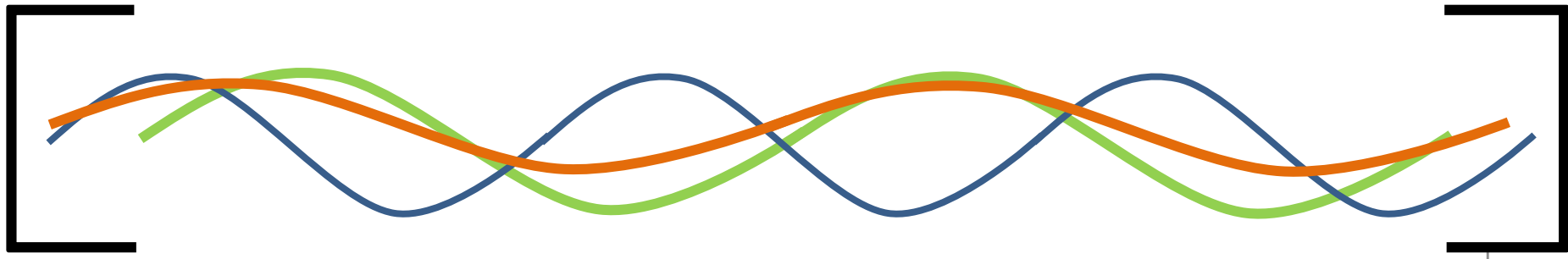


Wie geht gute Digitalisierung im Unterricht?

Auftakt Netzwerkstatt medienfit sek I / 26.9.2018



*Vorbemerkung:
die drei größten Irrtümer der
Debatte um „digitale Bildung“*

Irrtum 1:

Der Glaube an die Notwendigkeit eines „Mehrwerts“

- Unklarer Maßstab: welchen „Wert“ (Mehrwert?) haben „Bildungsprozesse“?
- Analoge Medien müssen keinen „Mehrwert“ nachweisen
- Die Bedeutung des digitalen Wandels wird als etwas „zusätzliches“ eingeschätzt
(man kommt also zur Not auch ohne aus)

Irrtum 2:

„erst wenn ... , dann ...“

- Warten auf die technische „Vollausstattung“
ist sinnlos, wenn die Technik sich alle 2-5 Jahre selbst komplett revolutioniert
(Smartphones, Cloud-Systeme, ...)
- Warten auf die „endgültige“ Klärung aller Rechtsfragen
ist sinnlos - man muss aus der Hängepartie eine Hängebrücke machen
- Warten auf die anderen Akteure
macht ohnmächtig: Pädagog*innen müssen formulieren, was sie
(an Technik, an Urheberrechten usw.) brauchen

Irrtum 3:

„Urheberrecht und Datenschutz bremsen alles aus“

- im Gegenteil: Datenschutz und Urheberrecht können Motor guter digitaler Bildung(sprozesse) werden
berufliche Geräte, berufliche E-Mail-Accounts, Dienstvereinbarungen, zeitliche Grenzen der Erreichbarkeit, mit dem Personalrat geklärte Modelle für Arbeitszeit und Arbeitsbelastung
- *Geklärter Datenschutz als Persönlichkeits- und Vertrauensschutz entlastet Lehrkräfte von „Datenstress“*
- *Ungeklärtes Urheberrecht bremst das gemeinsame Teilen von Bildungsmaterial aus!*

Irrtum 4: „gute Digitalisierung im Unterricht“ ist ein Konsens-Thema

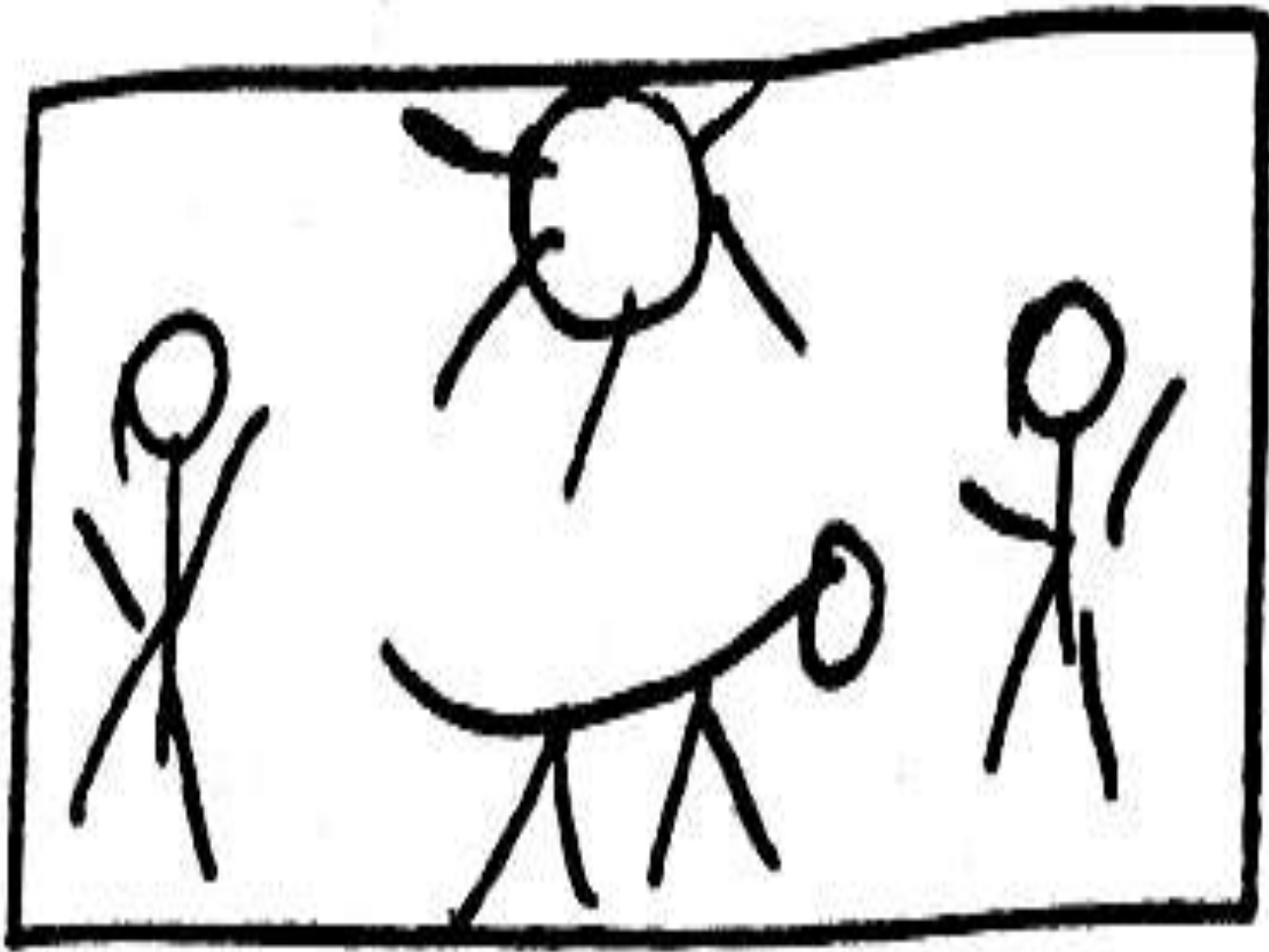
- Weder „gut“, noch „digital“, noch „Unterricht“
(genauso wenig „Bildung“, „digitale Bildung“,)
sind eindeutige oder im Konsens oder durch Konvention
geklärte Begriffe

Vortrag in drei Teilen

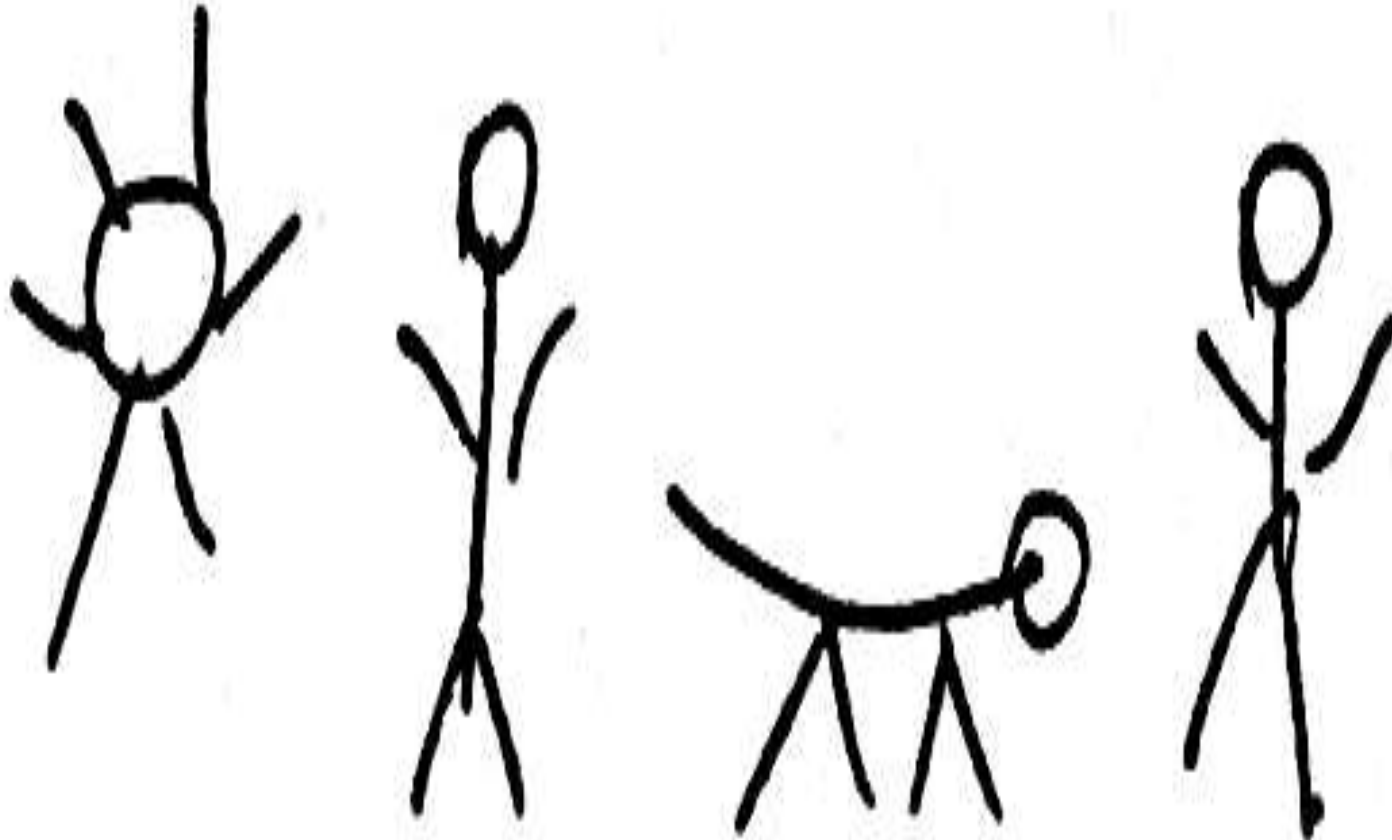
- 1) *„Medien“*
- 2) *„Unterricht“*
- 3) *„digitaler Unterricht“*

1) „Medien“



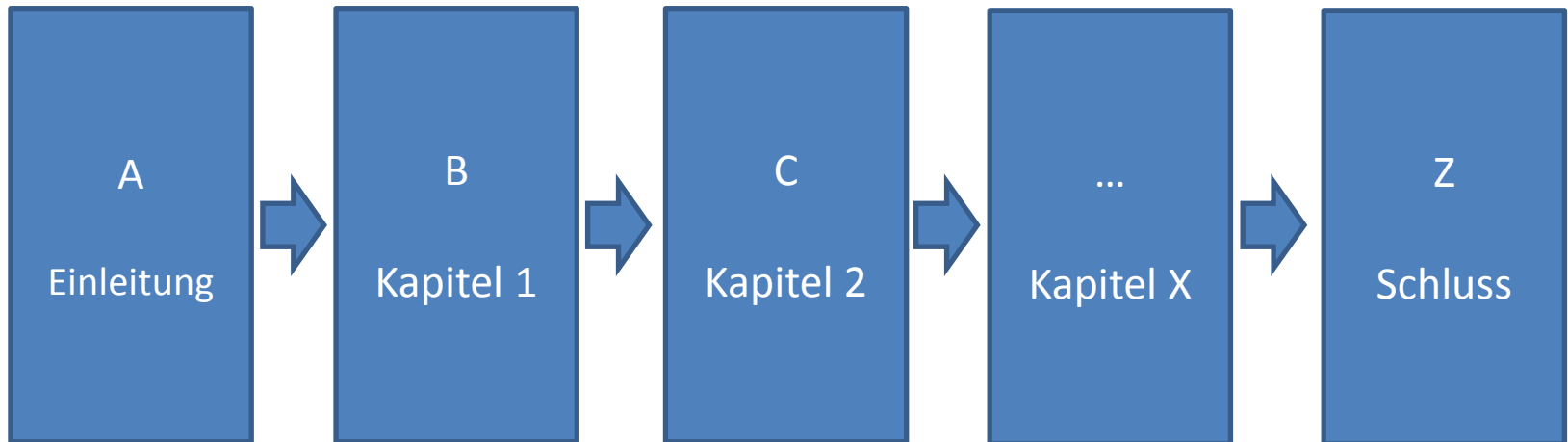


Skizze: aus Vilem Flusser: Die kodifizierte Welt (1978)



Skizze: aus Vilem Flusser: Die kodifizierte Welt (1978)

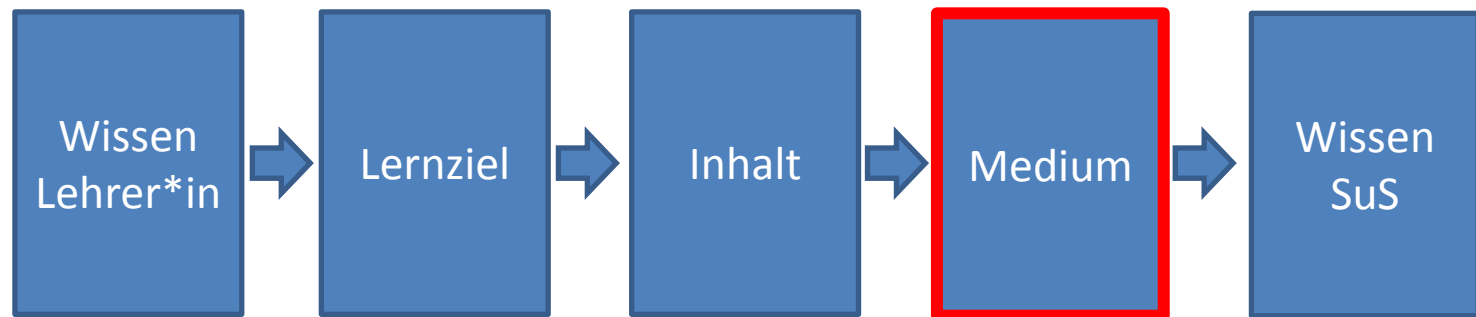
Linearität als Paradigma



Stichworte: „Buchkultur“ / „Gutenberg-Galaxis“

Grafik frei nach Thomas Eibel: Hypertext, München 2004

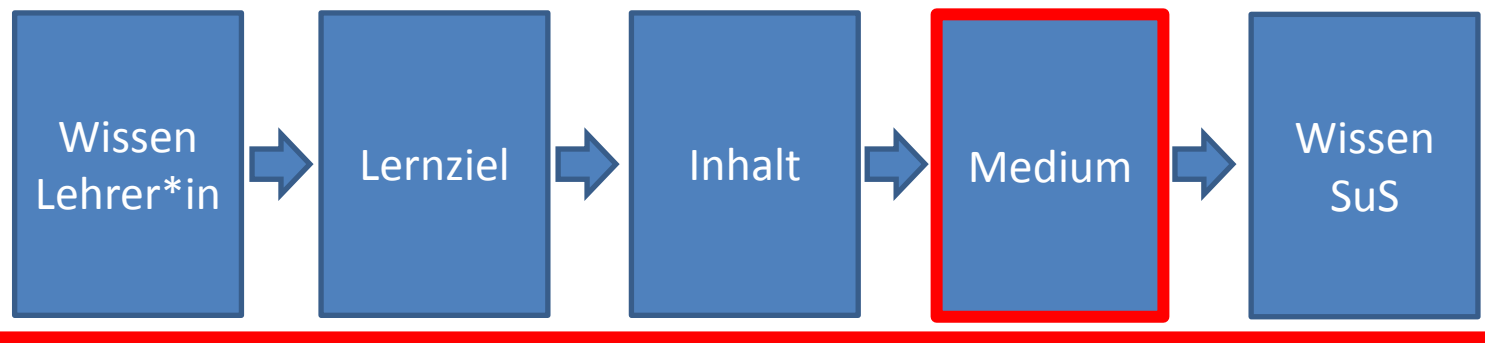
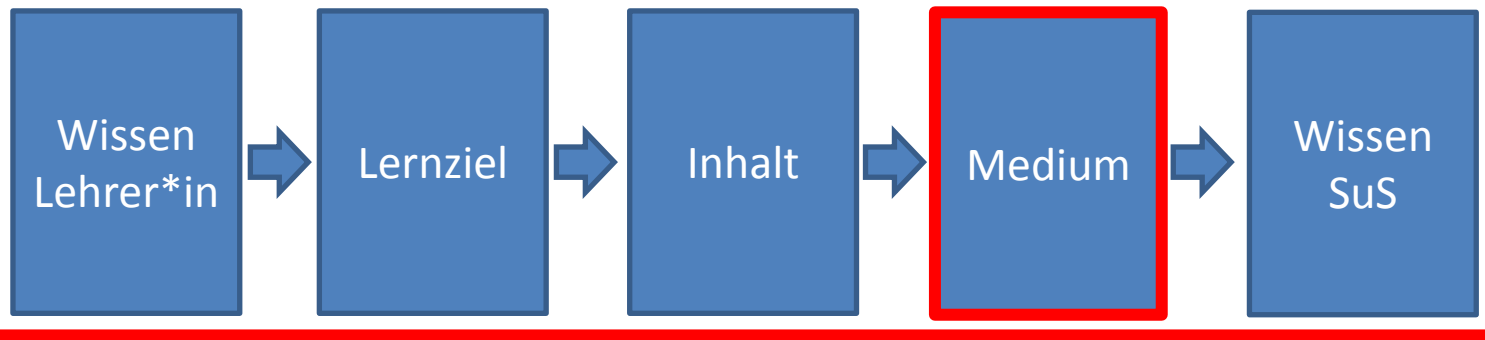
Alltags-Verständnis von „Medien“:



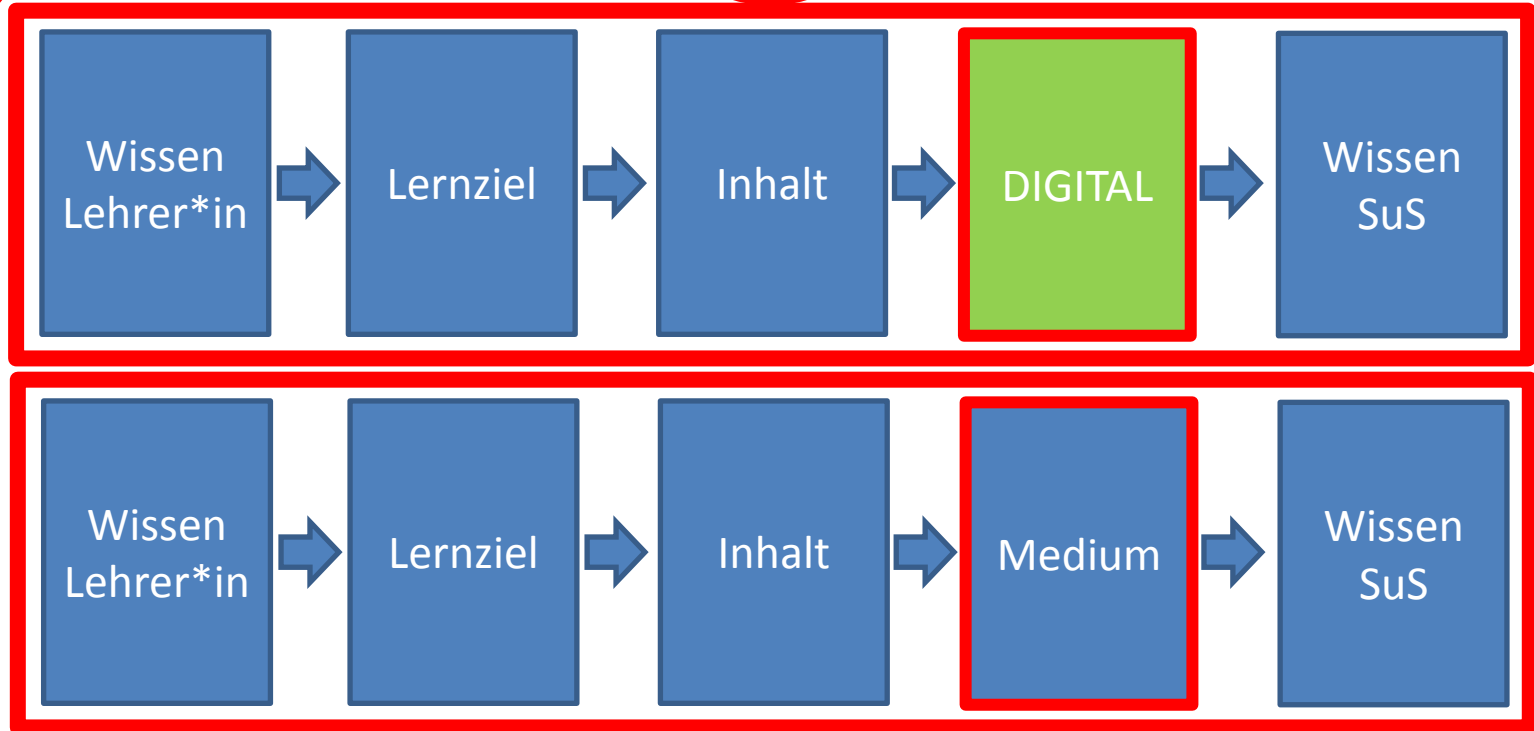
Übliche Kriterien für „sinnvollen“ Medieneinsatz:

- „passt“ das Medium zum Setting?
- Bleibt es „neutral“ zum Inhalt?
- Hat es einen „Mehrwert“ ?
- Wer darf es nutzen?

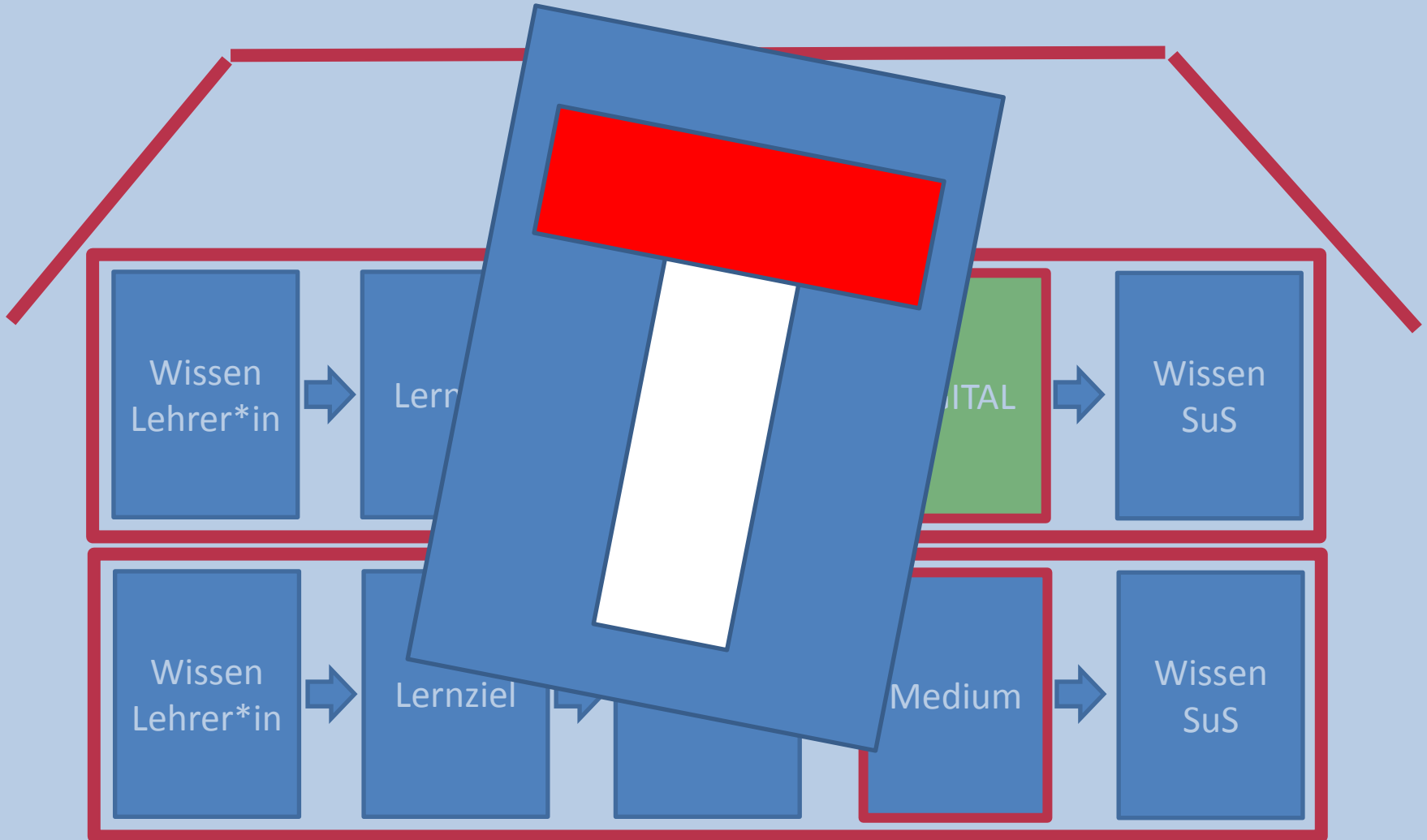
Vom Medium zum Unterricht



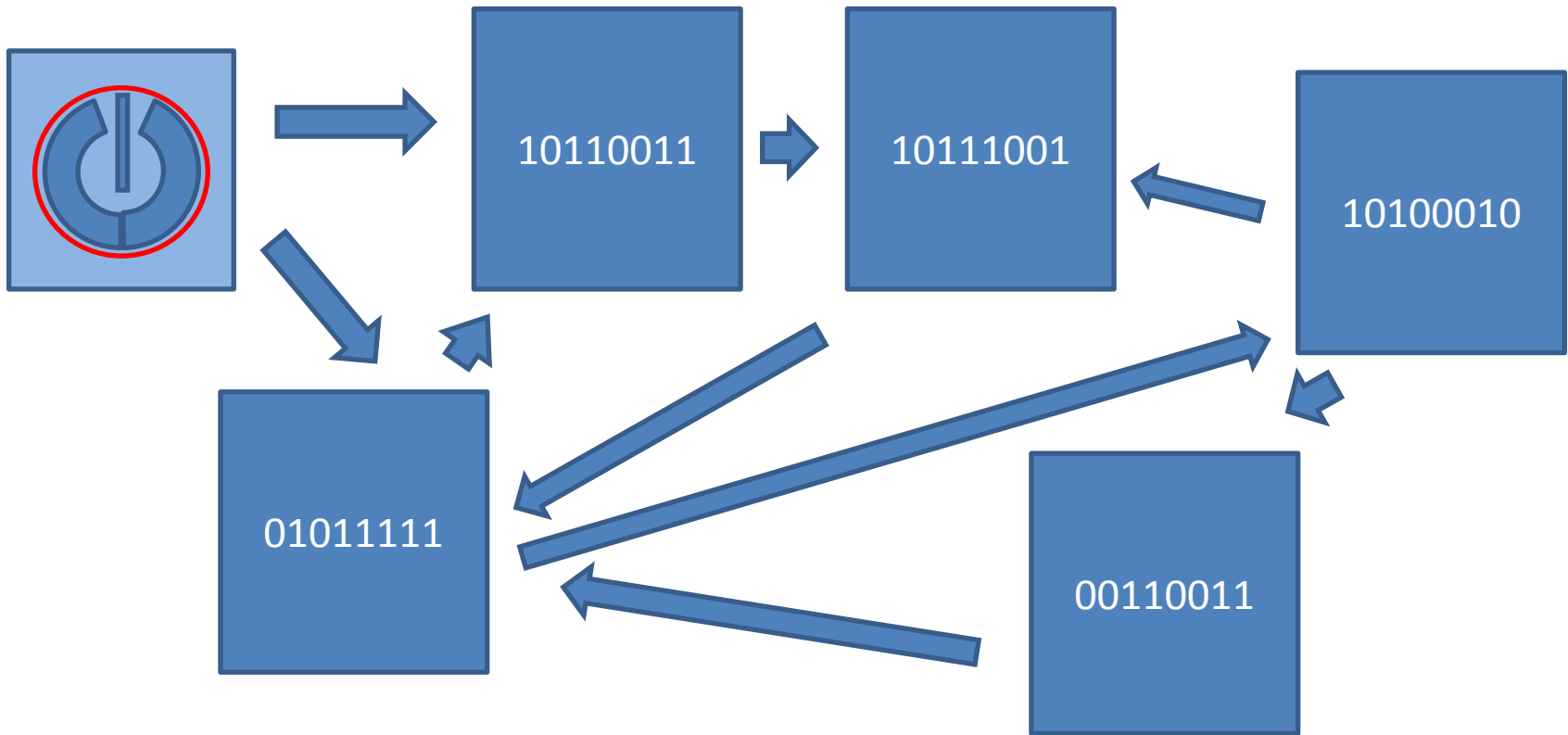
Vom **digitalen** Medium zum Unterricht?



Vom digitalen Medium zum Unterricht?



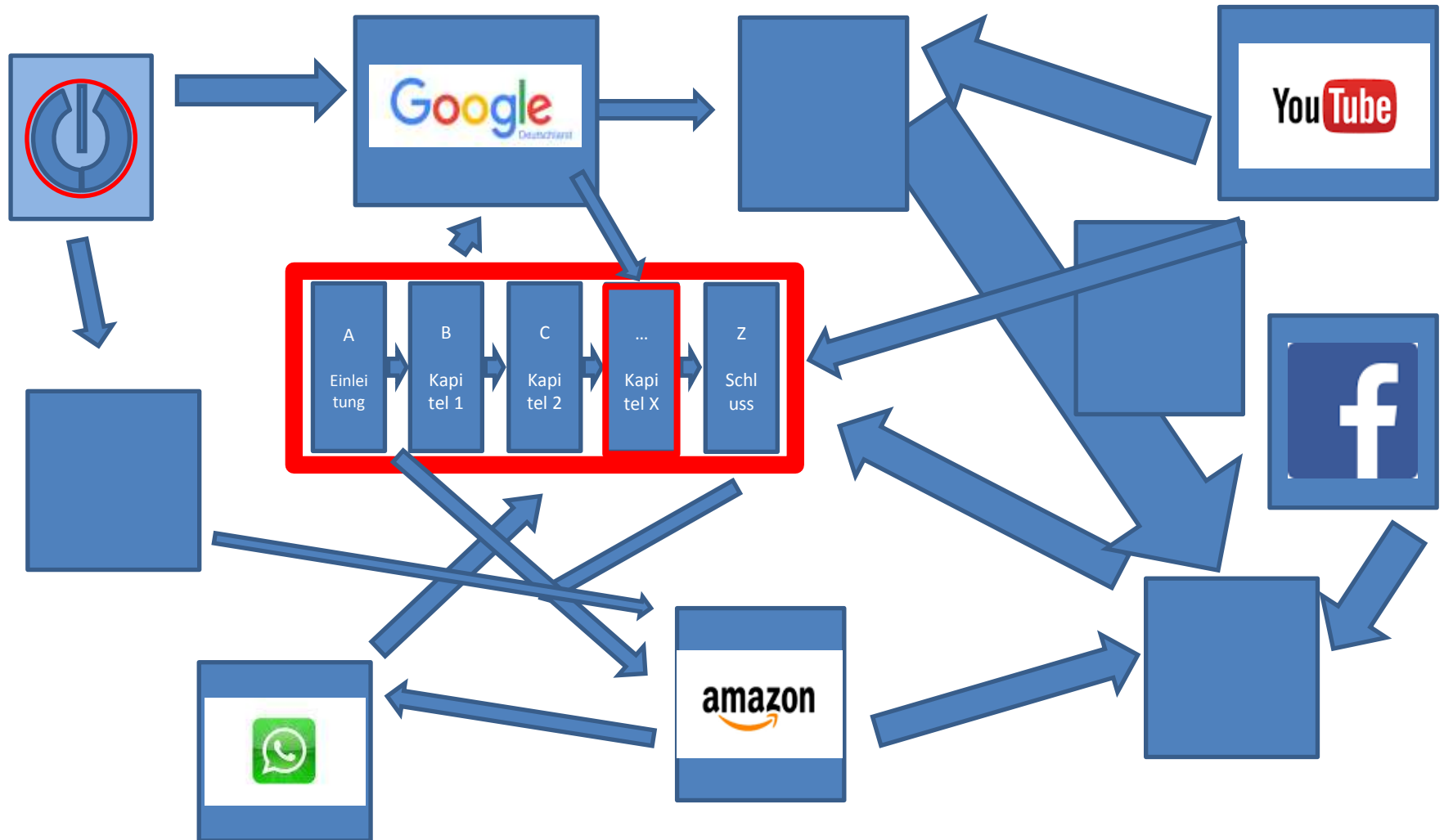
Hypertext als Paradigma



Stichworte: Digitale „Kulturtechnik“ / „Netz“

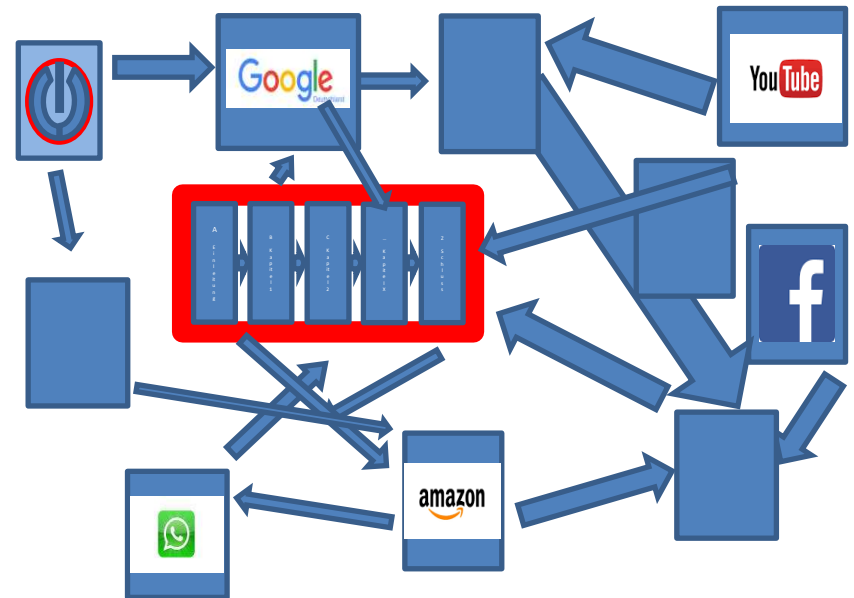
Eigene Grafik, frei nach Thomas Eibel: Hypertext, München 2004

Krise der klassischen Anordnung:



Neue Kriterien für Medieneinsatz aus Sicht der Schüler*innen:

- Nutzen **meine** Freunde es auch?
- Werde **ich** sichtbar?
- Bekomme **ich** Anerkennung?



These:

Die Frage nach dem „Mehrwert“
gilt nicht mehr dem Medium, sondern der/dem Lehrenden

Zusammenfassung: Krise der klassischen Verortung von „Medien“ im Unterricht

- *Struktur: Netz statt Linearität*
- *Form: Interaktivität statt Abgeschlossenheit*
- *Zeit: Synchron /Asynchron statt Präsens*
- *Ort: Mobilität statt Präsenz*
- *Funktion: Kompetenz statt „Wissen“*
- *Ziel: Anerkennung durch „Freunde“
statt Anerkennung von „Leistung“*

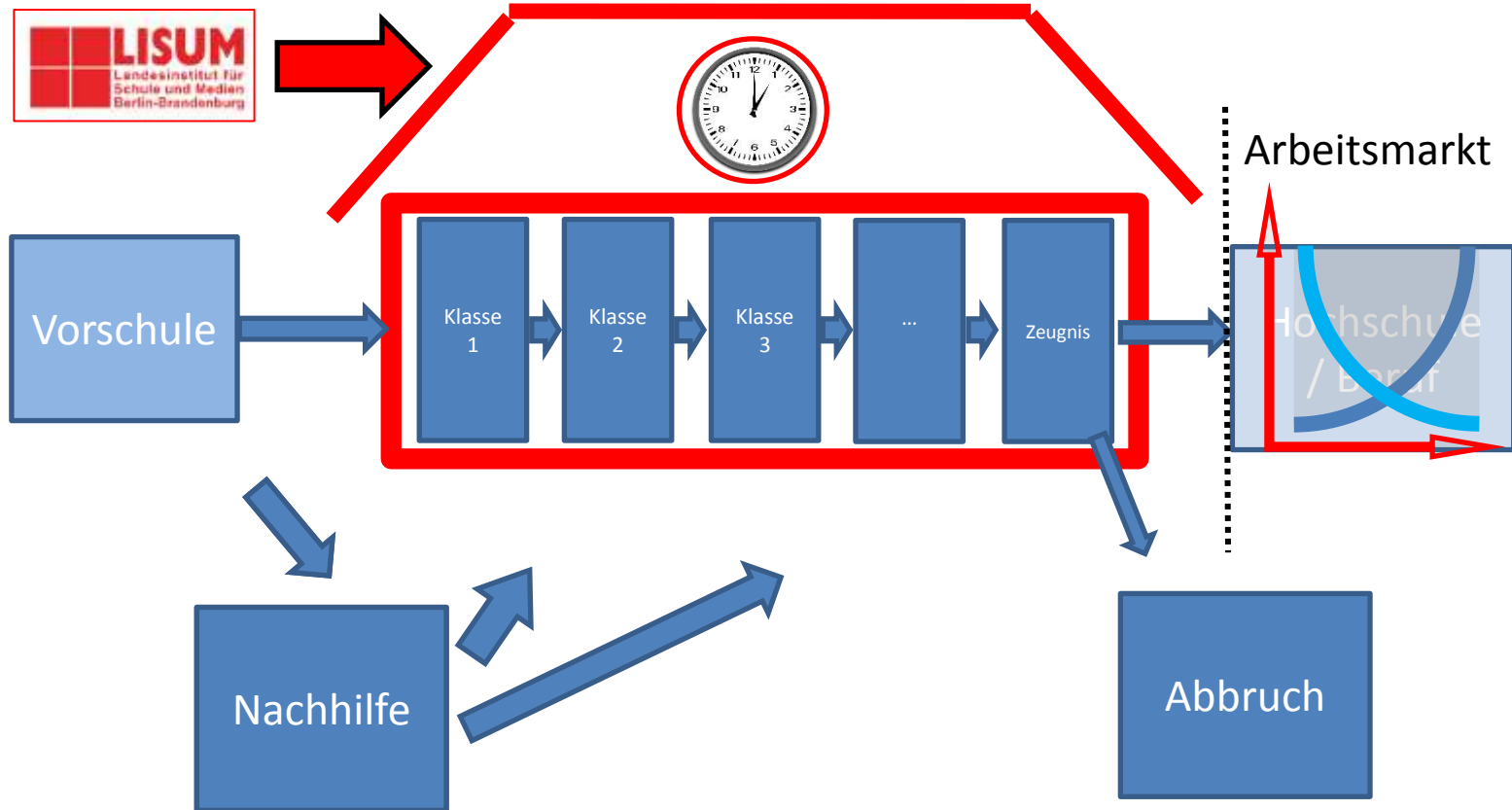
Kriterien für „gute Digitalisierung“:

- *Struktur:* **Netz** statt *Linearität*
- *Form:* **Interaktivität** statt *Abgeschlossenheit*
- *Zeit:* **Synchron /Asynchron** statt *Präsens*
- *Ort:* **Mobilität** statt *Präsenz*
- *Funktion:* **Kompetenz** statt *„Wissen“*
- *Ziel:* **Anerkennung** durch *„Freunde“*
UND *Anerkennung von „Leistung“*

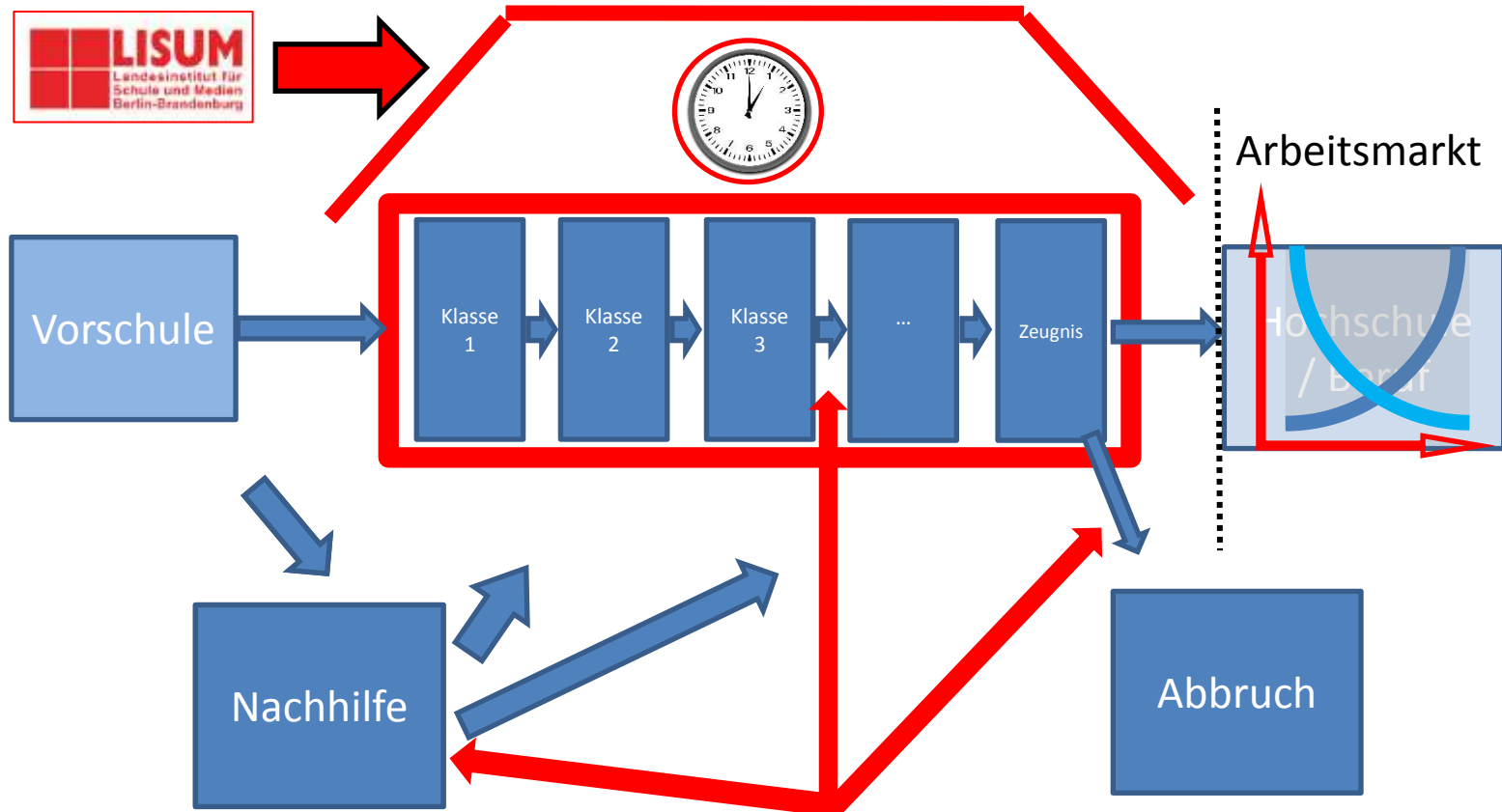
2) „*Unterricht*“



„Unterricht“: klassische Verortung



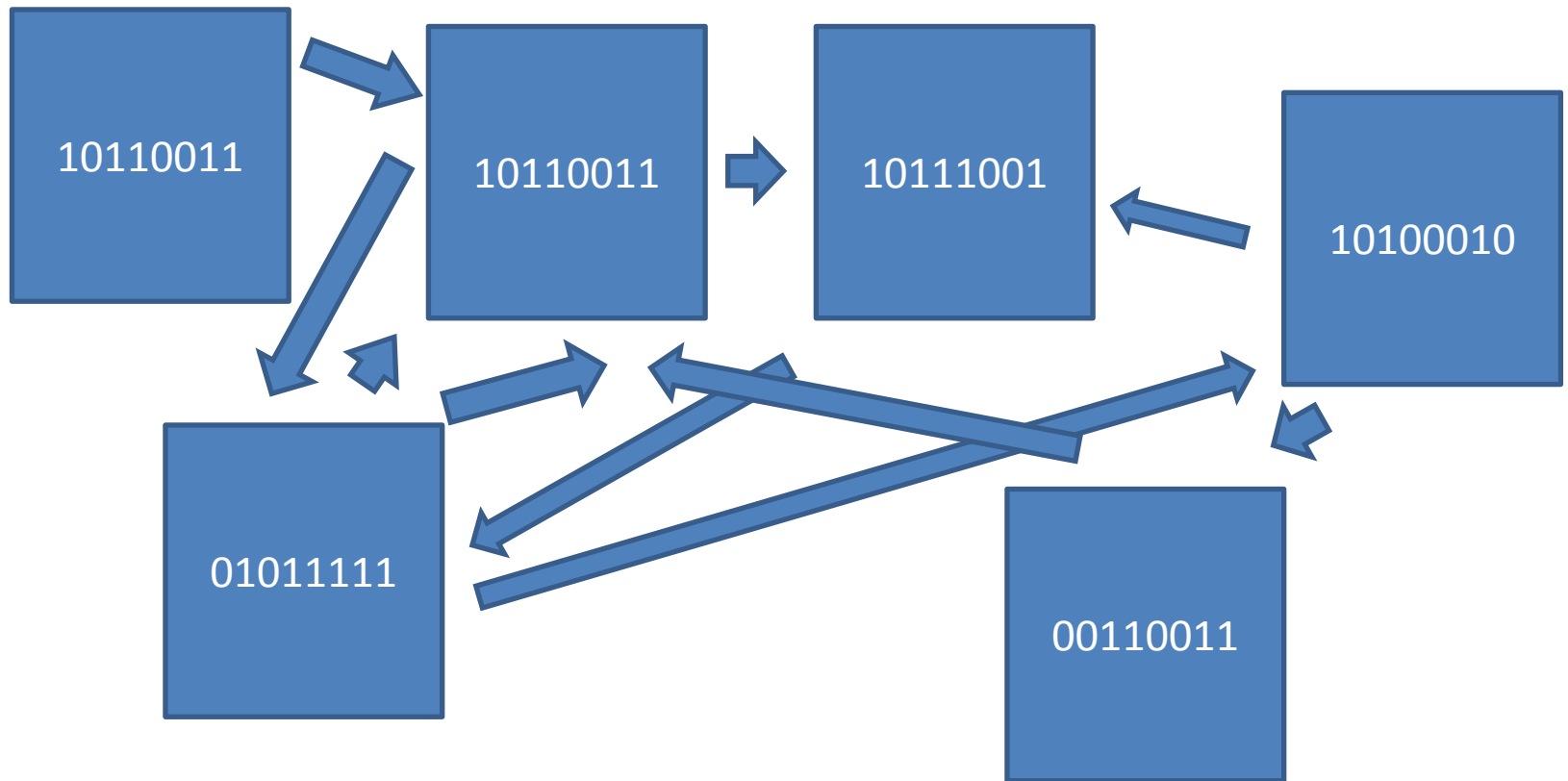
Krise des Lern-Universums



Gefahrenstellen für Diskriminierung

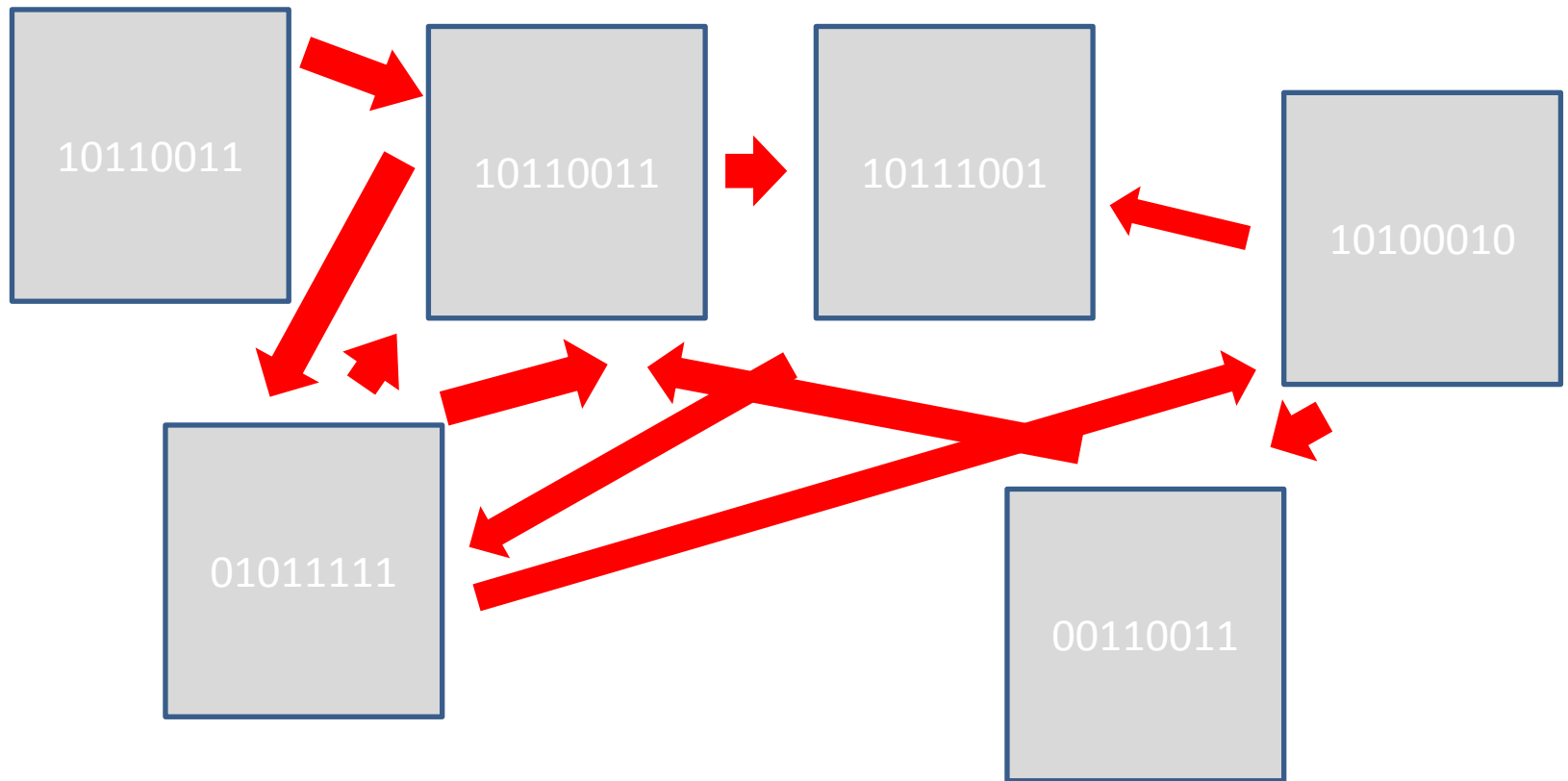
Lernorte heute: „Diversum statt Universum“

(Th. Meyer)



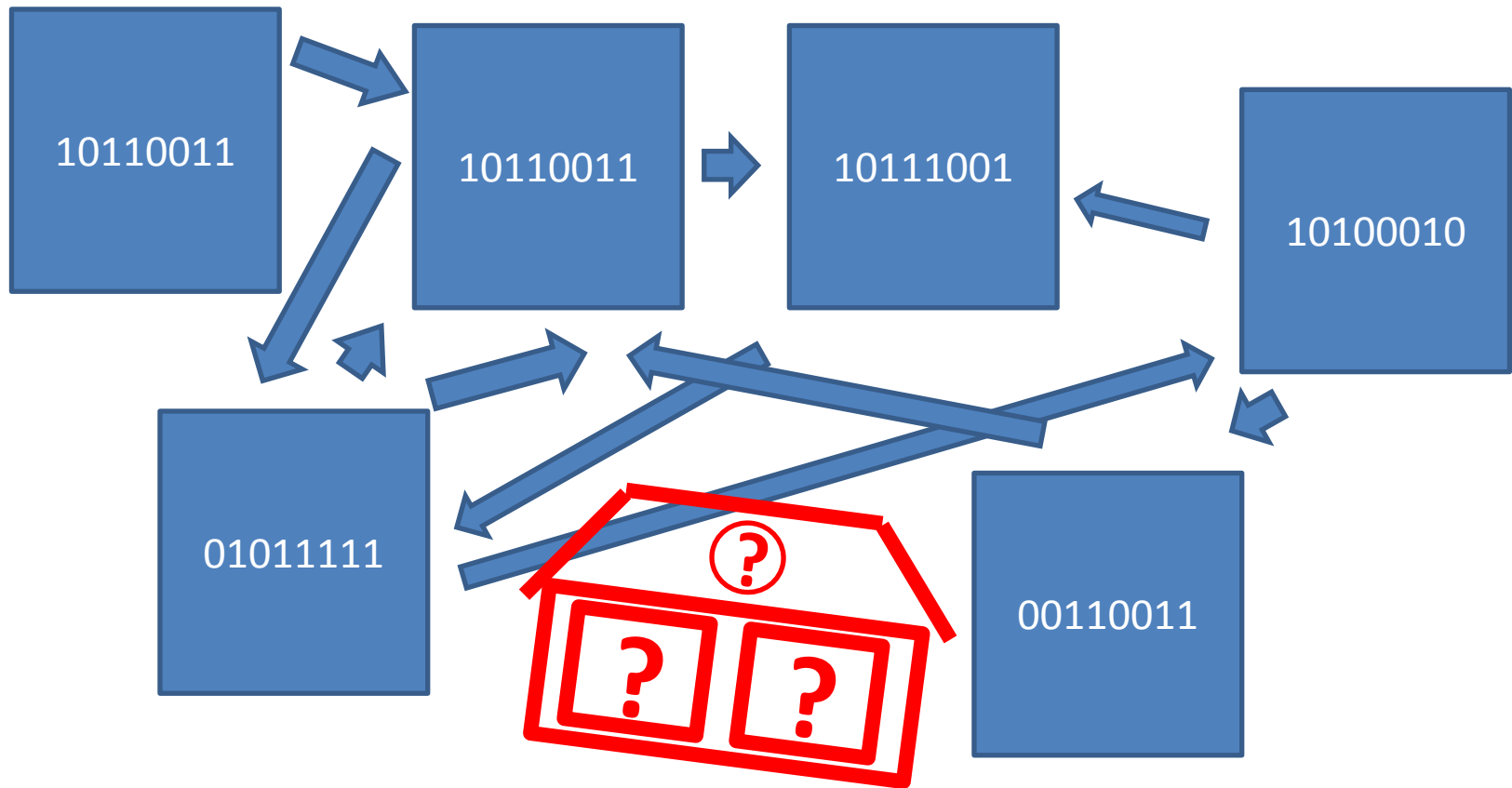
Lernorte heute:

Paradigmenwechsel: „Kompetenz“



Lernen zu Lernen statt Erwerb lexikalischen „Wissens“

„Schulen“ sind aus dem Zentrum gerutscht

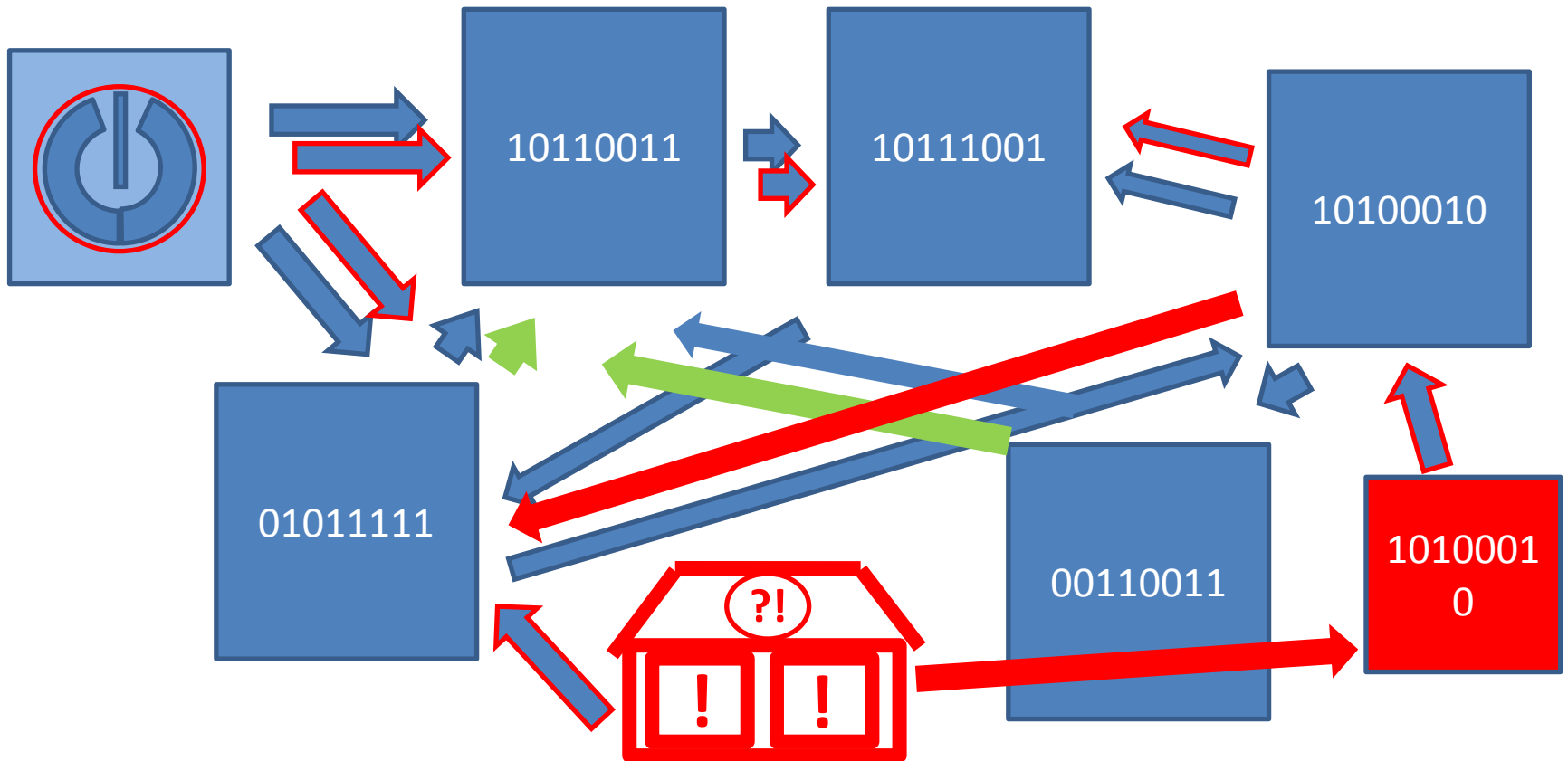


Zusammenfassung: Krise der klassischen Anordnung von „Bildung“ und „Unterricht“

- ***Struktur:*** ***Kontrollverlust***
- ***Sinn:*** ***Bedeutungsverlust***
- ***Zeit:*** ***Verlust der Zeit-Taktung***
- ***Ort:*** ***Knoten statt Zentrum***
- ***Legitimation:*** ***Verlust der Monopolstellung***

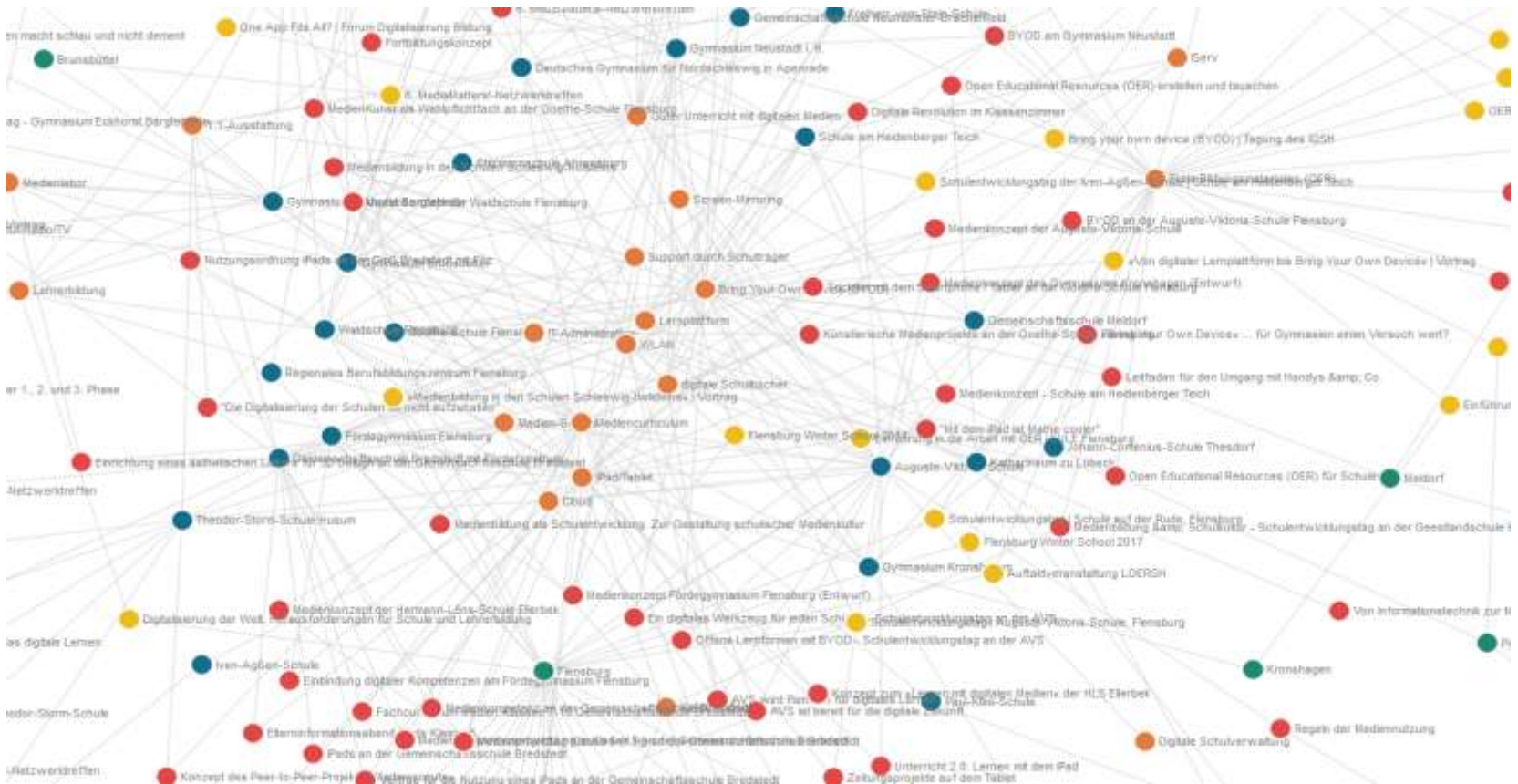
„gute“ Lernorte heute:
„Diversum statt Universum“

(Th. Meyer)



„Bildungsorte“ als Begleiter und „Öffner“

„gute“ Lernorte heute:
Beispiel „mediamatters“



<https://mediamatters-sh.de/datenblume/>

3) „digitaler“ Unterricht



Rahmenbedingungen und Vorsätze

*„Beim Lernen mit Digitalen Medien handelt es sich um eine **vierte Kulturtechnik**, neben Lesen, Schreiben, Rechnen. Digitalisierung verändert alle Lebensbereiche – Arbeit, Freizeit, Kommunikation, Information.“*

(Bildungsministerin Britta Ernst)

Ergänzung:

Digitalisierung verändert auch den Lebensbereich „Schule“

Medien in Lernsettings

Lehrende*r
Tafel
Stift
Schrift
Stimme
Körper
Raum
Möbel
Illustrationen
Stille
Performance

Lernende*r
Oberflächen
Finger
Zeichen
Stimme
Körper
Raum
Möbel
Bilder/Filme
Musik
Performance

Medien in Lernsettings

Lehrende*r
Tafel
Stift
Schrift
Stimme
Körper
Raum
Möbel
Illustrationen
Stille
Performance
Digitale Medien

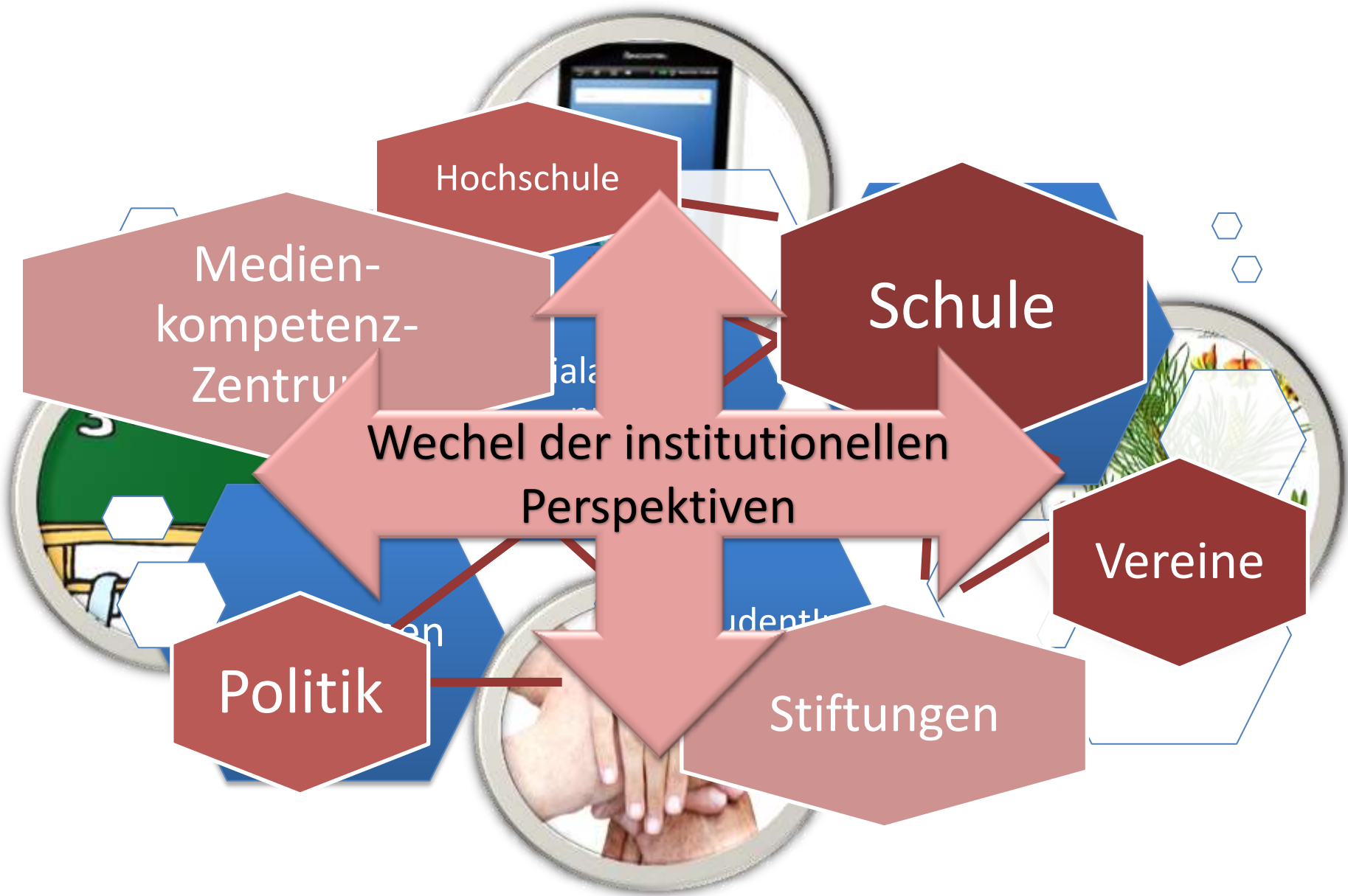
Lernende*r
Oberflächen
Finger
Zeichen
Stimme
Körper
Raum
Möbel
Bilder/Filme
Musik
Performance
Digitale Medien

**und digitale
Medien?**









These:
Lernformen und Schulentwicklung
wurden lange „linear“ gedacht...

- input / output – Logiken
- Stufenmodelle: „erst wenn – dann...“
- Eindeutigkeit von Ort und Zeit
(hier musst Du das in der Zeit lernen, sonst...)
- Skalierung des Wissens:
„Was für eine/n gilt, gilt auch für alle anderen“

***... und können heute nicht mehr linear
gedacht werden:***

- Heterogenität der SuS
- Heterogenität der Berufsgruppen
- Heterogenität der Orte (Gebäude/Internet)
- Heterogenität der Zeiten („Ganztag“)
- Heterogenität der Medien



Anforderungen an Bildungsorte und -materialien

- **Heterogene Lernende erfordern heterogen veränderbares Material**
- **Heterogene Lernwege erfordern flexibel kürz- und erweiterbares Material**
- **Heterogene weitere Akteure erfordern Material, das „gedolmetscht“ werden kann**
- **Heterogene Bildungsprozesse müssen zeitlich, örtlich und „Plattform“-mäßig Schnittstellen bieten**

Unterstützung?

- **Schülerinnen und Schüler**
- **andere Schulen**
- **Wissen im Kollegium**
- **Fortbildungen**
- **IT-Wartung (Technischer Support)**
- **Eltern**
- **Hochschulen**

Schlussthesen

- „Medien“-Kompetenz ist nicht nur ein
„nehmt die tablets dazu“
denn dann bleibt die Perspektive technisch
- Medien**wechsel**kompetenz ermöglicht als didaktisches
Prinzip:
Heterogenität / Partizipation / Kollaboration
- Medien**wechsel**kompetenz verändert die Logik der
Institutionen:
Zugang / Benotung / Kontrolle
- Medienbildung (analog/digital) macht auch Spaß
und ermöglicht moderne Schulentwicklung!
- Warten Sie nicht auf den Mehrwert oder die Vollausstattung!

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit !

Filmausschnitt „Medienwechselkompetenz“

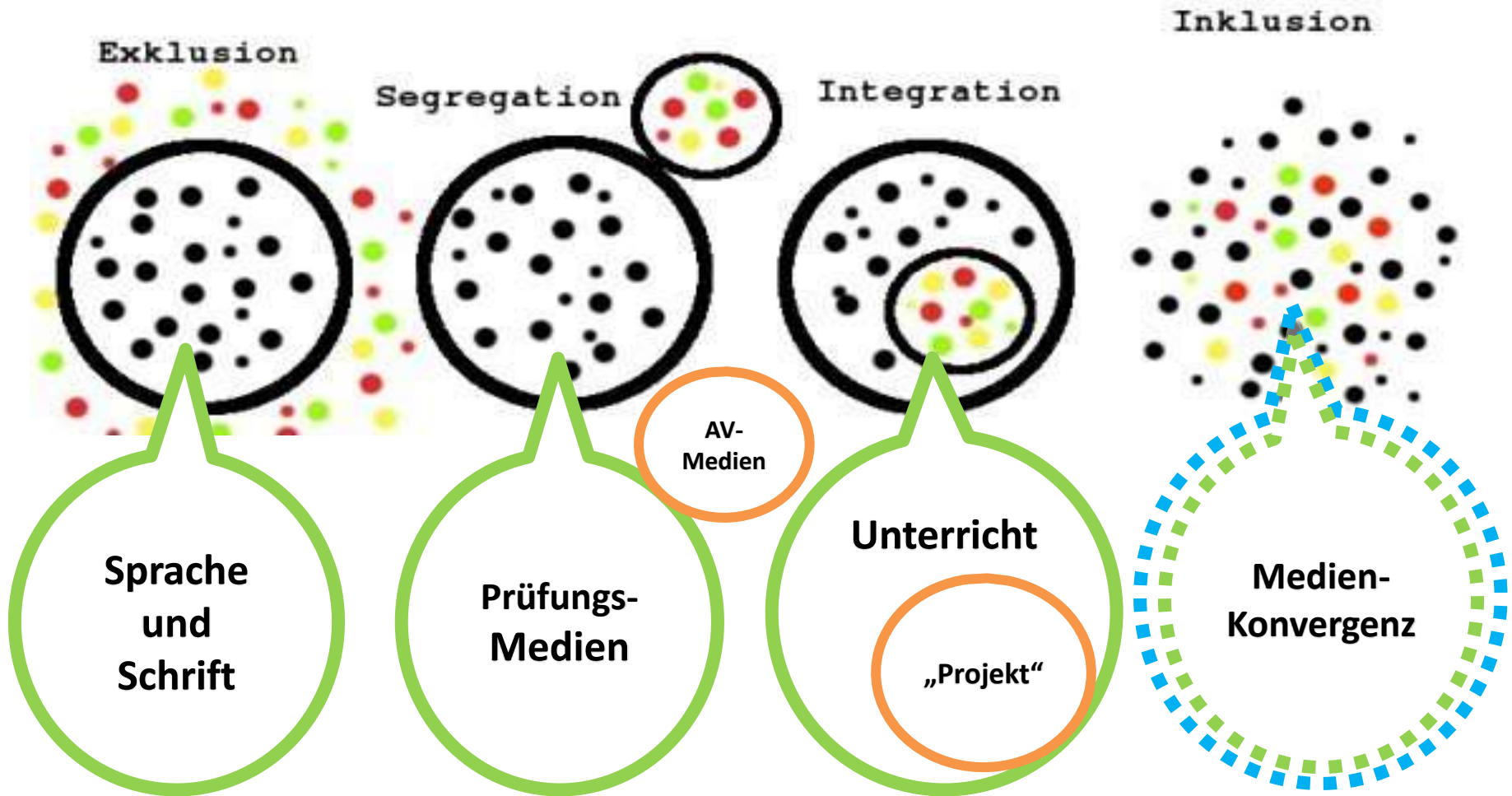


(Barry Sonnenfeld: Men in Black ((USA 1997)
([https://de.wikipedia.org/wiki/Men_in_Black_\(Film\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Men_in_Black_(Film)))

Basiscurriculum Medienbildung

- Kinder und Jugendliche leben in einer **durch Medien wesentlich mitbestimmten Welt**, wobei der Einfluss von Medien in allen Lebensbereichen weiter zunehmen wird.
- **Ergänzung: Auch Lehrerinnen und Lehrer und auch die Eltern!**
- Der im Basiscurriculum Medienbildung verwendete Medienbegriff schließt **alle Medienarten** von analog (...) bis digital (...) ausdrücklich ein.
- **Ergänzung: Kein Medium ersetzt also die anderen, aber ohne „digital“ bleibt alles weltfremd**
- **Schulische Medienbildung versteht sich über alle Schulstufen hinweg** als ein (...) Prozess
- **Ergänzung: „Digitaler Unterricht“ ohne Schulentwicklung unterschätzt das „digitale“.**
- **Medienbildung knüpft ausdrücklich an die Alltagserfahrungen der Schülerinnen und Schüler an.**
- **Ergänzung: „Anknüpfen“ kann man nur an ein Netz.**

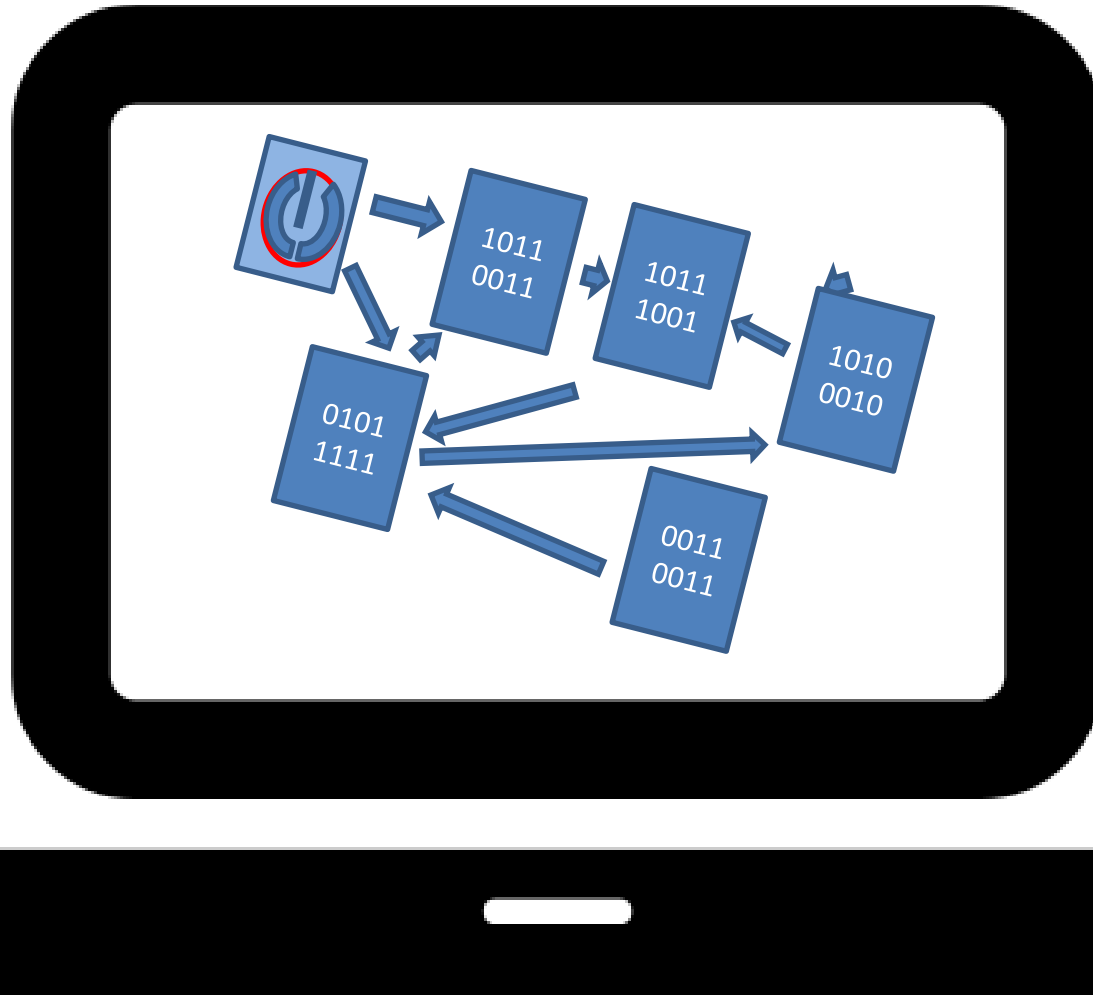
<https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/rlp-online/b-fachuebergreifende-kompetenzentwicklung/basiscurriculum-medienbildung/bedeutung/>



Forderung: **Inklusion auch medial**

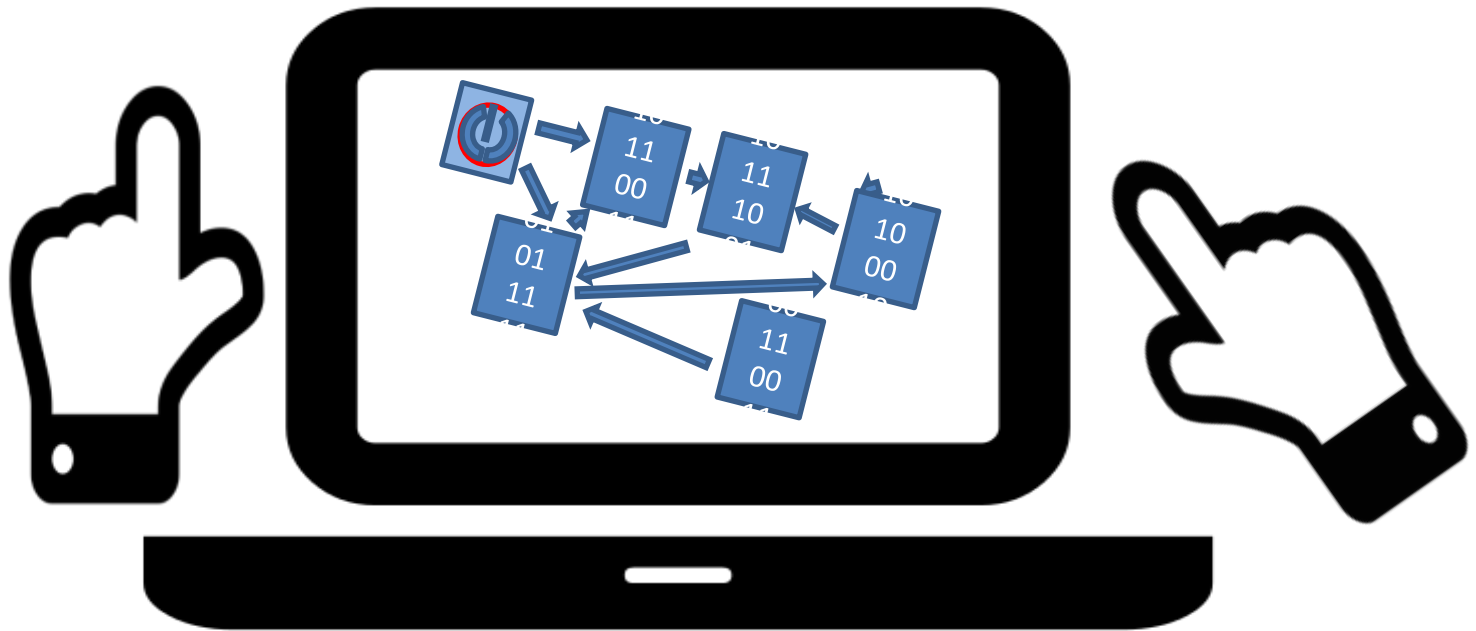
Merkmale der
„digitalen Bildung“:

„Medienkonvergenz“



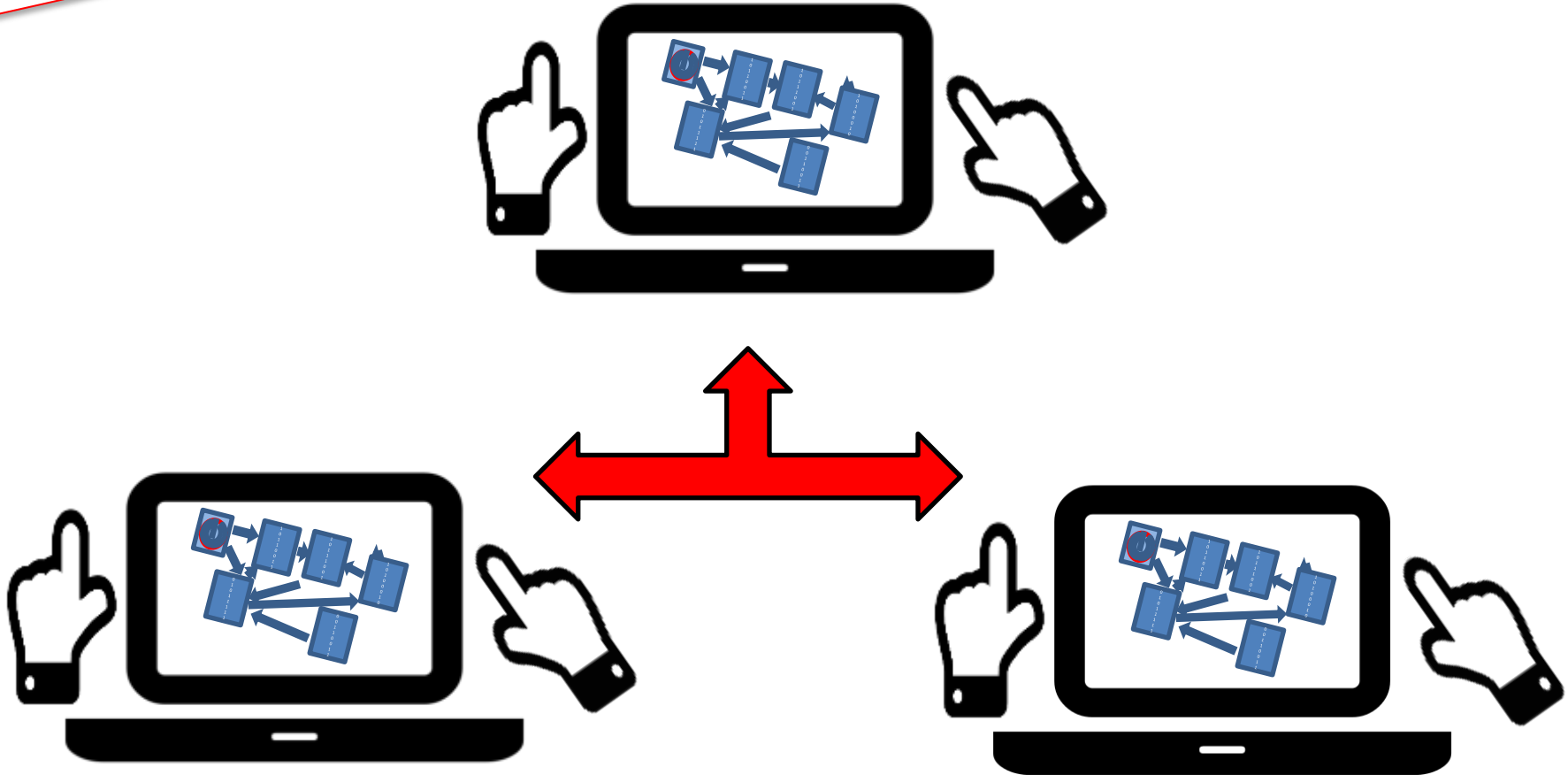
**Merkmale der
„digitalen Bildung“:**

„Prosumer“ (statt „Sender – Empfänger“)



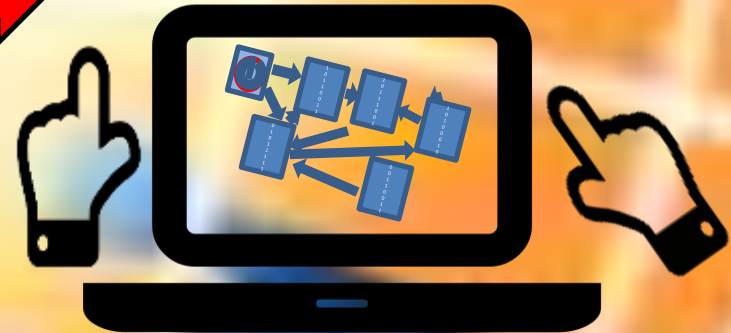
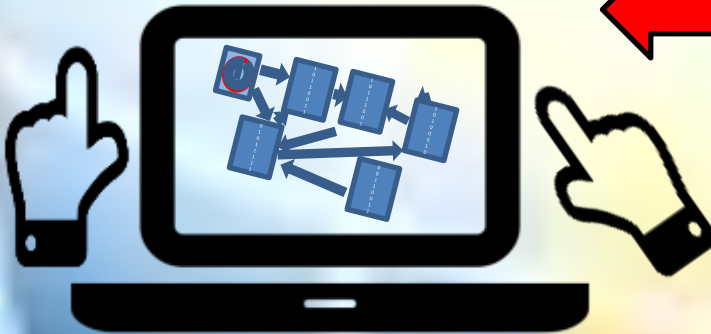
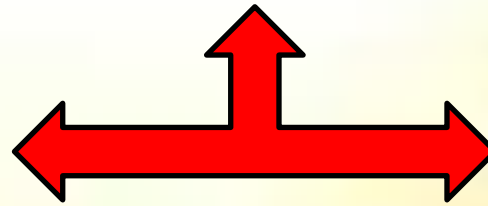
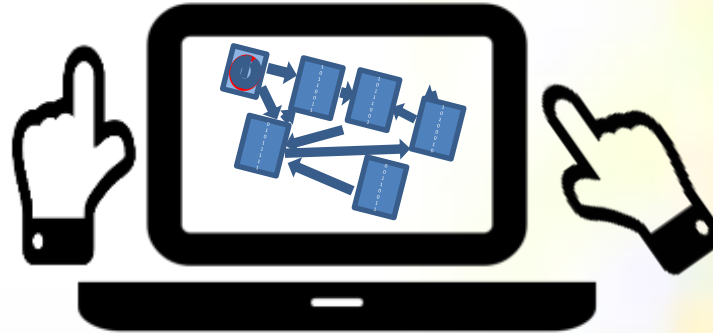
**Merkmale der
„digitalen Bildung“:**

„Interaktivität“



**Merkmale der
„digitalen Bildung“:**

„Mobilität“



By yeKcim on the Open Clip Art Library [CC0], via Wikimedia Commons

Font Awesome by Dave Gandy – <https://fontawesome.github.com/Font-Awesome>

[CC BY-SA 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0>)], via Wikimedia Commons