



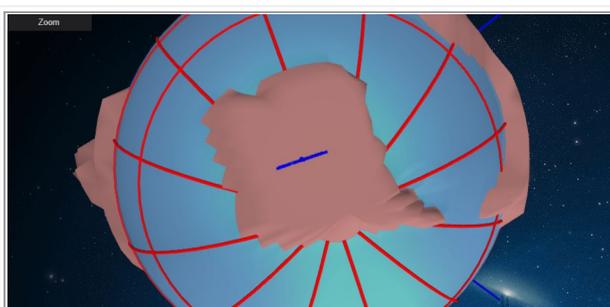
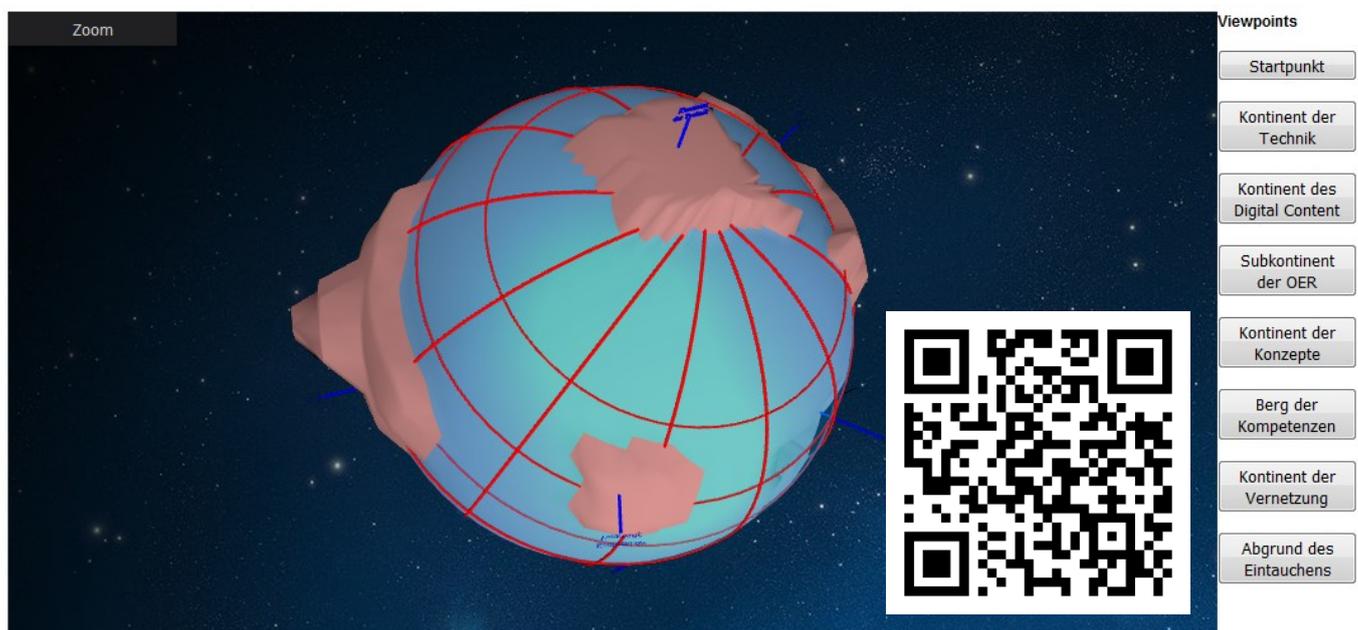
## Was bedeutet Medienbildung bzw. Medienkompetenz heute für Lehrer?

„Medienkompetenz meint grundlegend nichts anderes als die Fähigkeit, in die Welt aktiv aneignender Weise auch alle Arten von Medien für das Kommunikations- und Handlungsrepertoire von Menschen einzusetzen.“

[Konzeption-Medienbildung-und-Digitalisierung-in-der-Schule.pdf](#)

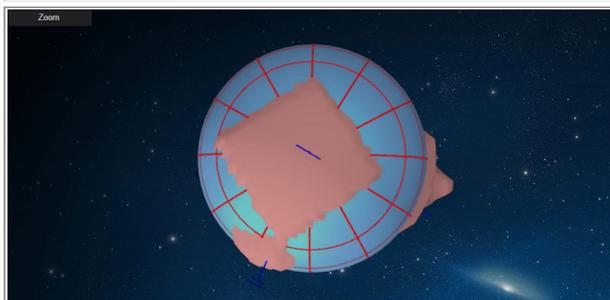
Die Welt der digitalen Medien ist mittlerweile so stark angewachsen und entwickelt, dass eine Übersicht der wesentlichen Bestandteile in zwei Dimensionen ebenso unübersichtlich ist, wie die Orientierung auf der Erde anhand eines Atlas. Den Überblick erhält man nur durch den Gebrauch eines Globus. Ausgehend von diesem Gedanken habe ich ein [3D-Globus-Modell der Medienlandschaft](#) entwickelt, um ungeübten Mediennutzern einen Überblick zu geben, was in der „Welt der Medien“ alles anzutreffen ist. Dieser globale Überblick wird dann durch einzelne „Kartenwerke“ ergänzt.

### Das Problem der Medienpädagogik ist nun das Verbinden der Kontinente!!!



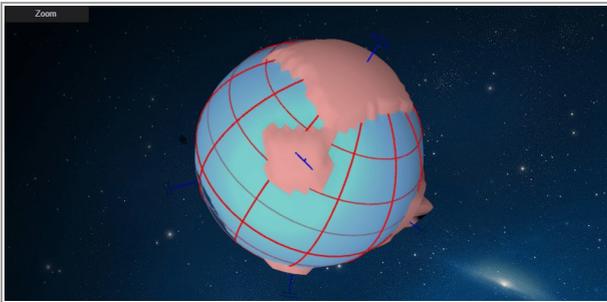
#### Kontinent der Technik

- interaktive Whiteboards
- PC (Computerkabinette)
- Laptop (Laptop -Klassen)
- Notebook (Notebook -Klassen)
- Tablet (Tablet-Klassen)
- Smartphone (BYOD/UYOD)
- Kamera/Mikrofon (BYOD/UYOD, SAEK)
- W-LAN



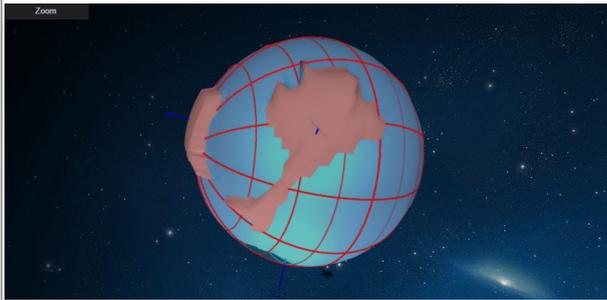
#### Kontinent des Digitalen Content

- Videos
- Bilder
- Sound
- Präsentationen
- 3D-Inhalte
- el. Kurse
- MOOC's



### **Subkontinent der OER (Open Educational Resources)**

- Videos als OER
- Bilder als OER
- Sound als OER
- Präsentationen als OER
- 3D-Inhalte als OER
- el. Kurse als OER
- MOOC's als OER



### **Kontinent der Konzepte**

#### *Lehren und Lernen mit digitalen Medien*

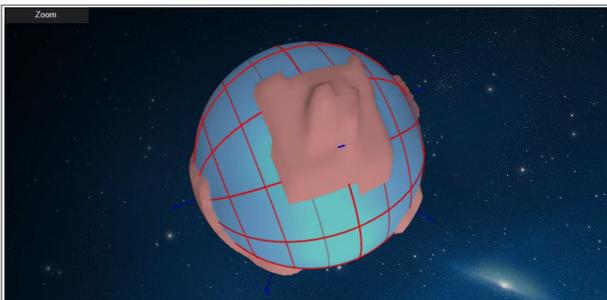
- „elektronische“ Tafelbilder
- interaktive Tools/Apps
- interaktive Simulationen
- Lernvideos
- Flipped Classroom
- Game Based Learning
- MOOC's

#### *Lernen über digitale Medien und die digitale Welt*

- Vermittlung grundlegender Kenntnisse im Umgang mit digitalen Medien
- Aufbau eines vertieften Verständnisses der digitalen Welt
- Sensibilisierung für Risiken und die Gestaltungsmöglichkeiten mit IT

#### *Gestalten mit digitalen Medien und Informatik*

- Veränderung des Rollenverständnisses von Jugendlichen vom Konsumenten zum zukünftigen Entwickler digitaler Lösungen
- Integration von Möglichkeiten für Schüler kreativ und kooperativ problemlösend zu arbeiten

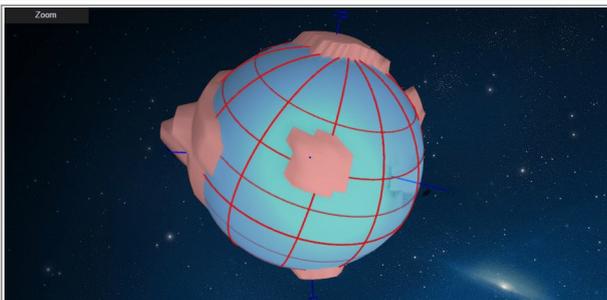


### **Berg der Kompetenzen (digitaler Bildung)**

#### *Kompetenzen erwerben*

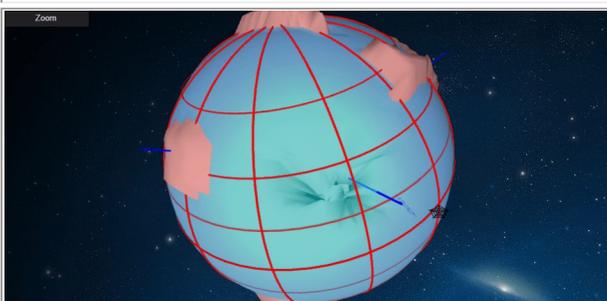
- Suchen und Verarbeiten
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Schützen und sicher agieren
- Problemlösen und Handeln
- Analysieren und Reflektieren

#### *Kompetenztests*



### **Kontinent der Vernetzung**

- Learning Management System (LMS)
- Foren
- Blogs
- Social Networks
- remote control experiment



### **Abgrund des Eintauchens (immersives Lernen)**

- Virtuelle Realität (didaktische 3D-Hilfsmittel, 3D-Lehr-Lern-Umgebungen)
- Augmented Realität
- Holographische Lernszenarien
- immersive Lernumgebungen (VR-Brille, Datenhandschuh, ...)

## SMK – Strategie-Papier

Die Fassung des Kompetenzrahmens aus der SMK-Konzeption „[Medienbildung und Digitalisierung in der Schule](#)“ beschreibt die Anforderungen an die angestrebte Medienkompetenzentwicklung in Bezug auf die digitalen Medien. Mit Blick auf die Medienbildung als überfachliches Erziehungs- und Bildungsziel bildet er Ziele der Medienkompetenzentwicklung ab.



Über das Sächsische Schulgesetz wird im schulischen Erziehungs- und Bildungsauftrag geregelt, dass Schülerinnen und Schüler insbesondere lernen:

*„... angemessen, selbstbestimmt, kompetent und sozial verantwortlich in einer durch Medien geprägten Welt zu handeln sowie Medien entsprechend für Kommunikation und Information einzusetzen, zu gestalten, für das kreative Lösen von Problemen und das selbstbestimmte Lernen zu nutzen sowie sich mit Medien kritisch auseinander zu setzen“*

Ziele der Medienbildung sind somit der Erwerb, die Einordnung, die Reflexion, die fortlaufende Erweiterung und die Anwendung von Medienkompetenz als:

- a) das eigene kompetente Medienhandeln,
- b) das Gestalten von Medien,
- c) das kreative Problemlösen mit Medien,
- d) das selbstbestimmte Lernen mit Medien sowie
- e) die kritische Auseinandersetzung mit Medien.

# DigiBits

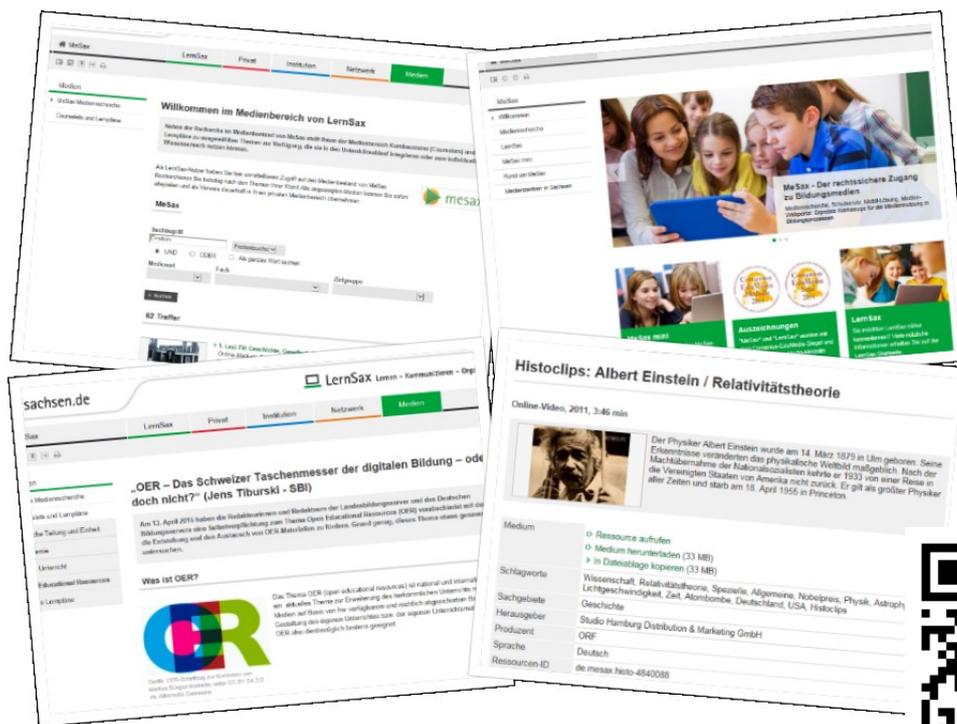
Das Projekt „[DigiBits](#)“ von DsiN gibt Lehrern und Schülern Materialien zum niederschweligen Einführen/Anwenden von digitalen Werkzeugen im Unterricht an die Hand. Sachsen ist eines von vier Bundesländern, die mit Pilotschulen dieses Projekt unterstützen.



Beispiele: Material 1: [HSP](#), Material 2: [JigSawPlanet](#), Material 3: [Quizdidaktik](#), Material 4: [Padlets](#)

## MeSax (digital content, online-content)

Mit [MeSax](#), dem "Medieninformati- und -distributionssystem für Bildungsmedien in Sachsen", steht allen sächsischen Schulen ein leistungsfähiges internetbasiertes System zur Nutzung von Bildungsmedien zur Verfügung.



## LernSax (LMS, online-learning, mobile-learning)

[LernSax](#) dient sächsischen Schulen und anderen sächsischen Bildungseinrichtungen bzw. deren Mitgliedern als interaktive Arbeitsplattform zur institutionsinternen und übergreifenden Zusammenarbeit.



## Whiteboards

Die [interaktiven Whiteboards](#) sind in den Schulen größtenteils bereits angekommen. Damit ist eine wichtige Voraussetzung, digitale Medien in den Unterricht zu integrieren, gegeben.



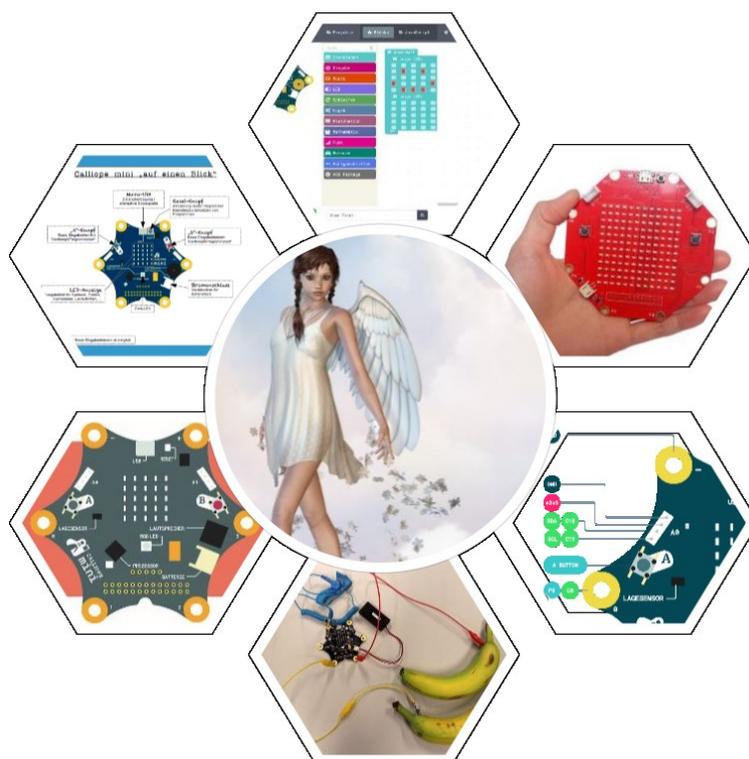
## Notebook-Klassen

So wie die Lehrer die interaktiven Whiteboards nutzen sollten Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit haben, digitale Endgeräte [im Unterricht zu nutzen](#).



## Calliope mini

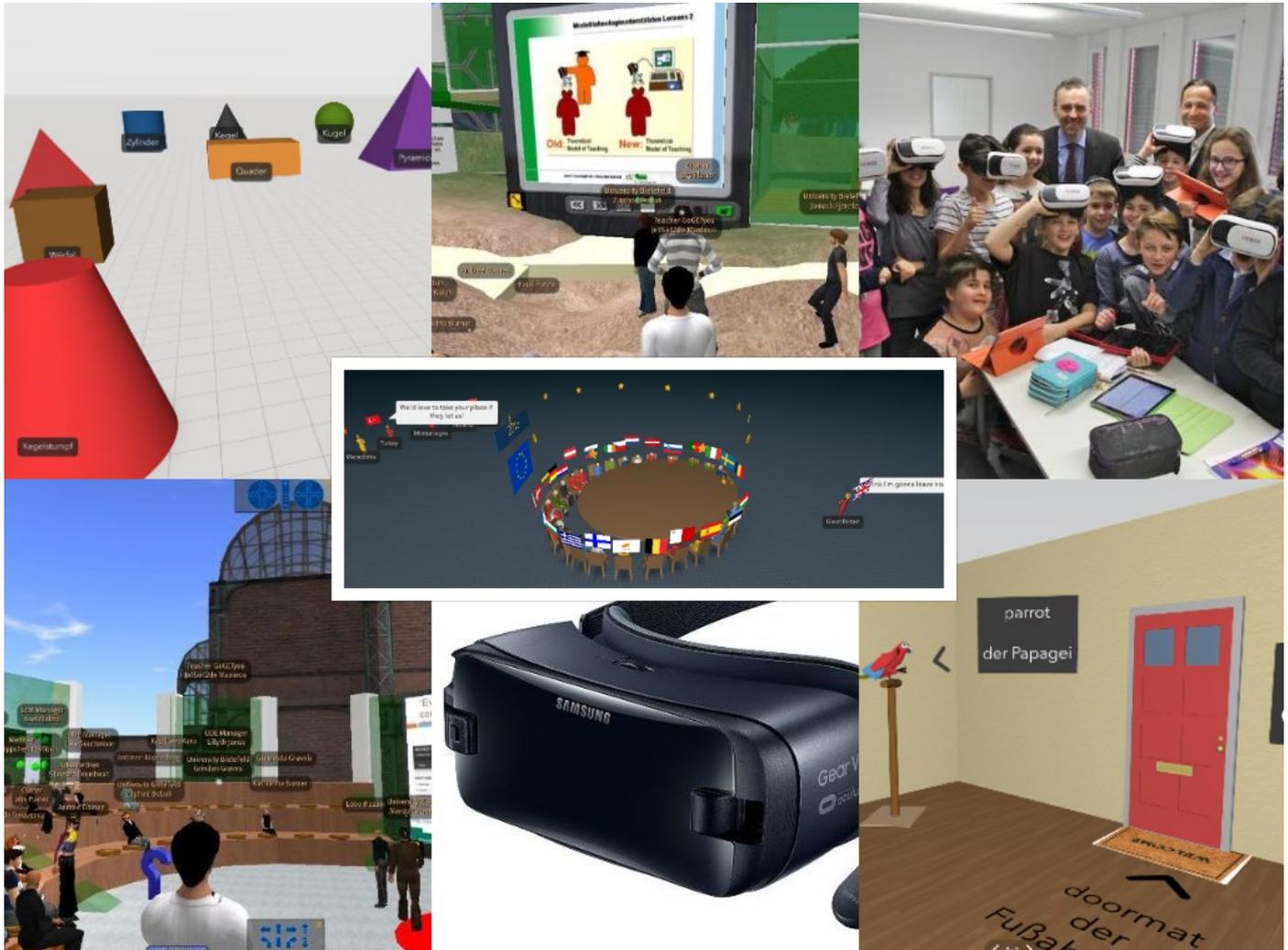
Die vielleicht größtmögliche Umwälzung des deutschen Schulsystems passt in eine Hand. Sie heißt [Calliope mini](#). Es handelt sich um einen Kleinstcomputer auf einer Platine, mit dem alle, wirklich alle Kinder in Deutschland schon ab der Grundschule lernen könnten, wie IT funktioniert. Auch in Sachsen erprobt ein Netzwerk den Einsatz von Calliope.



## VR-Klassen (immersive learning, game based learning)

Unter dem Begriff "moderne Medien" wird schon seit Jahren mit dem Computer im Unterricht gearbeitet. Eine eigentliche Revolution war das aber noch nicht...!

Nun aber hat der Computer genügend Rechenpower, um auch das [Agieren in dreidimensionalen Welten](#) für "Otto Normalverbraucher" frei verfügbar zu machen. Dort liegt jetzt die Ursache für die (**mögliche**) Revolution der Didaktik.



3D-Objekte (z.B. [SketchFab](#)), Virtuelle Realität (z.B. [CoSpaces.io](#) oder [lmz-bw.de](#)) und Augmented Reality (z.B. [LARGE](#)) werden nicht nur das tägliche Leben außerhalb der Schule, sondern auch den Schulalltag beeinflussen. Im Unterricht können spektakuläre Simulationen „Unerklärliches“ erlebbar machen oder es können durch das Abtauchen in „Spielwelten“ Lernerfolge und Kooperationen angeregt werden, ohne dass das Lernen im Vordergrund steht!

Die hier aufgezeigten Möglichkeiten, digitale Medien in den Unterricht zu integrieren, beinhalten tatsächlich nur Wege **in den Unterricht**. Darüber hinaus kommt die Digitalisierung natürlich auch über die Schulverwaltung bei Lehrern an. Speziell die Angebote über das Schulportal sowie die Nutzung von SAX-SVS und – hier und da – elektronischen Notenbüchern erfordern nicht nur ein Mindestmaß an Medienkompetenz auch von den Lehrern.

**Mit Hattie's Worten: „Auf den Lehrer kommt es an!“.**

Ein medienkompetenter Lehrer wird auch medienkompetente Schüler heranbilden ...

Jen Tiburski