wir Schülerinnen und Schüler sowie – in beratender Funktion – Lehrerinnen und Lehrer zu „Medienschülerinnen und -schülern“ ausbilden.

Sie stehen ihren Mitschülerinnen und Mitschülern als Ansprechpartner zu allen Fragen rund um den Umgang mit digitalen Medien zur Verfügung.

Sie klären über die Gefahren im Umgang mit dem Internet auf, legen aber auch die Chancen der Nutzung digitaler Medien dar. Sie bieten eigene Sprechstunden an und beteiligen sich aktiv an der Durchführung von Elternabenden. Auch Lehrerinnen und Lehrern stehen sie bei Bedarf zur Seite.

Grundlegend für die Arbeit der Medienschülerinnen und -schüler ist das Prinzip der Peer-Education, das von der Idee ausgeht, dass die Medienschülerinnen und -schüler ein ähnliches Mediennutzungsverhalten wie ihre Mitschülerinnen und Mitschüler aufweisen und dass Jugendliche besser von Gleichaltrigen als von Erwachsenen lernen. Die beratenden Lehrerinnen und Lehrer halten sich möglichst im Hintergrund. Zur Unterstützung sind sie aber unerlässlich.

Dem Einsatz der Medienschülerinnen und -schüler sind jedoch Grenzen gesetzt, zum Beispiel, wenn strafrechtlich relevante Bereiche betroffen sind. Eine Zusammenarbeit mit der Polizei (bspw. mit Jugendkontaktbeamten) ist daher unerlässlich.

Nach dem Leitbild der katholischen Schulen und dem katholischen Selbstverständnis ergibt sich hier eine besondere Verantwortung für die Schülerinnen und Schüler dieser Schulen.

Anders als bei dem Medienscouts-Projekt wollen wir bei den Medienschülerinnen und -schülern die Präventionsarbeit gegenüber den Beratungsgesprächen stärker in den Fokus stellen. Dazu hat es sich als geeignet erwiesen, dass die Medienschülerinnen und -schüler in den Unterricht der 5. Klassen gehen und über mögliche Gefahren im Zusammenhang mit digitalen Medien aufklären. Bewährt haben sich hier die Methoden des Stationenlernens sowie des direkten Gesprächs.

Die Ausbildung soll in speziellen Workshops erfolgen. Gedacht ist dabei an eine Zahl von mindestens vier Medienschülerinnen bzw. -schülern und zwei Beratungslehrerinnen oder -lehrern.

Wichtig für eine bessere Kommunikation untereinander und zwischen den Schulen ist ab dem Beginn der Ausbildung eine Vernetzung mit Hilfe digitaler Medien, wie etwa einer gemeinsamen Internet-Plattform, sowie durch persönliche Kontakte.

4.2 Technik-Schülerinnen und -Schüler

Oftmals scheitert der Medieneinsatz im Unterricht an technischen Problemen. Mal erkennt das Standardprogramm das Videoformat nicht, mal gibt es Probleme mit den Lautsprecherboxen oder mit dem Netzwerk. Schülerinnen und Schüler kennen oft Lösungen für solche Probleme. Wir wollen sie dazu daher speziell im Umgang mit dem Netzwerk schulen, etwa zum Anmelden einer neuen Klasse oder der Rücksetzung eines Passworts, also bei Problemen, die in der Unterrichtspraxis mit digitalen Medien immer wieder auftreten. Die Technik-Schülerinnen und -Schüler stehen

Lehrerinnen und Lehrern im Umgang mit derartigen technischen Problemen als Ansprechpartner zur Verfügung.

Für sie sollte die Zusammenarbeit mit den Technikschülerinnen und -Schülern selbstverständlich sein und zu ihrer Entlastung dienen.

Idealerweise nehmen zwei Schülerinnen oder Schüler pro Klasse oder Kurs an einem solchen Programm teil.

Diese Zusammenarbeit mit Lehrerinnen und Lehrern stellt für die Technikschülerinnen und -Schüler eine besondere Art der individuellen Förderung dar.

4.3 Fortbildungen

Zur konkreten Umsetzung des Leitbildes Medien an den katholischen Schulen des Erzbistums Paderborn ist es wesentlich, die Kolleginnen und Kollegen mit Fortbildungsmaßnahmen zu unterstützen, wobei dem Qualitätsmanagement (QM) eine zentrale Rolle zukommt. Die Umsetzung des Leitbildes wird daher von unterschiedlichen Fortbildungsmaßnahmen begleitet.

4.3.1 Schulinterne Fortbildungen

Fortbildungen werden in erster Linie durch Schulentwicklungsberaterinnen und -berater (SEB) des Kern- respektive Erweiterungsteams des QM angeboten. Im Bedarfsfall können sie auch von anderen Anbietern (Vorgehensweise cf. QMK-Flyer) durchgeführt werden. Darüber hinaus scheint es sinnvoll, auch aus den eigenen Schulen einen Pool aus geeigneten Moderatoren zu bilden.

Bei diesen Fortbildungen handelt es sich vor allem um Fachfortbildungen mit dem Schwerpunkt auf dem Einsatz digitaler Medien, denn der Medieneinsatz darf nicht getrennt von der Methodik und Didaktik des jeweiligen Faches gesehen werden.

4.3.2 Kollegiumstage

Kollegiumstage zum Thema „Digitale Medien“ werden angeboten. Auch hier kann auf Schulentwicklungsberaterinnen und -berater des QM-Kernteams zurückgegriffen werden.

4.3.3 Schulexterne Fortbildungen

Die „Konferenz digitales Lernen“ findet zweimal jährlich statt. Während sich eine Tagung auf methodisch-didaktische Fragen konzentriert, stehen bei der anderen

Tagung technische Aspekte im Vordergrund. Eingeladen zu diesen Tagungen werden die Medienbeauftragten der Schulen sowie interessierte Lehrerinnen und Lehrer. Die Schulen in Trägerschaft des Erzbistums Paderborn sowie die Schulen der Stiftung Schulen der Brede und des Stifts Werl sollten hier vertreten sein.

Im Rahmen dieser Konferenzen wird das vorliegende Leitbild Medien prozesshaft weiterentwickelt.

4.3.4 Ausbildung von Medienschülerinnen und -schülern

Die Aus- und Weiterbildung von Medienschülerinnen und -schülern sowie der betreuenden Lehrerinnen und Lehrer sollte in mindestens einmal jährlich stattfindenden Workshops erfolgen.

4.3.5 Schulentwicklungsberatung

Die Schulentwicklungsberatung, die durch Mitglieder des QM-Kernteams erfolgt, berücksichtigt in besonderer Weise die Fortentwicklung von Schul- und Unterrichtsqualität unter Einsatz digitaler Medien.

4.3.6 Fortbildungsberatung

Eine Fortbildungsberatung der Fortbildungsbeauftragten und der Schulleitung sollte durch Mitglieder des QM-Kernteams unter besonderer Berücksichtigung digitaler Medien geschehen.

4.3.7 Kollegiale Beratungen

Im kollegialen Rahmen werden vor allem fachbezogene Themen behandelt oder Neuerungen vorgestellt oder besprochen, wie beispielsweise der Einsatz von Dokumentenkameras im naturwissenschaftlichen Unterricht. Wichtig ist es, innerhalb des Kollegiums und der Fachgruppe im Gespräch zu bleiben.

4.3.8 Fachunterrichtscoaching

Fachunterrichtscoaching bezeichnet eine neue Art der Lehrerfortbildung, die im Kern der Berufstätigkeit einer Lehrperson ansetzt – beim Unterrichten. Der Ort der Fortbildung ist der Unterricht. Statt in einer Fortbildung modellhaft zu lernen, was guten Unterricht ausmacht, findet hier Fortbildung „on the job“ statt.

Zwei Globalziele werden beim Fachunterrichtscoaching verfolgt: die Förderung der fachlichen Lernprozesse der Schülerinnen und Schüler und die Förderung der professionellen Entwicklung der Lehrperson.

Anders als bei der Ausbildung von Referendarinnen und Referendaren begleitet der Fachunterrichtscoach die Lehrkräfte als partnerschaftlicher Experte „auf Augenhöhe“. Er beteiligt sich an allen Phasen des Unterrichtsgeschehens und trägt Mitverantwortung für das Lernen der Schülerinnen und Schüler. Bei der gemeinsamen Vor- und Nachbesprechung wie auch bei der Durchführung des Unterrichts geht er auf die individuellen Ausgangslagen, Fragen und Anliegen ein. In der unterrichtsbezogenen Zusammenarbeit werden auch die Überzeugungen und somit die Haltungen und Werte der Lehrperson aufgenommen. Die Kommunikation zwischen Coach und Lehrkraft ist in hohem Maße inhaltsbezogen und zeichnet sich durch eine dialogische, konstruktive Gesprächsführung aus. Eine zentrale Rolle spielen dabei fachdidaktische Überlegungen.

Fachunterrichtscoaching ist eine Maßnahme zur Unterrichtsentwicklung, die schulintern unter externer Begleitung durch den Coach stattfindet. Die Settings sind darauf angelegt, einen fach- und schulweiten Unterrichtsentwicklungsprozess zu stützen oder in Gang zu setzen. Das Fachunterrichtscoaching kann mit einzelnen Lehrkräften aber auch mit ganzen Fachgruppen begonnen und durchgeführt werden.

Ein Schwerpunkt des Fachunterrichtscoachings liegt im Einsatz digitaler Medien. Es ist geplant, dass Mitglieder des QM-Kernteams als Ausbilder weiterer Moderatorinnen und Moderatoren zum Fachunterrichtscoaching weiterbilden. Ziel ist es, die Mitglieder einer Fachgruppe so zu qualifizieren, dass sie ein Coaching nach Anleitung in der Schule selbstständig durchführen können.

4.4 Umsetzung

Das Leitbild Medien wird an die Bedürfnisse der einzelnen Schule angepasst und konkretisiert. Jede Schule ist verpflichtet, im Rahmen des Schulprogramms ein schulinternes Medienkonzept auf Grundlage des Leitbildes Medien zu erstellen bzw. zu aktualisieren. Dieses erfolgt jeweils innerhalb eines Jahres nach Veröffentlichung des aktuellen Leitbildes Medien.

Der Schulträger sollte unserer Ansicht nach dazu die notwendige technische Ausstattung und Infrastruktur für eine sinnvolle Mediennutzung im Rahmen seiner Mög-

lichkeiten zur Verfügung stellen. Die Schulen erarbeiten ein tragfähiges Medienkonzept auf Grundlage und im Einklang mit diesem Leitbild.

4.5 Evaluation

Das Leitbild Medien wird fortlaufend evaluiert.

Da die technische Entwicklung im Bereich der digitalen Medien rasant voranschreitet und sich die konkrete Weiterentwicklung nicht vorhersagen lässt, muss das Leitbild Medien regelmäßig an die neue Entwicklung angepasst werden. Bei der zweimal jährlich stattfindenden „Konferenz digitales Lernen“ findet dazu jeweils eine Aussprache statt, auf deren Grundlage das Leitbild von den Autoren überarbeitet wird.



Das Team zum Leitbild Medien

Thomas Köster (Mitte)

StR i.E. am St.-Franziskus-Berufskolleg Hamm für die Fächer Deutsch, Geschichte, Informatik und Politik, zugleich Medienbeauftragter; Schwerpunkte: Individuelle Förderung und fächerübergreifender Kompetenzerwerb mit digitalen Lernmedien; mobile Lern-IT in Bildungseinrichtungen; frühkindliche Medienbildung; Gestaltung medienbezogener Erziehungspartnerschaften

✉ t.koester@franziskus-berufskolleg.de

Hans-Bodo Markus (Links)

Diplom-Theologe in der Abteilung Schulpastoral der Hauptabteilung Schule und Erziehung des Erzbischöflichen Generalvikariats in Paderborn, Social Media Redner (Schwerpunkt Cybermobbing)

✉ hans-bodo.markus@erzbistum-paderborn.de

Dr. Wolfgang Unkelbach (Rechts)

OStR i.E. am Mallinckrodt-Gymnasium Dortmund für die Fächer Mathematik, Physik und Informatik, Mitglied des Kompetenzteams Dortmund mit den Schwerpunkten Mathematik in der Sek II und Fachunterrichtscoaching sowie des QM (Qualitätsmanagement)

✉ Unkelbach@mallinckrodt-gymnasium.de

Wir möchten Sie ganz herzlich einladen, den im Leitbild Medien entworfenen Weg mit uns gemeinsam zu gehen. Die nächsten Jahre stellen uns vor spannende Aufgaben, die wir kreativ und mit Freude lösen werden! Wir sind gespannt auf Ihre Rückmeldungen, Fragen, eigene Praxisideen oder Beiträge zu diesem Text. Schreiben Sie uns einfach oder besuchen Sie unsere „Konferenz digitales Lernen“.

Literaturverzeichnis

Baacke, Dieter (1996): **Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel**. In: Rein, Antje von (Hrsg.): Medienkompetenz als Schlüsselbegriff. Bad Heilbrunn: Klinkhardt (Theorie und Praxis der Erwachsenenbildung).

Bos, W.; Eickelmann, B.; Gerick, J.; Goldhammer, F.; Schaumburg, H.; Schwippert, K.; Senkbeil, M.; Schulz-Zander, R. & Wendt, H. (Hrsg.) (2014): **ICILS 2013 – Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern in der 8. Jahrgangsstufe im internationalen Vergleich**. Münster: Waxmann. [↗ waxmann.com/ fileadmin/media/zusatztexte/ICILS_2013_Berichtsband.pdf](http://waxmann.com/fileadmin/media/zusatztexte/ICILS_2013_Berichtsband.pdf) (15.8.2017).

Bündnis gegen Cybermobbing e. V. (05/2017): **Cyberlife II. Spannungsfeld zwischen Faszination und Gefahr**. [↗ bgcmob.de/fileadmin/pdf/2016_05_02_Cybermobbing_2017End.pdf](http://bgcmob.de/fileadmin/pdf/2016_05_02_Cybermobbing_2017End.pdf) (2.8.2017).

Büsch, Andreas (2015): **Anthropologische Perspektive. Handlungsfähig in der digitalen Welt: Identität, Beziehung und Information**. In: RelliS, Zeitschrift für den katholischen Religionsunterricht, Nr. 15/Heft 01/2015, Ausgabe „Digitale Welten“. Paderborn: Schöningh.

Burke, Peter: **Die Explosion des Wissens**. Von der Encyclopédie bis Wikipedia. Berlin: Wagenbach 2014.

Die deutschen Bischöfe/Publizistische Kommission Nr. 35 (2011): **Virtualität und Inszenierung – Unterwegs in der digitalen Mediengesellschaft**. Medienethisches Impulspapier. [↗ keine-bildung-ohne-medien.de/wp-content/uploads/2012/12/Katholische-Kirche_KO_35.pdf](http://keine-bildung-ohne-medien.de/wp-content/uploads/2012/12/Katholische-Kirche_KO_35.pdf) (2.8.2017).

Hugger, Kai-Uwe (2008): **Medienkompetenz**. In: Sander, Uwe; von Gross, Friederike; Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Klicksafe, Definition **Cybermobbing**. [↗ klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-was-ist-das/](http://klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-was-ist-das/) (2.8.2017).

Kultusministerkonferenz (2016): **Strategie der Kultusministerkonferenz. „Bildung in der digitalen Welt“**. [↗ kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf](http://kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf) (17.1.2017).


Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen (2016): **Lernen im Digitalen Wandel**. [↗ bildungviernull.nrw/landnrw/de/home/file/fileId/503/name/Leitbild_LernenImDigitalenWandel](http://bildungviernull.nrw/landnrw/de/home/file/fileId/503/name/Leitbild_LernenImDigitalenWandel) (02.08.2017).

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2016): **JIM 2016. Jugend, Information, (Multi-) Media**. [↗ mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM_Studie_2016.pdf](http://mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM_Studie_2016.pdf) (02.08.2017).

Meyer, Hilbert: **Was ist guter Unterricht?** Berlin: Cornelsen 2004.

Prändl, Ingeborg (2014): **Definition „Lernen/Lernprozess“**.  [lernen.psychowissen.net /zum-begriff-lernen/index.html](https://lernen.psychowissen.net/zum-begriff-lernen/index.html) (15.08.2017).

Schmidt, Jan Hinrik; Paus-Hasebrink, Ingrid; Hasebrink, Uwe (Hrsg.): **Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen**. Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), Schriftenreihe Medienforschung, Bd. 62. Berlin, 2009.

Tulodziecki, Gerhard (2001): **Medienkompetenz als Aufgabe von Unterricht und Schule**.  dbbm.fwu.de/semik/publikationen/downloads/tulo_vortrag.pdf (2.8.2017).

Vertiefende Literatur

Breiter, Andreas (et al.) (2015): **Der Medienpass als Instrument zur Förderung von Medienkompetenz**. LfM-Dokumentation Band 53.

Burow, Olaf-Axel (2014): **Digitale Dividende**. Ein pädagogisches Update für mehr Lernfreude und Kreativität in der Schule. Weinheim und Basel: Beltz.

Carr, Nicholas (2010): **Wer bin ich, wenn ich online bin ... und was macht mein Gehirn solange?** Wie das Internet unser Denken verändert. München: Karl Blessing Verlag.

Dräger, Jörg/Müller-Eiselt, Ralph (2015): **Die digitale Bildungsrevolution. Der radikale Wandel des Lernens und wie wir ihn gestalten können**. München: DVA.


Hartmann, Werner/Hundertpfund, Alois (2015): **Digitale Kompetenz. Was die Schule dazu beitragen kann**. Bern: hep Verlag.

Knop, Karin; Hefner, Dorothee, Schmitt, Stefanie, Vorderer, Peter (2015): **Mediatisierung mobil. Handy- und mobile Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen**. Leipzig: VISTAS Verlag; LfM-Schriftenreihe Medienforschung 77.

Rödter, Andreas: **21.0 – Eine kurze Geschichte der Gegenwart**. München: C.H. Beck 2015, S. 380.

Sadowski, Marc (2014): **Das schnelle Methoden-1x1**. Digitale Medien mit Arbeitsmaterialien. Berlin: Cornelsen.

Stodt, Benjamin; Wegmann, Elisa; Brand, Matthias (2015): **Geschickt geklickt?! Zum Zusammenhang von Internetnutzungskompetenzen, Internetsucht und Cybermobbing bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen**. Leipzig: VISTAS Verlag; LfM-Schriftenreihe Medienforschung 78.



Herausgeber:

Erzbistum Paderborn

Erzbischöfliches Generalvikariat

Hauptabteilung Schule und Erziehung

Domplatz 3

33044 Paderborn

 erzbistum-paderborn.de

© 2017