Niedersächsisches
Kultusministerium



Orientierungsrahmen Medienbildung

in der allgemein bildenden Schule

Niedersachsen. Klar.



Inhalt

Vorwort **4**

1. Medienbildung in Niedersachsen **5**

1.1 Aufgabe des Orientierungsrahmens Medienbildung 5

1.2 Aspekte der Medienbildung in Schule 5

1.3 Medienbildung im Unterricht 7

2. Das Kompetenzmodell **9**

3. Medienbildungskonzepte der Schulen **17**

4. Praxisbeispiele Mobiles Lernen **18**

5. Glossar **18**

DigitalPakt Schule

Gefördert durch:

Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Vorwort



Die fortschreitende Digitalisierung in unserer Welt hat Auswirkungen auf alle Lebensbereiche, so auch auf Schule und Bildung, die sich in Abhängigkeit von Technologie und Gesellschaft ebenso weiterentwickeln. Das Lernen in der digitalen Welt ist eine kontinuierliche Herausforderung, der sich Schule und Bildung stellen, damit Schülerinnen und Schülern die Kenntnisse vermittelt werden, die sie brauchen, um die Anforderungen der Zukunft zu meistern. Dabei unterstützen Sie als Lehrende ihre Lernenden nicht nur darin, mögliche Gefahren im Umgang mit den digitalen Medien zu erkennen, sondern Sie nutzen auch die vielfältigen Chancen, die diese bieten, um das Lernen noch abwechslungsreicher zu gestalten.

Der vorliegende Orientierungsrahmen Medienbildung an allgemein bildenden Schulen soll Ihnen helfen, digitale Medien im Unterricht einzubauen und zu reflektieren. Er ist in Kooperation mit dem Fachbereich Medienbildung des Niedersächsischen Landesinstituts für schulische Qualitätsentwicklung (NLQ) und unter Beteiligung der medienpädagogischen Beraterinnen und Berater des Landes Niedersachsen entwickelt worden. Des Weiteren basiert er auf der KMK-Strategie zur „Bildung in der digitalen Welt“, dem im Niedersächsischen Schulgesetz formulierten Bildungsauftrag der Schule sowie unserem niedersächsischen Landeskonzept „Medienkompetenz in Niedersachsen – Ziellinie 2020“.

Solange bis die Medienkompetenzen in allen Kerncurricula implementiert worden sind, dient der vorliegende Orientierungsrahmen als Unterstützung bei der Implementierung von integrativer und kompetenzorientierter Medienbildung für die allgemein bildenden Schulen, Studienseminare, Universitäten und KC-Kommissionen. Das betrifft sowohl den Unterricht wie auch die Seminararbeit, die Schulentwicklung sowie die Aus- und Fortbildung von Lehrkräften. Außerdem bildet der Orientierungsrahmen die Arbeitsgrundlage für die Unterstützungs-, Beratungs- und Qualifizierungsarbeit des Netzwerks Medienberatung des NLQ.

Aufbauend auf diesem Orientierungsrahmen werden weitere Instrumente hinzukommen, welche Ihnen als Lehrende in Niedersachsen den Arbeitsalltag erleichtern sollen. Sie finden daher in dieser Handreichung QR-Codes, die Sie auf die Seiten des niedersächsischen Bildungsportals verweisen – mit für Sie weiterführenden und stets aktuellen Informationen.

Ich hoffe, dass der Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemein bildenden Schule allen weiterhilft, für die er konzipiert wurde, und wünsche Ihnen weiterhin großen Erfolg in der Umsetzung.
Vielen Dank für Ihr Engagement!

Julia Willie Hamburg

Julia Willie Hamburg
Niedersächsische Kultusministerin



1. Medienbildung in Niedersachsen

1.1 Aufgabe des Orientierungsrahmens Medienbildung

Der Orientierungsrahmen Medienbildung in der Schule

- schafft ein Orientierungswissen über die Bedeutung von Medienbildung und des Lernens mit und über Medien im Rahmen schulischen Handelns.
- bietet Anregungen und Hilfen zur Umsetzung von Medienbildung im schulischen Fachunterricht, in der Aus- und Fortbildung von Lehrkräften und für die Curriculumentwicklung.
- ist ein unterstützendes Instrument für die Erstellung von Medienbildungskonzepten an allgemein bildenden Schulen und liefert konkrete Praxisbeispiele für die Arbeit mit mobilen Endgeräten an Schulen.

Bis zur Anpassung aller Kerncurricula hinsichtlich Medienbildung bildet er die Grundlage und die Brücke, um Medienkompetenzen im Sinne der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ im Unterricht zu implementieren und zu integrieren.

1.2 Aspekte der Medienbildung in Schule

- Wir nehmen die Welt über Medien wahr.
  - Medien liefern Material für die Konstruktion von Weltbildern und Lebensentwürfen.
  - Medien beeinflussen unsere Vorstellung von Werten und Normen.
  - Dabei liefern uns Medien nie ein vollständiges Bild der Welt, sondern immer nur Ausschnitte.
  - Es bedarf eines Medialitätsbewusstseins bei Schülerinnen und Schülern.

- Medien gehören zum Alltag von Schülerinnen und Schülern.
  - Medien beeinflussen die Persönlichkeitsentwicklung.
  - Medien erweitern künstlerisch-ästhetische Ausdrucksformen.
  - Es bedarf eines kompetenten und reflektierten Umgangs mit Medien, da sie eine wichtige Sozialisationsinstanz mit vielfältigen Angeboten für die Identitätsbildung von Heranwachsenden sind.
  - Schülerinnen und Schüler sollen eine Kongruenz zwischen ihrer Welt und der schulischen Welt erleben.

- Medien erweitern die Kommunikationsmöglichkeiten.
    - Die Menge des verfügbaren Wissens nimmt exponentiell zu.
    - Medien verändern grundlegend die Möglichkeiten zur Gewinnung, Darstellung, Verbreitung und Verarbeitung von Informationen und Wissen.
    - Medien beeinflussen gesellschaftliche Beziehungen und Willensbildungsprozesse.
    - Medien erweitern Handlungsmöglichkeiten zur politischen Partizipation.
    - Die Gesellschaft ist geprägt durch mobile und digitale Vernetzungsmöglichkeiten.
    - Kommunikation und Zusammenarbeit wird unabhängig von Zeit und Ort möglich.

- Orientierung und Handlungsfähigkeit durch kritische Reflexion von Medien.
    - Schülerinnen und Schüler erlernen den kritischen Umgang mit Medien.
    - Durch das Internet vermischen sich die Rollen von Konsument und Produzent von Informationen. Es entstehen zahllose Informationen, deren Qualität nicht ohne Weiteres überprüfbar ist.
    - Schülerinnen und Schüler brauchen eine ethische Orientierung zur Bewertung von Informationen auf dem Weg zur eigenen Medienmündigkeit.

- Die Folgen von Automatisierungsprozessen durchschauen und steuern.
    - Medien übernehmen Steuerungs- und Regelungsaufgaben in der Verbindung eines Computers als Informatiksystem mit Sensoren und Aktoren.
    - Durch das Internet der Dinge sammeln und tauschen Medien eigenständig Daten und Informationen, tauschen Aktionen aus und steuern sich wechselseitig.
    - Bildung ermöglicht Orientierung und Handlungsfähigkeit in einer zunehmend von Medien und Technologien geprägten Lebenswelt. Die nächsten Generationen werden auf eine in starkem Maße durch Medien geprägte Gesellschaft und Wirtschaft und die damit einhergehenden Konsequenzen vorbereitet.

- Zugang zur Welt und zum Unterricht durch Assistenztechnologien.
    - Medien können Menschen mit Behinderung bei der Teilhabe am schulischen und gesellschaftlichen Leben unterstützen.

- Kontrolle über die eigenen Daten behalten.
    - Schülerinnen und Schüler lernen Konzepte des Datenschutzes und der Datensicherheit kennen.
    - Sie werden für Fragen des geistigen Eigentums sensibilisiert.
    - Die Schülerinnen und Schüler lernen die Preisgabe der eigenen Daten zu reflektieren und sicherheitsbewusst zu handeln.
    - Die alltägliche Mediennutzung erfordert eine Sensibilisierung für die Relevanz von Bürgerrechten, den Schutz der Privatsphäre und die informationelle Selbstbestimmung.

1.3 Medienbildung im Unterricht

Medienbildung als Querschnittsaufgabe
Medienbildung ist nicht nur als ein Bildungsauftrag zu sehen, der aus gesellschaftlicher und bildungspolitischer Perspektive an die Schule herangetragen wird. Medienbildung findet ebenso aus fachwissenschaftlicher Sicht und im fachdidaktischen Selbstverständnis aller Unterrichtsfächer seine Begründung. Deshalb ist Medienbildung in Niedersachsen eine Querschnittsaufgabe aller Fächer und wird durch das schulische Medienbildungskonzept, durch die schuleigenen Arbeitspläne und Fachcurricula in Schule und Unterricht integriert.

Im Rahmen schulischer Medienbildungskonzepte kann Medienbildung auch in Unterrichtsprojekte, Projektwochen oder Projekttage, im Ganztag, im Seminarfach und in Arbeitsgemeinschaften entsprechend dem Schulprogramm integriert werden. Dazu bieten sich einerseits thematische Medienbildungsprojekte an. Andererseits kann Medienbildung durch Projektinhalte mit fächerübergreifenden Aufgaben und Lernbereichen verbunden werden, wie z. B. Sprach- und Leseförderung, interkulturelle Bildung, politische Bildung und Demokratiebildung, globale Entwicklung im Rahmen einer Bildung für nachhaltige Entwicklung oder musisch-kulturelle Bildung.

Veränderte Lernkultur
Inklusion, individuelle Förderung, unterschiedliche soziale Hintergründe und Voraussetzungen sowie sprachliche und kulturelle Vielfalt stellen Lehrkräfte vor große Herausforderungen, allen Schülerinnen und Schülern individuell gerecht zu werden.

Die Frage ist nicht nur, was Schülerinnen und Schüler zum Unterricht beitragen, sondern auch, wie der Unterricht gestaltet werden kann, damit er den Lernenden gerecht wird. Dabei geht es nicht um eine Preisgabe fachlicher Standards, sondern um eine veränderte Kultur der Aufgabenstellung, bei der Problemorientierung, Differenzierung, vielfältige Lernwege, differenzierte Anforderungen und methodische Anleitung miteinander verknüpft werden.

Das Lernen unter den Bedingungen der Digitalität und die Integration digitaler Kommunikations- und Kooperationsmöglichkeiten in Lernarrangements bieten vielfältige Möglichkeiten für die Gestaltung dieser problem- und handlungsorientierten, individualisierten Lernszenarien und Aufgabenstellungen. Damit entwickelt sich auch die Rolle der Lehrkräfte weiter und die Lernenden übernehmen zunehmend Verantwortung für den eigenen Lernprozess. Aufgaben können vermehrt durch audio-visuelle Inhalte ergänzt werden, um die Erfahrungswelt der Lernenden zu erweitern.

Anwendungen auf mobilen Endgeräten erweitern die Vielfalt von Zugängen zum Lerngegenstand und seiner methodischen Erarbeitung. Lernplattformen ermöglichen orts- und zeitflexibles Arbeiten, eine automatisierte Korrektur sowie ein unmittelbares Feedback. Darüber hinaus bieten sie Werkzeuge für kooperatives Lernen sowohl im virtuellen als auch im physischen Lernraum. Die Beiträge und Arbeitsschritte einzelner Schülerinnen und Schüler zur Lösung der Aufgabenstellung können dabei individuell nachvollzogen werden.

Für einen vertiefenden Einblick zu Medienbildung in der Schule sei an dieser Stelle auf das Niedersächsische Bildungsportal hingewiesen.

Niedersächsisches Bildungsportal
https://bildungsportal-niedersachsen.de/digitale-welt/



2. Das Kompetenzmodell

Der Erwerb von Medienkompetenz auf der Grundlage des Kompetenzmodells des Orientierungsrahmens Medienbildung in der Schule geht weit über den Erwerb von Kompetenzen hinaus, die auf technisches Bedienen und Anwenden reduziert sind. Das Kompetenzmodell ermöglicht einen Überblick über die vielfältigen Aspekte, die das Leben in der digitalen Welt beeinflussen und maßgeblich mitbestimmen. Es orientiert sich an den Kompetenzbereichen der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“.

Das Kompetenzmodell des Orientierungsrahmens Medienbildung in der Schule strukturiert den Kompetenzerwerb in sechs Bereichen auf drei Kompetenzstufen.

Das Kompetenzmodell kann auf zwei verschiedene Arten angewendet werden:

1) Orientiert an Schuljahrgängen

Kompetenzstufe 1 beschreibt dabei den Erwerb von Kompetenzen im Primarbereich. Hierbei wird offen gelassen, ob Schülerinnen und Schüler bereits in Schuljahrgang 1 oder erst in Schuljahrgang 2 starten. Kompetenzstufe 2 beschreibt den Erwerb für die Schuljahrgänge 5 – 8. Ebenso ist es die Grundlage für alle Schülerinnen und Schüler, welche die Schule nach Jahrgang 9 verlassen. Kompetenzstufe 3 erfasst die Kompetenzen ab Schuljahrgang 9.

2) Orientiert am individualisierten Lernen

Das Kompetenzmodell ermöglicht sowohl einen systematischen, strukturierten als auch einen binnendifferenzierenden und individuellen Kompetenzerwerb. Abweichend von der Einteilung in Schuljahrgänge kann der Kompetenzrahmen auch als grundlegend für Kompetenzstufe 1, erweitert für Kompetenzstufe 2 und vertiefend für Kompetenzstufe 3 gelesen werden. Im Rahmen eines systematischen Kompetenzerwerbs können unterschiedliche Anforderungsniveaus in Lernprozesse integriert werden, d. h. die Schülerinnen und Schüler müssen nicht in allen Kompetenzbereichen auf derselben Niveaustufe arbeiten.

Entsprechend der in Lesart 1 formulierten Erwartungen ist auch beim individualisierten Lernen das Erreichen von Kompetenzstufe 2 nach Schuljahrgang 9 anzustreben. Bei Schülerinnen und Schülern in den Förderschwerpunkten geistige Entwicklung und Lernen kann von dieser Zielvorgabe abgewichen werden.

Analog zu den Kompetenzanforderungen der Kerncurricula weisen die in diesem Orientierungsrahmen formulierten Medienkompetenzen bestimmte Merkmale auf. Sie zielen auf die erfolgreiche und verantwortungsvolle Bewältigung von Aufgaben und Problemstellungen ab. Medienkompetenzen stellen eine Zielperspektive für längere Abschnitte des Lernprozesses dar. Damit sind sie für die persönliche Bildung und für die weitere schulische und berufliche Ausbildung von Bedeutung und ermöglichen anschlussfähiges Lernen.

1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien.	... recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen.	... führen selbständig komplexe Medienrecherchen durch.
... beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen.	... analysieren relevante Quellen. ... verarbeiten Suchergebnisse.	
... entwickeln erste Suchstrategien.	... analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten.	... interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch.
... entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.	... organisieren, strukturieren und sichern Daten und Informationen.	... bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf.
... erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen.	... analysieren und vergleichen Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Daten- und Informationsquellen.	... bewerten kriteriengeleitet Informationsquellen und Suchergebnisse.
... speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.	... rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab.	... sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien.

2. Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	... passen ihre Kommunikation und ihr Verhalten der jeweiligen digitalen Umgebung an.	... verwenden verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet, adressaten- und situationsgerecht.
... sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus.	... geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein.	... beteiligen sich an gesellschaftlichen Diskursen, und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.
... formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an.	... beurteilen Chancen und Risiken verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten in digitalen Umgebungen. ... reflektieren die Nutzung digitaler Kommunikationsmöglichkeiten und kommunizieren verantwortungsbewusst.	... berücksichtigen ethische Prinzipien und kulturelle Vielfalt bei der Kommunikation und Kooperation in digitalen Umgebungen.
... nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge.	... führen in kooperativen Arbeitsprozessen mit digitalen Werkzeugen Daten, Informationen und Ressourcen zusammen.	... kooperieren selbständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.
... teilen Dateien, Informationen und Links (inkl. Quellenangabe).	... wählen in kooperativen Arbeitsprozessen passende digitale Werkzeuge bzw. Plattformen zum Teilen und beherrschen die Referenzierungspraxis (Quellenangaben).	... teilen ihre Produkte unter Berücksichtigung von Urheber- und Nutzungsrecht.

3. Produzieren und Präsentieren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen.	... können technische Bearbeitungswerkzeuge sowie ästhetische Gestaltungsmittel benennen und wenden diese in verschiedenen Formaten (Text, Bild, Audio, Video, etc.) an.	... setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess.
... planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten.	... verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter.	... integrieren eigene digitale Produkte in bestehendes Wissen.
... präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte.	... präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge.	... wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und addressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte.
	... definieren Kriterien für die Beurteilung von Medienprodukten.	... geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.
... beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen.	... kennen die Bedeutung von geistigem Eigentum.	... berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen.

4. Schützen und sicher Agieren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.	... reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten und vereinbaren Regeln zum Umgang mit digitalen Endgeräten.	... agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.
... wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel personalisierte Accounts). ... nutzen Strategien zur Herstellung von Gerätesicherheit (Virenscanner, Firewall, Zugangssicherung etc.).	... entwickeln ein Bewusstsein für Datensicherheit, Datenschutz und Datenmissbrauch, um ihre Privatsphäre durch geeignete Maßnahmen zu schützen. ... wenden Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle an.	... entwickeln ein Bewusstsein für ethische Fragen der Datenverwendung und bringen ihre Haltung in den gesellschaftlichen Diskurs ein. ... nutzen digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung.
	... reflektieren ihre Selbstdarstellung in sozialen Medien.	... nutzen bewusst Internetdienste und wenden dort Strategien zum Schutz personenbezogener Daten an.
... benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen.	... nutzen digitale Werkzeuge (z. B. Apps) zur Förderung der eigenen Gesundheit. ... berücksichtigen Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen.	... identifizieren Mechanismen zur Verbrauchermanipulation und setzen mögliche Schutzmaßnahmen ein.
...beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt.	... hinterfragen ihr eigenes Nutzungsverhalten digitaler Technologien hinsichtlich der Auswirkungen auf Natur und Umwelt.	... nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt.

5. Problemlösen und Handeln

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation).	... formulieren Anforderungen an digitale Lernumgebungen.	... bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.
... benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen).	... setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein.	... beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen.
... wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus.	... beurteilen den Nutzen digitaler Lernumgebungen für den persönlichen Gebrauch.	... passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.
... wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an.	... erarbeiten und formulieren erste algorithmische Zusammenhänge.	... erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen. ... planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz bei der Erstellung eigener Programme zur Problemlösung.
... identifizieren technische Probleme.	... ermitteln Bedarfe für die Lösung technischer Probleme. ... identifizieren passende Werkzeuge zur Problemlösung. ... entwickeln Lösungsstrategien.	... finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt.
... erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.	... entwickeln und nutzen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.	... setzen Lösungsstrategien effektiv um. ... teilen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge mit anderen.

6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.	... reflektieren die Wirkung von Medien auf das eigene Handeln sowie auf Individuum und Gesellschaft.	... beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.
... erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien.	... analysieren und vergleichen Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.	... bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel. ... reflektieren die Bedeutung von Medien für die Identitätsbildung (auch in gesellschaftlichen Kontexten).
... beschreiben ihr eigenes Medienverhalten.	... erkennen die Folgen ihrer Mediennutzung auf ihr persönliches Umfeld.	... setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander.
... setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander.	... analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch. ... orientieren ihre Mediennutzung an (z. B. durch das Grundgesetz formulierten) Werten.	... analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. ... reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration sowie zur gesellschaftlichen Partizipation.
...verarbeiten ihre Medienerlebnisse, indem sie Regeln für den bewussten Umgang mit Medien entwickeln.	... schätzen die Auswirkungen digitaler Technologien auf wirtschaftliche, soziale und politische Prozesse ein.	... beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung. ... beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien.



3. Medienbildungskonzepte der Schulen

Der sachgerechte, zielführende, kritische und kreative Umgang mit Medien ist Teil aller Fächer und Schuljahrgänge. Medienbildung als Querschnittsaufgabe spiegelt so die gesellschaftliche Realität wider, in der Medien in den unterschiedlichsten Kontexten Anwendung finden. In der Schule dient das Medienbildungskonzept u. a. zwei Zielen: Zum einen sichert das Medienbildungskonzept die umfassende Beschäftigung mit Medienbildung aus den verschiedenen Perspektiven. Zum anderen erfahren die einzelnen Lehrkräfte einer Schule so eine Entlastung und gewinnen Sicherheit bei der Gestaltung von Lernprozessen mit und über Medien. Das Vorhandensein oder die Erarbeitung eines Medienbildungskonzeptes ist eine notwendige Voraussetzung zur Beantragung von Mitteln im Rahmen des DigitalPakts Schule.

Die Ausgangspunkte für die Entwicklung eines Medienbildungskonzeptes sind pädagogische und didaktische Erfordernisse, die sich aus den Möglichkeiten und Veränderungen der Informations- und Kommunikationsmedien ergeben.

Medienbildungskonzepte verbinden pädagogische, technische und organisatorische Aspekte. Sie integrieren den Medieneinsatz in den Unterricht und bilden eine Kooperationsbasis für Kollegium, Schulleitung und Schulträger. Medienbildungskonzepte formulieren Erwartungen an Investitionsentscheidungen und bieten Planungssicherheit für Schulen.

Der Erwerb der Medienkompetenz wird im schuleigenen Curriculum systematisch abgebildet und so verbindlich verankert. Die Fachkonferenzen entscheiden, wie die fachbezogenen Kompetenzen der Kerncurricula und die in Kapitel 2 genannten Kompetenzerwartungen im Unterricht erworben werden können.

Der Prozess der Entwicklung von Medienbildungskonzepten zielt schulintern auf die Weiterentwicklung des Unterrichts. Die Technik unterstützt dabei pädagogische Prozesse. Damit Technik intensiv und sinnvoll genutzt wird, sollte sie auf die pädagogischen Ziele des Unterrichts abgestimmt sein.

Das Medienbildungskonzept bildet gleichzeitig eine Grundlage für den kommunalen Medienentwicklungsplan. Es beinhaltet Angaben zur Ausstattung der Schulen mit Endgeräten, Software und der notwendigen Netzwerk-Infrastruktur.

Eine zeitgemäße technische Ausstattung einer Schule kann auch die Kooperation und Kommunikation der Schulgemeinschaft unterstützen.

Der Prozess der Erstellung und Umsetzung von Medienbildungskonzepten und der Prozess der kommunalen Medienentwicklungsplanung wird durch die Medienberatung Niedersachsen begleitet und unterstützt.

Hilfen zur Erstellung eines Medienbildungskonzeptes finden Sie auf den Seiten des niedersächsischen Bildungsportals.

https://bildungsportal-niedersachsen.de/digitale-welt/medienbildung/vorgaben/schulische-medienbildungskonzepte

4. Praxisbeispiele Mobiles Lernen

Um die flächendeckende Einführung von schülerinneneigenen/ schülereigenen und nutzerinneneigenen/ nutzereigenen mobilen digitalen Endgeräten (zum Beispiel Tablets) zu unterstützen, finden Sie konkrete Praxisbeispiele und Prozessunterstützung zum Thema „Mobiles Lernen“ zum Beispiel auf dem niedersächsischen Bildungsportal sowie auf der Fortbildungsplattform OpenElec des NLQ.

https://bildungsportal-niedersachsen.de/digitale-welt/medienbildung/faecheruebergreifende-themen

https://moodle.nibis.de/openelec/course/index.php?categoryid=3

5. Glossar

Digitalität
Digitalität meint die Verbindung von Mensch und Technik und damit eine Weiterentwicklung von Digitalisierung: die Vernetzung von digital und analog, Tradition und Innovation. Im Gegensatz zu Digitalisierung meint Digitalität nicht den Prozess zunehmender Technisierung, sondern eher die Gleichzeitigkeit und Verbindung von Mensch und Technik bzw. von digitalen und analogen Wirklichkeiten.

Medien
Das Wort „Medien“ kommt vom lateinischen „medium“ und bedeutet so viel wie „Vermittler“. Medien sind also Mittel oder Verfahren, mit deren Hilfe Informationen in Form von Texten, Bildern und Tönen verbreitet werden können.

Medienkompetenz
Unter Medienkompetenz versteht man jene Fähigkeiten, die grundlegende Bedingung dafür sind, sich Medien überhaupt aneignen zu können. Dabei gewinnt Medienkompetenz, nämlich „sämtliche technischen, kognitiven, sozialen, staatsbürgerlichen und kreativen Fähigkeiten, die uns den Zugang sowohl zu den traditionellen als auch zu den neuen Medien und den kritischen Umgang und die Interaktion mit ihnen ermöglichen“[1], zunehmend an Bedeutung.

Medialitätsbewusstsein
beschreibt die Fähigkeit, sich des ständigen Vorhandenseins von Medien bewusst zu sein sowie Leistungen von Medien und Medienangeboten einschätzen und reflektieren zu können. Die Vermittlung von Medialitätsbewusstsein basiert also auf der Einsicht, dass Medien immer nur Wirklichkeitsausschnitte liefern – unabhängig davon, ob wir ganz natürlich mit unseren Sinnen oder medial mit Technik vermittelt wahrnehmen. Dabei geht es nicht um Unterschiede zwischen „Realität“ und „Medienrealität“, sondern um „Medialität“, d. h. dem konstitutiven Anteil der Medien an der Generierung, Speicherung und Übermittlung von Informationen und Wissen.

Medienbildung
Im Gegensatz zur Medienkompetenz ist Medienbildung kein Prozess mit klaren Zielformulierungen. Medienbildung ist auch mehr als Lernen mit und über Medien. Medienbildung definiert den Raum, in dem Bildung im Sinne einer Formung des Menschen auf sein Menschsein stattfindet. Dieser Raum ist z. B. die von Medien durchzogene Gesellschaft. Diese Medialität hat Einfluss darauf, wie wir als Kultur und als Individuum die Welt sehen. Medienbildung berücksichtigt, wie dieses Selbstbild entstanden ist, wie es sich verändert und dass durch Bildungsprozesse Neues entstehen kann: neue Ausdrucksformen, neue Sichtweisen und neue mediale Strukturen.

Medienmündigkeit
Wer „mündig“ ist, kann reflektiert und souverän Entscheidungen treffen. In diesem Sinne bedeutet Medienmündigkeit, dass die Nutzerinnen und Nutzer Medien reflektiert benutzen oder sich souverän auch entscheiden können, Medien eben nicht zu nutzen. Die kritische Reflexionsfähigkeit von Medien als Bildungsziel wird insgesamt nicht in Frage gestellt. Der Weg, der zu dieser Reflexionsfähigkeit führt, wird jedoch unterschiedlich gesehen:

Der anthroposophische Ansatz orientiert die Medienerziehung an der Entwicklung der Kinder. Diesem Ansatz folgend, sollte die frühe Kindheit medienfrei sein.

Der medienpädagogische Ansatz befürwortet den Einsatz von Medien auch schon in frühen Kinderjahren, um die Lebensrealität von Schülerinnen und Schülern aufzunehmen und reflektieren zu können.



[1]Rat der Europäischen Union (2016): Entwicklung der Medienkompetenz und des kritischen Denkens durch allgemeine und berufliche Bildung, Brüssel, 01. Juni 2016, S. 6



Herausgeber:
Niedersächsisches Kultusministerium
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Hans-Böckler-Allee 5, 30173 Hannover
E-Mail: Pressestelle@mk.niedersachsen.de
www.mk.niedersachsen.de
Bestellung: bibliothek@mk.niedersachsen.de
Fax: (05 11) 1 20 - 74 51

Gestaltung:
Blacklime GmbH, Hannover

Druck:
oeding print, Braunschweig

Bildnachweise:
iStock, Shutterstock

Februar 2020

Klimaneutral
Druckprodukt
ClimatePartner.com/11339-2302-1048