

Masterplan Medienbildung

Neues Lernen mit Medien

Digitale Medien prägen die Lebenswelt junger Menschen in vielfältiger und nachhaltiger Weise und sind ein wesentlicher Sozialisationsfaktor. Kinder und Jugendliche bedienen sich in ihrer täglichen Lebens- und Freizeitgestaltung, in ihrer Kommunikation und ihren kulturellen Ausdrucksformen diverser medialer Möglichkeiten. So lebt die heutige Schülergeneration bei der Nutzung von digitalen Medien in zwei verschiedenen Welten: Während zu Hause Notebooks, Spielekonsolen und Smartphones um die Gunst der Kinder buhlen und sie je nach Bildungsinteresse auch für das schulische Lernen eingesetzt werden liegt, Deutschland im OECD-Vergleich bei der Nutzung digitaler Medien im Unterricht auf den hinteren Rängen. Schule muss die Lebenssituation und die Bedürfnisse der Kinder und Jugendlichen beachten und neue Lernerfahrungen für sie ermöglichen. Der Medienbildung kommt in Zusammenhang mit der Veränderung der Lernkultur eine entscheidende Bedeutung zu.

Ziel des Masterplans Medienbildung ist es, die strukturellen und qualitativen Voraussetzungen zu schaffen, damit Schülerinnen und Schüler Medienkompetenz erwerben können und Lehrkräfte in der Lage sind, die Unterrichtsqualität mit Hilfe digitaler Medien systematisch zu verbessern.

10 Punkte zum Masterplan - Gute Medien machen Schule!

1. Unterrichtsqualität

Lehrkräfte müssen heute auf vielfältige pädagogische Herausforderungen reagieren – Medien können dabei entscheidend unterstützen.

Heterogene Lerngruppen, beispielsweise in den Oberschulen, erfordern individualisierten Unterricht. Digitale Medien können sowohl schülerorientierte und selbstregulierte Lernprozesse fördern, die im Hinblick auf die Umsetzung der Inklusion im Fokus stehen, als auch die Lehrkräfte bei der Unterrichtsvorbereitung und Unterrichtsorganisation entlasten. Mediengerechte Lernsituationen knüpfen an die Medienerfahrungen altersgerecht an und ermöglichen sowohl individualisierte Arbeitsaufträge als auch gemeinsames und entdeckendes Lernen.

2. Medienkompetenz

Im 21. Jahrhundert ist Medienkompetenz Schlüssel für die Teilhabe und für die Entwicklung einer aktiven und selbstbewussten Rolle in Gesellschaft und Arbeitswelt.

Medienkompetent sein heißt, sich in der von Medien durchdrungenen Lebens- und Arbeitswelt kompetent orientieren und verantwortungsbewusst handeln zu können. Das betrifft sowohl die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten digitaler Medien, als auch insgesamt den Umgang mit Informationen, Kommunikationsmöglichkeiten und die eigene Gestaltung medialer Produkte. Durch die Vernetzung und damit einhergehenden Möglichkeiten zur Teilhabe an und Selbstdarstellung in virtuellen Welten gewinnen der Schutz der Persönlichkeit und rechtliche Fragen an Bedeutung.

3. Rahmenplan Medienbildung

Ein aktualisierter und angepasster Rahmenplan für alle Schulstufen verschafft die notwendige Orientierung an die heutigen Standards und Strukturen der Medienbildung .

Medienbildung umfasst Medien als Gegenstand des Lernens und das selbstgesteuerte und selbstverantwortete Lernen mit Medien, das zunehmend an Bedeutung gewinnt.

Der sinnvolle Umgang mit digitalen Medien erfordert von jedem einzelnen umfassende Kompetenzen – die Vermittlung dieser Kompetenzen ist staatlicher Bildungsauftrag. Um die Schülerinnen und Schüler für ihre gesellschaftliche Handlungsfähigkeit umfassend medienkompetent zu machen, ist die schulpraktische Konkretisierung (Unterrichtsbeispiele, Aufgabenstellungen, Projekte usw.) dringend notwendig. Das von der Länderkonferenz Medienbildung veröffentlichte „Kompetenzorientierte Konzept für die schulische Medienbildung“ kann als Grundlage und Orientierung für die Neufassung des bremischen Rahmenplans Medienbildung dienen. Die sechs im Konzept genannten Kompetenzbereiche (Information, Kommunikation, Präsentation, Pro-

duktion, Analyse und Mediengesellschaft) sollten die Struktur für den Rahmenplan Medienbildung bilden.

4. Lehrerausbildung und Personalentwicklung

Medienbildung an Schulen erfordert medienpädagogisch kompetente Lehrkräfte.

Es gibt weder in der ersten noch in der zweiten Phase der Lehrerausbildung eine verbindliche Verankerung medienpädagogischer und mediendidaktischer Inhalte. Damit Lehrkräfte das Lernen mit und über Medien unterstützen und begleiten können, sind umfassende eigene medienpädagogische Kompetenzen erforderlich: eigene Medienkompetenz, mediendidaktische und medienerzieherische Kompetenz und Kenntnisse in medientheoretischen und mediengesellschaftlichen Fragen. Diesen Anforderungen muss die Lehrerausbildung sowohl inhaltlich als auch auf die Arbeits- und Lernformen bezogen Rechnung tragen. Mit Hilfe eines Rahmenkonzepts soll die Grundlage und Orientierung für die (fachdidaktische) Integration digitaler Medien in der ersten und zweiten Phase der Ausbildung entwickelt werden.

Medienpädagogische Kompetenz muss zum integralen Bestandteil der Personalentwicklung werden. Dazu ist die Ausweitung des Fortbildungsangebots auch im Bereich der fachdidaktischen Integration digitaler Medien notwendig. Lehrkräfte werden als Medienverantwortliche gebraucht, die interne Multiplikatorenfunktionen an den Schulen übernehmen und die schulische Medienentwicklungsplanung begleiten können. Schulleitungen müssen auf ihre Rolle in der Medienentwicklungsplanung und deren Umsetzung vorbereitet werden. Darüber hinaus ist es sinnvoll, Schülerinnen und Schüler als Medienscouts zu qualifizieren.

5. Unterrichtsmaterialien digital

Online verfügbare digitale Medien erweitern das Spektrum der zur Verfügung stehenden Unterrichtsmaterialien.

Ergänzende digitale Materialien zu Schulbüchern und online verfügbare Medien (didaktische DVD, Videoclips, Audiobeiträge, Textsammlungen usw.) erweitern das Angebot für den individualisierten Unterricht und fördern entdeckendes selbst gesteuertes Lernen. Das bestehende Angebot (MedienOnline des ZfM) muss hierfür weitergeführt und ausgebaut werden. Die Ausstattung der Bibliothek des Landesinstitutes sollte um Fachliteratur zur Arbeit mit digitalen Medien und entsprechenden (digitalen) Unterrichtsmaterialien ergänzt werden. Unterstützt wird die Verfügbarkeit von digitalen Lehr- und Lernmaterialien durch Kommunikations- und Kooperationsprozesse auf entsprechenden Lernplattformen.

6. Lernplattformen

Lern- und Kommunikationsplattformen bilden eine unverzichtbare gemeinsame Arbeitsumgebung für Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler.

Ziel ist ein zunehmend vernetztes gemeinsames und kooperatives Lernen, das auch ortsunabhängig gelingen kann. Lernplattformen enthalten Werkzeuge für die unterschiedlichen Handlungsfelder an Schulen: Lehren und Lernen, Kommunikation und Kooperation, Veröffentlichung, Verwaltung und Administration. Durch die persönlichen Bereiche bieten sie vielfältige Möglichkeiten zur Individualisierung. Unterricht kann begleitend auf der Lernplattform gesichert und um Fördermöglichkeiten erweitert werden. Die entsprechenden Werkzeuge, Funktionen und Inhalte stehen den Lehrenden und Lernenden nicht nur in der Schule, sondern auch zu Hause zur Verfügung.

7. Ausstattung und Betrieb

Eine alltagstaugliche und lernförderliche Infrastruktur an allen Schulen sowie klare und unter den Beteiligten abgestimmte Planungs- und Beratungsprozesse sind Voraussetzung für die erfolgreiche schulische Medienarbeit.

Neben der Aus- und Fortbildung der Lehrkräfte ist eine funktionierende technische Infrastruktur von entscheidender Bedeutung. Um Chancengleichheit und Vergleichbarkeit der Leistungen herzustellen, ist eine an allen Schulen verfügbare technische Grundausstattung erforderlich. Sie umfasst neben der Hardware auch ein Software-Basispaket. Schulspezifische Erweiterungen und Modifikationen – insbesondere im Hinblick auf mobile Geräte oder interaktive Tafeln - können auf das jeweilige Schulprofil und die speziellen Anforderungen angepasst werden. Zudem sollten in der Ausstattungs- und Infrastrukturplanung strukturelle Trennungen und verteilte Zuständigkeiten zwischen Schulaufsicht, Schulträger und Landesinstitut durch eine zentrale Steuerungsinanz zusammen geführt werden.

8. Technischer Support

Lehrkräfte und Schulen müssen bei Störungen von Notebooks, Netzen und Computern schnelle und direkte Unterstützung finden.

Von der Störungsmeldung bis zur Behebung sind transparente Prozesse erforderlich. Um diesen effizienten und qualitativ hochwertigen Support wirtschaftlich bereit stellen zu können, muss das bestehende Supportsystem weiter ausgebaut werden. Dazu sind die Schnittstellen zwischen dem zentralen Dienstleister S3, dem IT-Referat und dem Zentrum für Medien zu optimieren. Ziel ist es, die Aufgaben zwischen technischem Support, pädagogischer Unterstützung und schulischer Vor-Ort-Betreuung verbindlich und klar abzustimmen.

9. Medienpädagogische Beratung und Unterstützung

Die einzelnen Schulen brauchen auf dem Weg von der Medienkonzeptentwicklung zur schulübergreifenden Medienentwicklungsplanung Unterstützung und Beratung.

Damit bestehende und neue Maßnahmen zur Förderung der Medienbildung in den Schulen nachhaltig gesichert werden, sind vielfältige Beratungs- und Unterstützungsangebote für alle beteiligten Akteure notwendig. Adäquate Fortbildungsangebote sollten durch Beratungen zur Gestaltung schulischer Bildungsangebote und Unterstützung bei der Entwicklung eines medienpädagogischen Profils ergänzt werden. Die organisatorische Schnittstelle zwischen den Schulen und dem Zentrum für Medien bilden die Medienverantwortlichen an den Schulen, die eine interne Multiplikatorenfunktion übernehmen und die schulische Medienentwicklungsplanung begleiten.

10. Koordination und Steuerung

Die zentralen Handlungsfelder entwickeln sich nicht selbstorganisiert, sondern erfordern eine verbesserte Abstimmung durch die Etablierung einer Steuerungsstelle unter Beteiligung aller relevanten Organisationseinheiten.

Die zentrale Herausforderung für die erfolgreiche Umsetzung des 10-Punkte-Programms ist die Koordinierung einer Vielzahl unterschiedlicher Akteure der SfBW und des LIS sowie weiterer Institutionen. Diese Steuerungsaufgabe ist eine entsprechend auszugestaltende Kernaufgabe für ein zielorientiertes Handeln zwischen Medienbildung und IT-Management.