

**Gemeinschaftsschule mit Oberstufe
Kellinghusen**



Medienkonzept

Medienbildung und Digitalisierung des Unterrichts

Joszi Sorokowski

Januar 2021

Inhaltsverzeichnis:	Seite:
Einleitung	2
Leitperspektiven und Kompetenzrahmen	3
Kompetenzbeschreibung der Klassenstufen	5
Technisches Ausstattungskonzept	7

Einleitung

Unsere gegenwärtige gesellschaftliche Epoche ist gekennzeichnet durch die allumfassende Digitalisierung aller Lebensbereiche: Kommunikation, Freizeit, Produktion, gesellschaftliche Teilhabe, medizinische Versorgung und Bildung. In Anlehnung an den Begriff der "Industriellen Revolution" wird von der "Digitalen Revolution" gesprochen. Keine Veränderung in der Vergangenheit war in so kurzer Zeit derartig radikal und weitreichend wie die, die durch die Informationstechnik, das Internet und die Digitalisierung verursacht wurde. In der Folge sehen wir uns heute mit einer sprunghaften, qualitativen Umwälzung aller gesellschaftlichen Prozesse und Verhältnisse konfrontiert, die vollkommen neue Existenzbedingungen geschaffen hat. Und der rasante Fortschritt der technologischen Entwicklung legt die Vermutung nahe, dass dies ein permanenter Prozess ist, dessen Geschwindigkeit weiter zunehmen wird.

Digitale Medien sind, nicht zuletzt durch die Konvergenz aller bisher bekannten Medien in ein einziges Gerät, zu einer wesentlichen Sozialisationsinstanz der Kinder und Jugendlichen geworden. Dabei ist aber die Fähigkeit zu einer wirklich bereichernden Nutzung nicht angeboren. Die Schlüsselqualifikation, um in diesem von Medien durchdrungenen Leben gut zurechtzukommen, heißt Medienkompetenz. Sie bezeichnet ein ganzes Bündel von Fertigkeiten, das notwendig ist, um Medien und ihre Inhalte zu begreifen und für sich selbst erfolgreich zu nutzen. Medienkompetenz ist neben unseren Klassikern Lesen, Schreiben und Rechnen zur 4. Kulturtechnik geworden.

"Medienkompetenz ist hierbei als Ziel zu verstehen, wobei *Medienbildung* der Weg ist, dieses Ziel zu erreichen. Das *Lernen mit Medien* und das *Lernen über Medien* müssen daher in den Fokus der unterrichtlichen Tätigkeit rücken, um ein selbstbestimmtes und reflektiertes Medienwissen und Medienhandeln der Schülerinnen und Schüler zu ermöglichen." (*Kultus und Unterricht*, Amtsblatt des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, Ausgabe C, Juni 2016 – Leitgedanken zum Kompetenzerwerb, S.3)

Die Kultusministerkonferenz der Länder hat mit ihrem Beschluss vom 18.12.2016 das Strategiepapier "Bildung in der digitalen Welt" vorgelegt. Hierin wird erstmalig ein Kompetenzrahmen verbindlicher Anforderungen formuliert, dessen Ziel es ist, "Das Lernen im Kontext der zunehmenden Digitalisierung von Gesellschaft und Arbeitswelt sowie das kritische Reflektieren darüber...(als) integrale Bestandteile des Bildungsauftrages..." zu implementieren. (*Bildung in der digitalen Welt*, Strategie der Kultusministerkonferenz, 18.12.2016, S.51) Damit wird den Institutionen des Bildungsbetriebs ein Leitfaden an die Hand gegeben, die Chancen und Potenziale der Digitalisierung pädagogisch begleiten sowie kompetent und kreativ nutzen zu können. **Für die Schulen steht dabei im Vordergrund, dass der Umgang mit der Digitalisierung dem Primat des Pädagogischen folgt und in pädagogische Konzepte eingebunden sein muss, in denen das Lernen den zentralen Aspekt darstellt.**

Das *Curriculum Medienbildung der Gemeinschaftsschule mit Oberstufe Kellinghusen* greift diesen Kompetenzrahmen auf und erfüllt damit auch die Anforderungen des *Digitalisierungsprogramm Schleswig-Holstein* vom 28.06.2018. Gleichzeitig bezieht es aber auch zu großen Teilen die differenzierten Ausführungen des *Mediencurriculum Sekundarstufe 1* des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg vom Mai 2014 mit ein, genauso wie Konkretisierungen des *Basiskurs Medienbildung 2016* des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg. Einen nicht unerheblichen Einfluss haben auch die eigenen Erfahrungen aus dem Unterricht *Medienbildung*, der seit dem Schuljahr 2016/2017 an der GMSmO Kellinghusen gehalten wird, sowie die Erkenntnisse des *Seminars für Medienbildung* der Europauniversität Flensburg mit dem Projekt *Media Matters*, an dem der Verfasser als Lehrbeauftragter teilgenommen hat.

Leitperspektiven und Kompetenzrahmen

Die Leitperspektiven des Curriculums Medienbildung der GMSmO Kellinghusen sind:

- Die Medien sinnvoll auswählen
- Das Medienangebot kritisch reflektieren
- Die Medien verantwortlich nutzen
- Die eigene mediale Präsenz selbstbestimmt und erfolgsorientiert gestalten

Der Kompetenzrahmen beschreibt prozessbezogene und inhaltsbezogene Kompetenzen, die aber nicht in getrennten Abschnitten aufgeführt sind.

Die prozessbezogenen Kompetenzen kennzeichnen übergreifende, allgemeine, das Fach betreffende Fähigkeiten, die nicht an bestimmte Inhalte gebunden sind und sich im Bildungsprozess bis zum Ende des Bildungsgangs herausbilden. Sie zeigen sich in den themenübergreifenden Aspekten, die in einem Fach über die Jahrgänge hinweg fortlaufend entwickelt werden.

Die inhaltsbezogenen Kompetenzen beschreiben spezifische Kenntnisse fachlicher Themen und in welchen Schritten diese erworben werden sollen. Sie legen also fest, was die Schülerinnen und Schüler bis zu einem definierten Zeitpunkt (Klassenstufe) können und wissen sollen.

Deshalb tauchen die prozessbezogenen Kompetenzen in fast allen Jahrgangsstufen auf, während die inhaltsbezogenen oft einzelnen Jahrgangsstufen zugeteilt sind und sich nur vereinzelt in mehreren wiederfinden.

Der Kerngedanke, der sich im medienpädagogischen Diskurs der letzten Jahre herausgebildet hat, ist, dass das Erwerben der notwendigen Kompetenzen für ein Leben in der digitalen Welt weit über informatische Grundkenntnisse hinausgeht, alle Unterrichtsfächer betrifft und damit keinem isolierten Lernbereich zugeordnet werden kann. "Insofern ist die Einbindung der digitalen Welt in jedem Fach erforderlich." (*Bildung in der digitalen Welt*, Strategie der Kultusministerkonferenz, 18.12.2016, S.12).

Darüber hinaus ergibt sich aber sehr wohl eine Fülle von Argumenten für einen eigenständigen Unterricht "Medienbildung", wie er an der GMSmO Kellinghusen praktiziert wird. Zum einen stellen die teils hochgradig speziellen medientechnischen Kenntnisse und deren ständigen Neuerungen ein hohes Anforderungspotenzial an das zeitliche Fortbildungskontingent der Lehrerschaft dar, dem im Schulalltag oft nicht nachgekommen werden kann. Zum anderen sind die Verknüpfungen und wechselseitigen Beziehungen der Mediennutzung oft derart speziell, dass eine sachgerechte Würdigung und kompetente Aufarbeitung im Fachunterricht teilweise einen viel zu breiten Raum einnehmen und zwangsläufig zu einer Vernachlässigung der anderen fachspezifischen Inhalte führen würde.

Die Lösung dieses nur scheinbaren Widerspruchs besteht eben darin, beide Ansätze parallel umzusetzen: Digitalisierung des Unterrichts und spezifische Einbindung der fachbezogenen Medienbildung in die jeweiligen Fachcurricula - bei gleichzeitiger Entlastung des Fachunterrichts durch einen eigenständigen Unterricht *Medienbildung*. Dieser macht die übergreifenden Aspekte und speziellen Ausprägungen und Konsequenzen der Digitalisierung sowie der allgemeinen Mediennutzung zum Gegenstand der Lerninhalte.

Und nicht zuletzt damit baut das Mediencurriculum der GMSmO Kellinghusen auf einen Medienbegriff auf, der sowohl analoge als auch digitale Formen umfasst und so auch in der KMK-Erklärung von 2012 postuliert wurde, die ja ausdrücklich als integraler Bestandteil der KMK-Strategie von 2016 verstanden wird.

Schulische Medienbildung ist eben mehr als "Digitalisierung des Unterrichts". Nur so kann eine ganzheitliche Medienbildung umgesetzt werden, die "... auf den Erwerb und die fortlaufende Erweiterung von Medienkompetenz [zielt]; also jener Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen." ("Medienbildung in der Schule", Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8. März 2012, Seite 3).

Kompetenzbeschreibung der Klassenstufen

Klasse 5/6

Kompetenzbereich 1: Information und informationstechnische Grundlagen

Die Schülerinnen und Schüler lernen die Basisfunktionen informationstechnischer Strukturen und Anwendungen kennen. Sie erkennen, dass Informationsbeschaffung die Grundlage für den Erwerb von Wissen ist und lernen Auswahl und Verwertung von Quellen sachbezogen vorzunehmen.

Kompetenzbereich 2: Kommunikation und Kooperation

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über grundlegende Kenntnisse medialer Kommunikation und ihrer Regeln und nutzen diese angemessen und achtsam. Sie nutzen analoge und digitale Medien zum Austausch von Information und Wissen und zur Kooperation beim gemeinsamen Arbeiten.

Kompetenzbereich 3: Produktion, Präsentation und Publikation

Die Schülerinnen und Schüler können digitale Medienprodukte planen, realisieren, mediengerecht bearbeiten, sachgerecht präsentieren und adressatenbezogen veröffentlichen. Sie bringen außerschulisch erworbene Kenntnisse mit ein. Dabei wenden sie die spezifischen Gestaltungskriterien und Techniken der Produktionsart an und berücksichtigen die wesentlichen Anforderungen des Urheberrechts.

Kompetenzbereich 4: Analyse und Reflektion

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über Basiskenntnisse bezüglich medialer Codes, Symbole und Zeichen und wenden diese für eine erste Entschlüsselung unterschiedlicher Medienangebote an.

Kompetenzbereich 5: Mediengesellschaft

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien bei der Gestaltung des eigenen und gesellschaftlichen Lebens.

Klasse 7/8

Kompetenzbereich 1: Information und informationstechnische Grundlagen

Die Schülerinnen und Schüler lernen informationstechnische Anwendungen selbständig, zweckorientiert und selbstbestimmt einzusetzen. Sie begreifen Informationen als zentrale gesellschaftliche Ressource, die Grundlage für den Erwerb und die Anwendung von Wissen ist. Ihr Zugriff auf Informationsquellen sowie die Auswahl und Verwertung von Informationen erfolgt sachgerecht und selbstbestimmt.

Kompetenzbereich 2: Kommunikation und Kooperation

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über erweiterte Kenntnisse medialer Kommunikation und ihrer Regeln. Sie nutzen diese angemessen und wenden sie zur Kooperation beim gemeinsamen Arbeiten und zur kooperativen Teilhabe an der Gesellschaft an.

Kompetenzbereich 3: Produktion, Präsentation und Publikation

Die Schülerinnen und Schüler können digitale Medienprodukte planen, realisieren, mediengerecht bearbeiten, sachgerecht präsentieren und adressatenbezogen veröffentlichen. Sie bringen außerschulisch erworbene Kenntnisse mit ein. Dabei wenden sie die spezifischen

Gestaltungskriterien und Techniken der Produktionsart an und berücksichtigen die wesentlichen Anforderungen des Urheberrechts.

Kompetenzbereich 4: Analyse und Reflektion

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über vertiefende Kenntnisse bezüglich medialer Codes, Symbole und Zeichen und wenden diese in der Entschlüsselung und Erörterung unterschiedlicher Medienangebote an.

Kompetenzbereich 5: Mediengesellschaft

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien bei der Gestaltung des eigenen und des gesellschaftlichen Lebens sowie für ihre die Wirklichkeit konstruierende Funktion.

Klasse 9/10

Kompetenzbereich 1: Information und informationstechnische Grundlagen

Die Schülerinnen und Schüler lernen informationstechnische Anwendungen selbständig, zweckorientiert, selbstbestimmt und reflektiert einzusetzen, sowie diese individuell anzupassen.

Kompetenzbereich 2: Kommunikation und Kooperation

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über vertiefende Kenntnisse medialer Kommunikation und ihrer Regeln. Sie nutzen diese angemessen und wenden sie zur gleichberechtigten, individuellen und kooperativen Teilhabe an der Gesellschaft an.

Kompetenzbereich 3: Produktion, Präsentation und Publikation

Die Schülerinnen und Schüler planen, realisieren und veröffentlichen eigene Medienproduktionen auf der Grundlage des sachgerechten Einsatzes unterschiedlicher Medientechniken. Sie sind in der Lage, eigene Lern- und Arbeitsergebnisse routiniert sowie sach-, situations- und adressatengerecht zu präsentieren.

Kompetenzbereich 4: Analyse und Reflektion

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über gesicherte Kenntnisse medialer Codes, Symbole und Zeichensysteme und wenden diese in der Entschlüsselung, Erörterung und Interpretation unterschiedlicher Medienangebote an.

Kompetenzbereich 5: Mediengesellschaft

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien bei der Gestaltung des eigenen und des gesellschaftlichen Lebens, für ihre die Wirklichkeit konstruierende Funktion sowie ihre Bedeutung für die Berufs- und Arbeitswelt.

Technisches Ausstattungskonzept

Die Verteilung der differenzierten Kompetenzen auf die verschiedenen Fachcurricula erfordert ein möglichst flexibles Ausstattungskonzept, da die jeweiligen, mit dem Kompetenzerwerb verbundenen Unterrichtsinhalte und –methoden oft vollkommen unterschiedliche technische Arrangements voraussetzen.

Oberste Maxime muss dabei sein, dass die verschiedenen technischen Konstellationen möglichst schnell und unkompliziert für das Unterrichtsgeschehen zur Verfügung stehen. Hiervon ist nicht nur die alte Diskussion "Computerraum oder Laptops" betroffen. Auch die vom Bildungsministerium ausdrücklich geforderte Berücksichtigung des Prinzips BYOD (Bring your own device), also dass Unterrichtsmethoden auf der Benutzung der schülereigenen digitalen Endgeräte wie Smartphones und Tablets aufbauen, muss im technischen Konzept berücksichtigt werden. Für die Umsetzung des Mediencurriculums ist ein gleichberechtigtes Nebeneinander von Laptop-Klassensätzen, PC-Räumen und BYOD-Systemen wünschenswert.

Selbstverständliche Voraussetzung ist, dass den Schülerinnen und Schülern schulseitig Internetzugang ermöglicht wird. Die zweite Voraussetzung ist die Schaffung eines schulinternen Netzwerks mit eigener Serverstruktur, um eine über den Unterricht hinausgehende Lern- und Aufgabenverwaltung und gezielte Lehrer-Lehrer, Lehrer-Schüler und Schüler-Schüler-Kommunikation zu installieren. Die dritte und größte Anforderung besteht darin, dass alle Klassenmitglieder im laufenden Unterricht mit ihren eigenen Geräten vom Lehrer koordinierten Zugriff auf die Projektionsvorrichtung erhalten können. Nur mit der Realisierung dieser drei Bedingungen sind zeitgemäße, dem Gebot kooperativen Lernens mit digitalen Geräten verbundene Unterrichtsmethoden möglich, die auch Alternativen zum lehrerzentrierten Wissens- und Kompetenzerwerb anbieten.

Wie in der Einleitung dargelegt, bezieht sich "Medienkompetenz" aber nicht nur auf digitale Komponenten, sondern umfasst explizit auch analoge Formen. Nur so ist eine ganzheitliche Medienbildung zu gewährleisten. Es müssen also auch Möglichkeiten geschaffen werden, die analogen Medien in die Präsentationsumgebung zu integrieren.

Zur Frage, welche Endgeräte von der Schule vorgehalten werden sollen, Laptop oder Tablet, ist aus Sicht der berufsorientierten Medienkompetenz eindeutig die Arbeit mit dem Laptop (oder PC im Computerraum) zu bevorzugen. Die Tastaturkenntnis der Schülerschaft degeneriert in den letzten Jahren zusehends, da immer mehr vor allem junge Familien keinen klassischen PC mehr im Hause haben, sondern nur noch Tablets und Smartphones. Im beruflichen und wissenschaftlichen Umfeld, gleich welcher Spezifikation, wird aber auf unabsehbare Zeit hinaus noch die Kenntnis klassischer, tastaturbasierter PC-Systeme vorausgesetzt.

Aus Sicht des Mediencurriculums ergeben sich somit folgende Anforderungen an die technische Umgebung:

1. WLAN-Access für jeden Klassen- und Fachraum, mit einem Datendurchsatz, der ein flüssiges Arbeiten für mindestens 25 gleichzeitig mit dem Internet verbundene Geräte garantiert.
2. Registrierter WLAN-Zugang für alle Schülerinnen und Schüler mindestens ab der 7. Klasse.
3. Schuleigenes Netzwerk mit eigener Server-Struktur.
4. Ausstattung jedes Klassen- und Fachraums (inklusive Sporthalle) mit folgenden Geräten:
 - 4.1. Interaktives Display oder Projektor mit WLAN-Anbindung und VPN-Struktur, so dass gezielt alle sich im selben Raum befindlichen Geräte Zugriff erhalten können.
 - 4.2. Falls Projektor: Projektionsfläche, die von der Tafel unabhängig ist
 - 4.3. Falls Projektor: Klanglich raumfüllende, vom Projektor unabhängige Lautsprecher
 - 4.4. Eventuell Dokumentenkamera
 - 4.5. Laptop am Lehrerpult
5. 10 Klassensätze Laptops (à 16 Stück), um Partnerarbeit garantieren zu können.