

Studienseminar Osnabrück

Bildung im Zeitalter der Digitalität - als Studienseminar gesellschaftliche Veränderungen mitgestalten

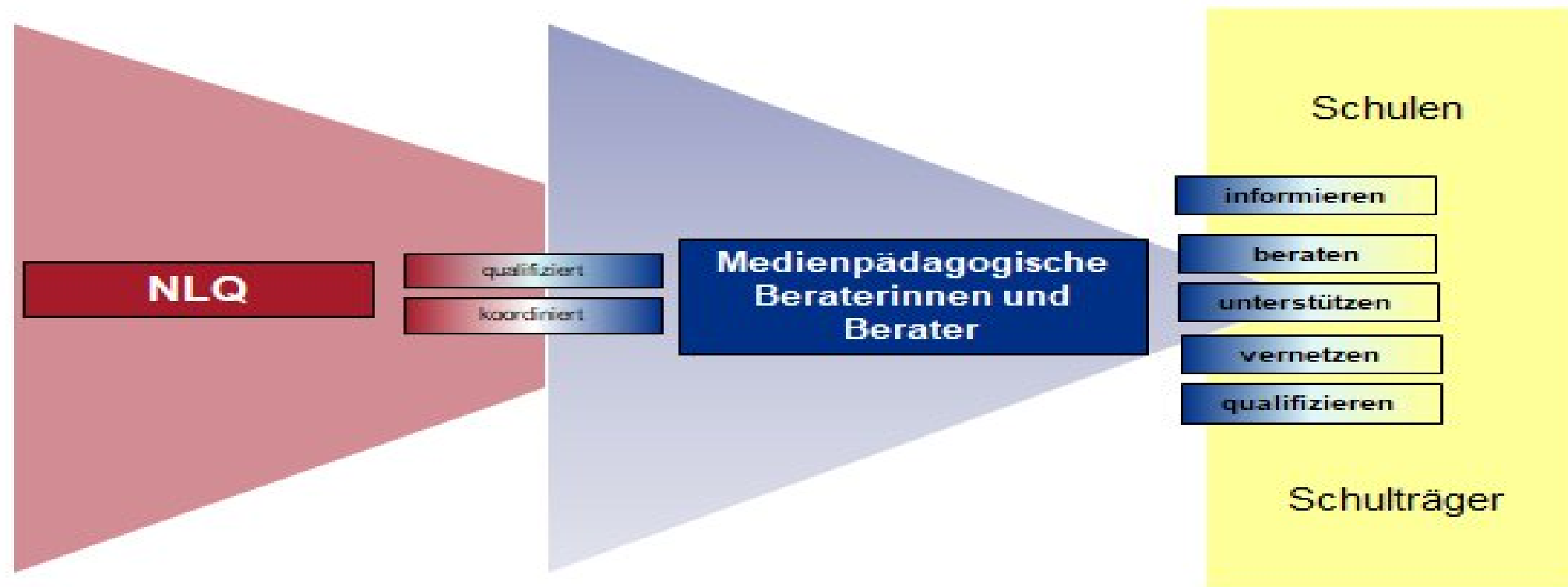


Maik Riecken
Medienberater (NLQ)
Medienzentrum
Cloppenburg



Sebastian Houben
Medienberater (NLQ)
Medienzentrum Region Hannover

Medienberatung Niedersachsen



Medienberatung Niedersachsen - Portal Medienbildung



Kompetenz: Kooperieren und Kollaborieren

+++ENERGIZER+++

CC 4.0 by Sorja Hennig

MEDIENKOMPETENZ

Wer-kann-was BINGO!

... wenn du:
a) fünf Boxen durch eine Gerade verbinden kannst.
b) alle Boxen gefüllt hast.

Trage in jeder Box einen anderen Namen ein.

Finde jemanden, der/dem ...

(Jede Erfahrung zählt!)

1 Handybilder bearbeitet hat. Können*in:	2 einen Alltagsalgorithmus nennen kann. Können*in:	3 Websites zur Datensicherheit nennen kann. Können*in:	4 dir "OER" erklären kann. Können*in:	5 Videos (etwa auf dem Handy) bearbeitet hat. Können*in:
6 Kommentare im Internet verfasst. Können*in:	7 Informationen per Messenger teilt. (z. B. WhatsApp) Können*in:	8 Computerdaten mit System speichert. Können*in:	9 Dokumente gemeinsam mit anderen online bearbeitet. Können*in:	10 ein eigenes Produkt im Netz veröffentlicht hat. Können*in:
11 mal eine App zurückgeben hat. Können*in:	12 verschiedene Lizenzarten benennen kann. Können*in:	13 Teil einer Onlinegruppe (z. B. WhatsApp) ist. Können*in:	14 Unterrichtsmaterial aus dem Internet nutzt. Können*in:	15 Merkmale sicherer Passwörter kennt. Können*in:
16 Material übers Netz austauscht. Können*in:	17 einen YouTube Kanal hat. Können*in:	18 dir erklärt, wie man Fake News erkennt. Können*in:	19 ein Tutorial geholfen hat. Können*in:	20 mindestens drei Social Media Accounts hat. (z. B. WhatsApp) Können*in:
21 dir "personenbezogene Daten" einfach erklärt. Können*in:	22 Tablets im Unterricht nutzt. Können*in:	23 Medienprodukte von S*S veröffentlicht. Können*in:	24 Medienprodukte durch S*S erstellen lässt. Können*in:	25 sich selbst googelt. Können*in:

Praxis - alle TN rufen *diese Seite* auf!

- https://cloud.medienberatung.online/index.php/apps/onlyoffice/1300391?filePath=%2FStS_Osnabr%C3%BCck_Keynote_15022021%2FMK-Bingo.pptx



Aufgabe:

Tragen Sie in die grauen Kästchen Namen von KollegInnen ein, die über die entsprechende Erfahrung bzw. Kompetenz verfügen. Oder fragen Sie jetzt ihr Kollegium und tragen Sie den Namen dann ein.

Jede Medienkompetenz zählt!

Bedeutet, Jeder / Jede von Ihnen verfügt höchstwahrscheinlich über die eine oder andere Medienkompetenz.

Dieses Spiel soll die **Schätze**, die in dem Kollegium "schlummern" ans Tageslicht befördern.

Alternative: Praxis - die TN rufen *flinga* auf!

- Medienkompetenzen – Das *wer-kann-was BINGO!?! (cc Sonja Hennig)*
- Spielerisch herausfinden, welche Kompetenzen im Kollegium, in der Klasse, im Seminar vorhanden sind.
- Nehmen Sie Ihr digitales Endgeräte zur Hand und scannen Sie diesen QR-Code ein oder geben Sie diese URL in Ihren Browser ein!
- <https://flinga.fi/s/FQXKB8H>



Bezug zu den Kompetenzen von Lehrenden – DigCompEdu (und APVO-Lehr/Kompetenzbereiche)

1.2 Berufliche Zusammenarbeit

Digitale Medien nutzen, um mit anderen Lehrenden zusammenzuarbeiten, Erfahrungen und Materialien auszutauschen.

3.1 Lehren

Den Einsatz von digitalen Geräten und Materialien im Unterricht planen und gestalten, und so die Effektivität von Lehrinterventionen verbessern. Digitale Unterrichtsmethoden angemessen einbetten, organisieren und gestalten. Neue Formate und didaktische Methoden für den Unterricht entwickeln und ausprobieren.

6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit

Aktivitäten integrieren, in denen Lernende effektiv und verantwortungsbewusst digitale Medien für die Kommunikation, Kooperation und politische Partizipation nutzen.

Europäischer Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu)

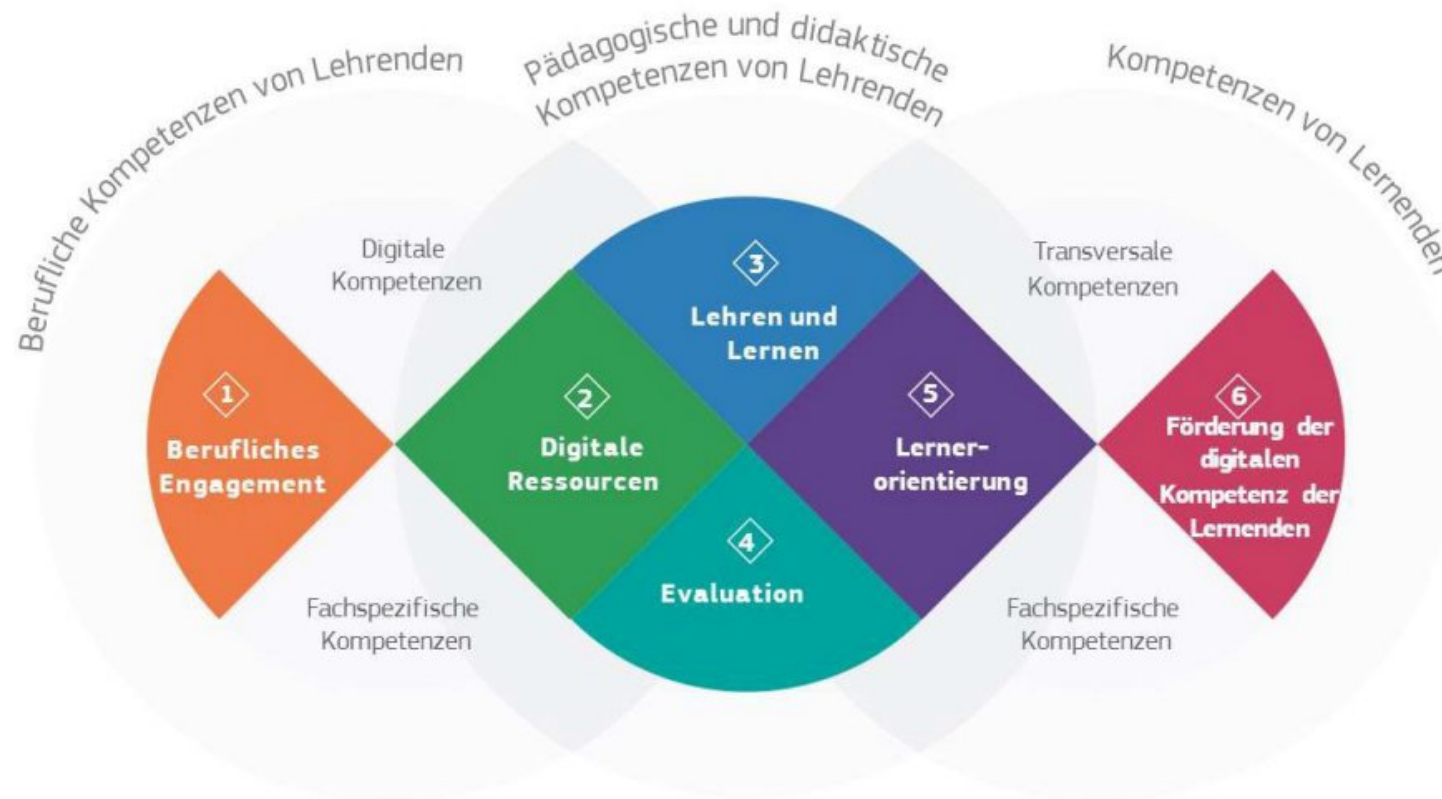


Abbildung 1: Der DigCompEdu Kompetenzrahmen

Orientierungsrahmen Medienbildung (NLQ, 2020)

- Schafft Orientierungswissen über die Bedeutung von Medienbildung und des Lernens mit und über Medien im Rahmen schulischen Handelns.

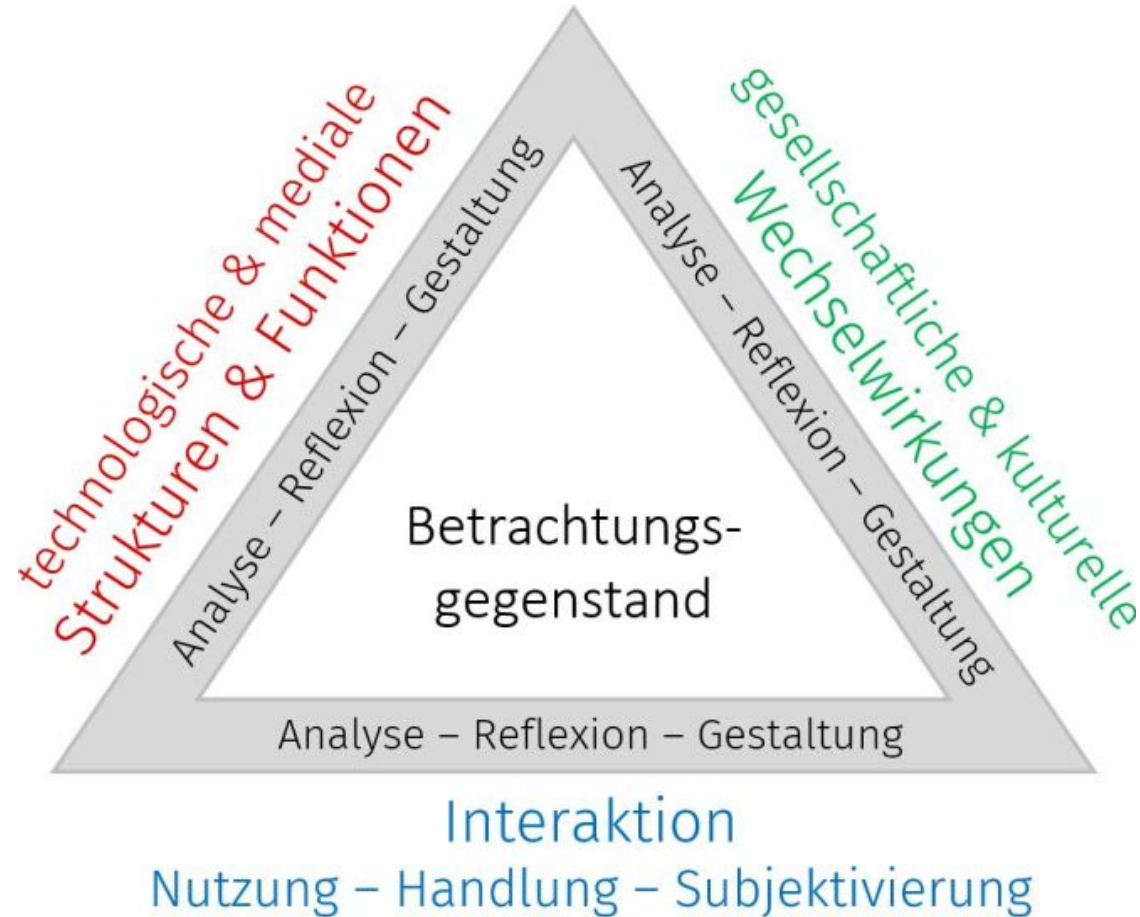


Bildungsauftrag: Dagstuhl-Dreieck

(Ira Diethlem, 2016)



Frankfurt-Dreieck zur Bildung in der digital vernetzten Welt (u.a. Brinda, Diethelm, Kommer, 2019)



Unterrichtsbeispiele - mit Bezug zum OR-Medien

- A. Grundschule, whats: app
- B. Klasse 5-8, Qualität von Erklärvideos (Kompetenzen: 3.3, 5.2)
- C. Klasse 9/10, Influencer (Kompetenzen: 3.3, 4.2, 6.2, 6.3)

Ein Beispiel ...



Wie funktioniert die Verknüpfung von App und Telefonnummer?
Welche Funktionen bietet WhatsApp?
Welche Datenschutzeinstellungen sind möglich?



Wie ist das Verhältnis zwischen WhatsApp und dem gesellschaftlichen Wert "Pünktlichkeit"?
Welche Erwartung bezüglich Reaktionsgeschwindigkeit sind gesellschaftlich verhandelt?

Interaktion
Nutzung – Handlung – Subjektivierung

Kann ich in meinem Umfeld auf WhatsApp verzichten?
Passen Push-Nachrichten zu meinem Umgang mit Zeit?
Wie sehr vertraue ich der Datensicherheit von WhatsApp?

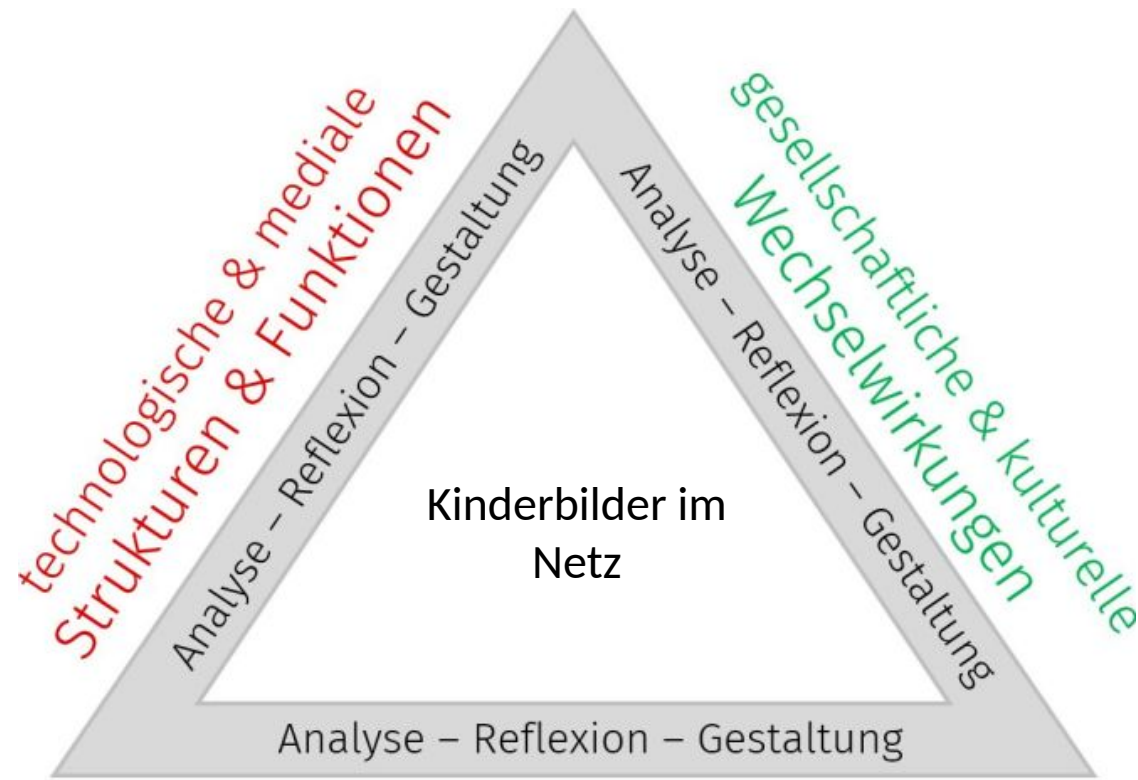
A. Grundschule



Stelle dir vor, du bist 25 Jahre alt und findest ein Bild von dir im Internet ...



Wie macht Mama das?
Kann Mama die Bilder auch
wieder löschen?



Machen das alle Eltern?
Welche Bilder sollten Eltern
nicht von dir veröffentlichen?
Welche Regeln sollen dabei
gelten?

Interaktion
Nutzung - Handlung - Subjektivierung

Warum veröffentlicht Mama
solche Bilder von dir?
Wie findest du das, wenn die
Bekannten von Mama das Bild
sehen?
Bei wem wäre das ok?

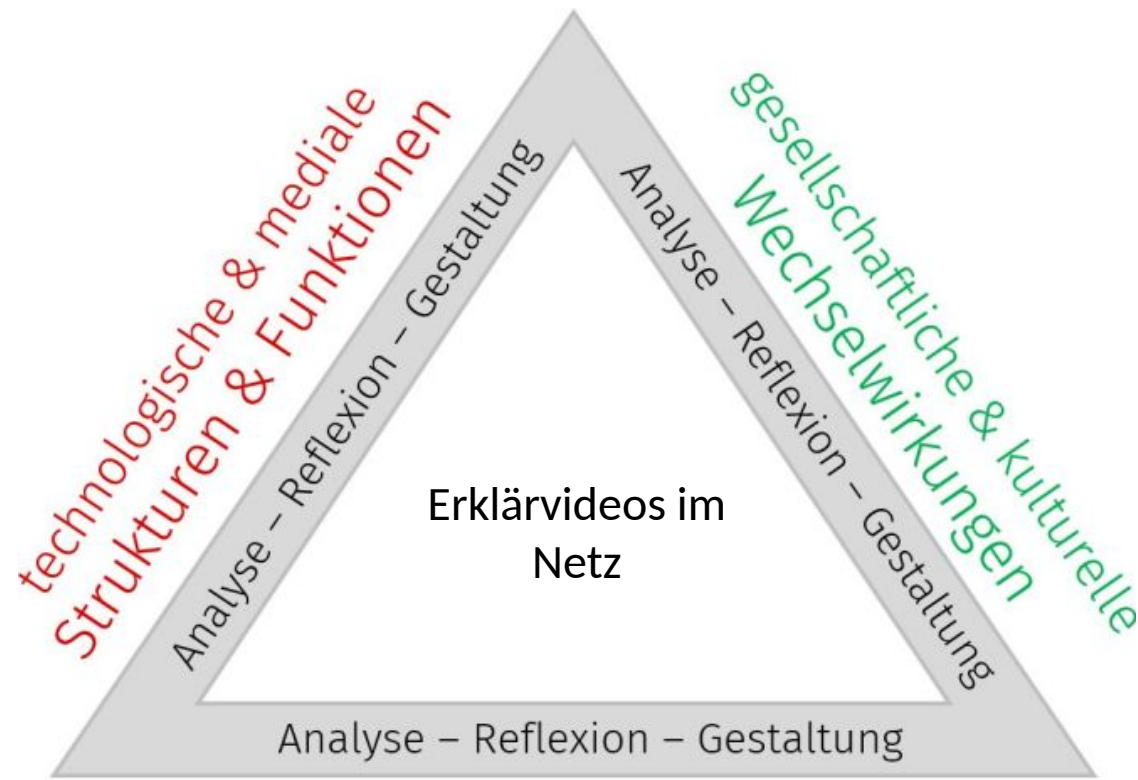
B. Qualität von Erklärvideos

Video 1 (ganz ok)

Video 2 (richtig gut)

Video 3 (voll daneben)

Wie entstehen diese Videos?
Wie lädt man diese Videos hoch?
Wie findet man solche Video?



Wer erstellt solche Videos?
Zu welchem Zweck wird das gemacht?
Warum haben diese Videos einen solchen Zuspruch?

Interaktion
Nutzung - Handlung - Subjektivierung

Was muss ich bei der Auswahl beachten?
Welche Vorteile bietet mir das Lernen von Videos?
Was sind für mich (bisher) erkennbare Qualitätskriterien?

C. Influencer: Medienkompetenz – (k)ein aktuelles Thema?



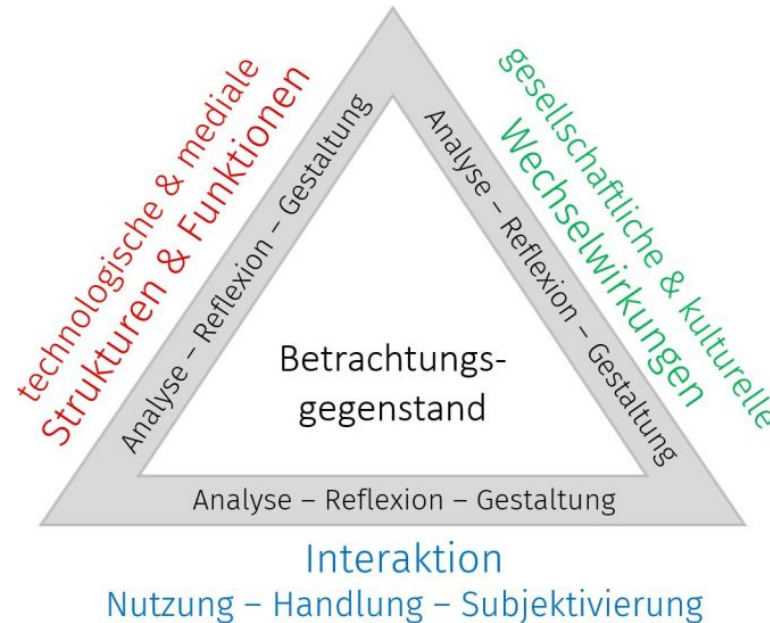
Bildung in der digitalen Welt

~~Digitale Bildung~~

- = Medienbildung
- + gesellschaftliche Bildung
- + politische Bildung
- + technologische Bildung
- + informatische Bildung

Influencer Rezo – Die Zerstörung der CDU (05/19)

- Wie kann es eine solche Reichweite erlangen?
- Wie funktioniert youtube?
- Informatische/mediale Funktionsprinzipien?
- (Software-)Entwickler transportieren immer ihre persönliche Perspektive mit



- Wie kann mit wenig Mitteln, ein solches Video produzieren?
- Die Selbstentblößung der @AKK (CDU, Spiegel) Neuland! (CDU)
- Mitgestaltung digitaler Kultur, Medienaneignung,
- Identitätsbildung, -entwicklung (+/-)
- Menschenbild

- 18 Mio. Aufrufe
- 1,2 Mio. Like / 66.000 Dislikes
- aktive Teilnahme an politischer Willens- und Meinungsbildung?
- Kommunikation/Interaktion erhalten neue Dynamiken
- wachsende Komplexität einer digital gewandelten Kultur
- Beurteilen von Informationen!?

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Wer den Hafen (das Ziel) nicht kennt, in den er segeln will, für den ist kein Wind der richtige (Seneca).



Resterampe – ODER alternativen....

- Simple club: make school great again

B. Qualität von Erklärvideos

Schüler erstellen Erklärvideos zum Klimaschutz

Unterrichtsbeispiel für fachorientierte Medienbildung



NLQ
Hildesheim

Fach: DEUTSCH ALS ZWEITSPRACHE

Unterrichtseinheit / Thema: Sprachmittlung/Film – Erklärvideos zu Grundkursthemen

Kurzbeschreibung:

Die Schülerinnen und Schüler drehen gemeinsam Erklärvideos zu Alltagsthemen, hier zum Beispiel Schule. Sie vertonen und untertiteln diese auf Deutsch und in der/den Herkunftssprache/n. Die Erklärvideos können zum Sprachenlernen eingesetzt oder im Rahmen eines interkulturellen Unterrichtsprojekts als Willkommens-Video für Neuankömmlinge in der Schule in verschiedenen Sprachen untertitelt oder vertont werden.

Produkt: Erklärvideos

Kompetenzen:

Rahmenrichtlinien DaZ

SPRACHMITTLUNG
SPRECHEN
SCHREIBEN

INTERKULTURELLES LERNEN

Orientierungsrahmen Medienbildung

BEDIENUNG UND ANWENDUNG: Schülerinnen und Schüler nutzen digitale Medien selbstständig und zielgerichtet.
PRODUKTION UND PRÄSENTATION: Schülerinnen und Schüler planen und realisieren selbstständig Medienprodukte und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.

Verbindliche Themenfelder:

1. Medien erweitern die Möglichkeiten zur Beschaffung, Bearbeitung und Auswertung von Informationen.
2. Medien beeinflussen individuelle Schreibprozesse, Formen der kooperativen Textproduktion und die Textdistribution.



Gute Lernvideos

...so gelingen Web-Videos zum Lernen!

Sandra Schön und Martin Ebner

Allgemeine und digitale Kompetenzen, die durch den Leitmedienwechsel wichtiger werden (Beat Döbeli Honegger (2016): Mehr als 0 und 1 - Schule in einer digitalisierten Welt)

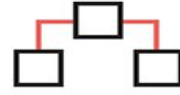
Auslöser



Digitalisierung



Automatisierung



Vernetzung



Globalisierung

Folgen für die Schule



Veränderte
Sozialisation



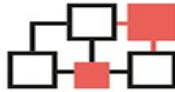
Internationale
Zusammenarbeit



Automatisierung des
Automatisierbaren



Informationsflut



Komplexere
Probleme



Beschleunigter
Wandel

Allgemeine Kompetenzen



Teamfähigkeit
Sozialkompetenz



Kreativität

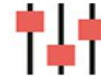


Kommunikations-
kompetenz

Konzentration
auf das Nicht-
automatisierbare



Filterkompetenz



Systemdenken



Lebenslanges Lernen

Digitale Kompetenzen



Medien-
kompetenzen



Informatik-
kompetenzen



Anwendungs-
kompetenzen

Alles neu – oder doch irgendwie vertraut?

Hilf mir, es selbst zu tun.
(M. Montessori)

=> SOL, individuelles Lernen

Lernen mit Kopf, Herz und Hand.
(J. H. Pestalozzi)

=> handlungs- u. produktorientiert

Die Menschen stärken, die Sachen klären.

=> VUCA-Welt; „es ist ja eh schon
alles kompliziert genug...?!“

Mischwald ist besser als Monokultur (Merkmale guten Unterrichts).
(Hilbert Meyer)

=> Methoden-, Sozialform-,
Medienwechsel (unterschiedliche Lerntypen erreichen etc.)

Alles neu – oder doch irgendwie vertraut?

- Digitale Endgeräte als Mehrzweckwerkzeug, vergleichbar mit dem Schweizer Taschenmesser
- Foto- u. Videokamera
- Diktiergerät
- Taschenrechner
- Notizheft, Schreibmaschine
- Wörterbuch, Recherche, Zugang zum Internet
- Kompass
- uvm.

Alles neu – oder doch irgendwie vertraut? (IGS Celle)

