Inhalt

[1. Digitale Medien – wie beeinflussen sie den Schulalltag? 1](#_Toc102994987)

[2. Was versteht man unter Medienkompetenz? 2](#_Toc102994988)

[3. Das Dagstuhl-Dreieck 2](#_Toc102994989)

[4. Was bedeutet Förderung von Medienkompetenz in der Schule? 3](#_Toc102994990)

[5. Vertiefende Literatur 3](#_Toc102994991)

DIGITALE MEDIEN VERÄNDERN DEN SCHULALLTAG

# Digitale Medien – wie beeinflussen sie den Schulalltag?

Für Lehrpersonen, Schulleitende und andere Fachleute aus dem schulischen Umfeld gehören digitale Medien heute zum Berufsalltag. Einerseits sind sie Arbeitsmittel im Unterricht, für die Kommunikation, für administrative und für schulorganisatorische Abläufe. Andererseits sind diese sich rasant entwickelnden Medien Teil der sozialen Welt der Schüler\*innen, zu der auch die Schule gehört. Durch die Präsenz digitaler Medien im Schulalltag ergeben sich vielfältige Fragestellungen, Möglichkeiten und Herausforderungen – sei es im Unterricht, auf dem Pausenplatz oder im Kontakt mit Eltern.

Drei Beispiele illustrieren dies:

Eine 5. Klasse studiert im Sportunterricht einen Volkstanz ein. Die Lehrerin zeigt den nächsten Teil vor. Da rennt eine Schülerin zu ihrer Tasche, holt ihr Smartphone hervor, stellt sich neben die Lehrerin und fragt, ob sie die Sequenz nochmals wiederholen könne. Sie wolle ein Video auf- nehmen, zum Üben daheim. Spontan freut sich die Lehrerin über die gute Idee. Auf der anderen Seite hat sie ein mulmiges Gefühl. Schliesslich hat sie keine Kontrolle darüber, was anschliessend mit diesem Film passiert.

Soll sie es in diesem Fall zulassen?

In der Aula wird der Abschlussabend der Projektwoche eröffnet. Viele Eltern sind gekommen, der Schulleiter hält eine Ansprache. Alle Kinder der 4. bis 6. Klasse haben sich in der vergangenen Woche mit ihrer Mediennutzung auseinandergesetzt. Dabei haben sie nicht nur wichtige Regeln über das richtige Verhalten im Internet und den Umgang mit Mobiltelefonen, Tablets und Computern gelernt, sondern auch viel über ihre eigenen Medienerfahrungen nachgedacht und diskutiert. Ganz besonders stolz sind sie auf die vielfältigen Produkte, die im Lauf der Woche entstanden sind. Die einen haben mit selbst gemalten Bildern und eigenen Texten Lernfilme zum Thema erstellt. Andere haben mit Hilfe von Apps kunstvolle Selbstporträts kreiert. Dritte haben Fotostories gemacht und wieder andere einfache Computeranimationen. In einer Vernissage präsentieren sie die Ergebnisse ihrer Arbeit.

Ein Schüler einer 7. Klasse fehlt im Unterricht. Die Mutter ruft in der Pause die Klassenlehrerin an. Sie berichtet, dass der Sohn am Vortag beim Umziehen in der Hallenbadgarderobe von Mitschülern mit dem Mobiltelefon gefilmt worden sei. Sie weiss nicht, ob der Film schon weiter geschickt oder gar ins Internet hochgeladen wurde. Die Lehrerin ist sich unsicher, ob sie den Vorfall direkt mit der Klasse thematisieren oder zuerst mit dem Schulleiter Rücksprache nehmen soll.

Die Beispiele machen deutlich, dass sich die ausserschulische Lebenswelt der Lernenden durch die Mediennutzung immer stärker mit dem Schulalltag vermischt. Die beiden Welten können weder zeitlich noch räumlich voneinander getrennt werden und beeinflussen sich gegenseitig. Was bedeutet dies für die Schule? Welche neuen Möglichkeiten für das Unterrichten ergeben sich daraus? Wie können Lehrpersonen und Schüler\*innen Smartphones und Tablets gewinn- bringend für das Lehren und Lernen einsetzen? Mit welchen problematischen Vorkommnissen könnte die Schule konfrontiert werden und wie kann sie diese verhindern oder auffangen? Jede Schule braucht heute Antworten auf

diese Fragen. Nur eine Schule, welche die Chancen und Risiken von digitalen Medien im Schulalltag mitberücksichtigt, kann einen sinnvollen Unterricht mit und über Medien anbieten. Und sie kann dazu beitragen, dass Heran- wachsende mit Medien gewinnbringend, verantwortungs- bewusst, kritisch, kreativ, genussvoll und sicher umgehen und auf die Gesellschaft von morgen gut vorbereitet sind.

# Was versteht man unter Medienkompetenz?

Medienkompetenz gilt als Schlüsselqualifikation der Informationsgesellschaft. In der Regel umfasst der Begriff neben dem technischen Wissen, wie digitale Medien bedient werden, auch die Fähigkeit, verantwortungsbewusst und kritisch mit Medien umzugehen sowie ein Verständnis dafür, wie Informationstechnologien funktionieren. Damit dies gelingt, braucht es Lese- und Schreibkompetenzen, denn auch multimediale Inhalte wie Bilder und Filme müssen «gelesen» und verstanden werden.

Je nach Definition schliesst Medien­kom­petenz aktive Gestaltungs­kompetenzen, Genussf­ähigkeit sowie soziale und kommunikative Kompetenzen ein. Zu einem zeitgemäs- sen Verständnis von Medienkompetenz gehören zudem der sorgfältige Umgang mit persönlichen Daten, das Beachten von Verhaltensregeln, das Abschirmen vor digitalen Ablenkungen, das Filtern von unüberschaubaren Mengen an Informationen und das Einschätzen der Qualität der Inhalte.

# Das Dagstuhl-Dreieck

Im pädagogischen Bereich hat sich das «Dagstuhl-Dreieck» durchgesetzt, um die Perspektiven der digitalen Bildung zu veranschaulichen:

Es ist unabdingbar, den Aufbau von Medienkompetenz mit der Entwicklung von Lebenskompetenz zu verschränken. Wer sich den Anforderungen der realen Welt stellen kann, findet sich auch in der virtuellen Welt leichter zurecht. Schüler\*innen können dann Medienkompetenz aufbauen, wenn sie die Freiheit haben, Dinge auszuprobieren, selbst zu gestalten und ihre eigenen Erfahrungen zu sammeln – gerade im geschützten Rahmen, den ihnen die Schule bietet. Wie eignen sich Kinder und Jugendliche Medienkompetenz an?

Jüngere Kinder lernen den Umgang mit Medien in erster Linie durch Vorbilder, indem sie das Medienverhalten ihrer Eltern und der Menschen aus ihrem Umfeld beobachten und imitieren. Im Jugendalter nimmt der Einfluss der Erwachsenen zunehmend ab und die Gleichaltrigen werden zur Hauptbezugsgruppe. So sagen Jugendliche gemäss einer Studie (JAMESfocus 2015), dass sie bei Problemen mit dem Internet Freund\*innen fragen, die sich auskennen, oder sich im Internet selbst informieren. Nach wie vor wünschen sie sich aber auch Unterstützung von ihren Eltern und von Seiten der Schule. Nicht zu unterschätzen ist deshalb auch die Vorbildrolle von Lehrpersonen.

# Was bedeutet Förderung von Medienkompetenz in der Schule?

«Man kann nicht nicht Medienpädagogik betreiben», meint der Schweizer Medienpädagoge Christian Doelker. Medien sind im Leben der Kinder omnipräsent und Bestandteil jedes Schulzimmers. Auch wer sich für die Wandtafel statt für eine digitale Präsentation entscheidet, nutzt ein Medium. Medienkompetenzförderung in der Schule heisst also, sich Gedanken zu machen über die Vor- und Nachteile der verschiedenen Medien und die Kinder zu ermutigen, verschiedene Formen zu erproben. Dazu gehört, die Medienpräferenzen der Kinder und der Lehrpersonen kritisch zu hinterfragen und gegenseitig voneinander zu lernen.

Digitale Medien sind dann eine Bereicherung, wenn sie analoge Medien und medienfreie Begegnungen mit neuen Themen, Lerngegenständen und Lernmethoden nicht ersetzen, sondern ergänzen.

# Vertiefende Literatur

Döbeli Honegger, Beat (2017). Mehr als 0 und 1. Schule in einer digitalisierten Welt. hep Verlag.

Moser, Heinz (2019). Einführung in die Medienpädagogik: Aufwachsen im digitalen Zeitalter. Springer VS.