

MEDIENKONZEPT: DIGITALE BILDUNG

STUDIENSEMINAR OLDENBURG GHR
Birkenweg 5 | 26127 Oldenburg
<http://www.studienseminar-oldenburg-ghr.de>

1. Relevanz

Medien – generell als Mittler kommunikativer Botschaften zu verstehen – werden seit jeher zur Übermittlung von Inhalten und zur Unterstützung von Lehr- und Lernprozessen eingesetzt.

Unsere *heutige* Lebenswelt kennt keinen Lebensbereich mehr, der ohne *digitale* Medien auskommt. Diese Entwicklung ist irreversibel. Sie hat auch vor Schule und Lehrerausbildung sowie deren Rahmenbedingungen nicht Halt gemacht. Sie verändert die Kultur des Lehrens und Lernens und wirkt sich nachhaltig auf alle Handlungsfelder des Lehrers und seiner Schülerinnen und Schüler aus.¹

2. Rechtliche Aspekte

1.1 Das vorliegende Konzept findet seine ausbildungsrechtliche Legitimation in der APVO-Lehr vom 13.07.2010 in der Fassung vom 25.03.2021 und den dazugehörigen Durchführungsbestimmungen:

„Die Lehrkräfte im Vorbereitungsdienst sollen im Hinblick auf den Bildungsauftrag der Schule nach § 2 des Niedersächsischen Schulgesetzes befähigt werden, Schülerinnen und Schüler individuell so zu fördern und zu fordern, dass sie ihr Leben eigenverantwortlich gestalten und in Gesellschaft und Beruf Verantwortung für sich und andere übernehmen können.“²

[...]

„Sie [die Lehrkräfte im Vorbereitungsdienst] organisieren den Unterrichtsablauf sowie den Einsatz von Methoden und Medien im Hinblick auf die Optimierung der Lernprozesse.“³

3. Digitale Bildung und Kompetenzerwerb

Das Studienseminar Oldenburg GHRS begreift digitale (Medien)Bildung als gesamtgesellschaftliche Querschnittsaufgabe und damit auch als *inklusive* Aufgabe. Sie ist deshalb Bestandteil eines Allgemeinbildungskonzepts. Bei digitaler (Medien)bildung geht

¹ Vgl. Elschenbroich, Hans-Jürgen et al. (2007): Medienkonzept Studienseminare. Ein Beitrag zur Konzeptentwicklung. Düsseldorf, S. 10

² Niedersächsisches Kultusministerium (2017): Verordnung über die Ausbildung und Prüfung von Lehrkräften im Vorbereitungsdienst. Hannover, S. 2

³ Ebd., S. 12

es folglich ebenso um den Erwerb notwendiger Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, damit Lehrende und Lernende ein sachgerechtes, selbstkritisches, kreatives, innovatives und sozial verantwortliches Handeln in einer von digitalen Medien geprägten Welt erwerben und weitervermitteln können.

Medienkompetenz ist gleichermaßen als Bestandteil kommunikativer Kompetenz zu sehen und bedeutet mehr und etwas anderes als die sichere Bedienung von Soft- und Hardware. Im Zusammenhang mit digitalen Medien heißt das u. a., dass Lernende Medien sachgemäß nutzen können, vielfältige selbstständige Erfahrungen mit digitalen Medien sammeln und mögliche Nachteile erkennen, die Einsatzmöglichkeiten vieler Medien ausnutzen und die Grenzen ihrer Verwendung erkennen können, Veränderungen der Gesellschaft, Chancen und Probleme erkennen, die mit der Nutzung von Medien verbunden sind.⁴

Für einen souveränen und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien bedarf es daher der umfassenden Vermittlung von Kompetenz in den drei Dimensionen:

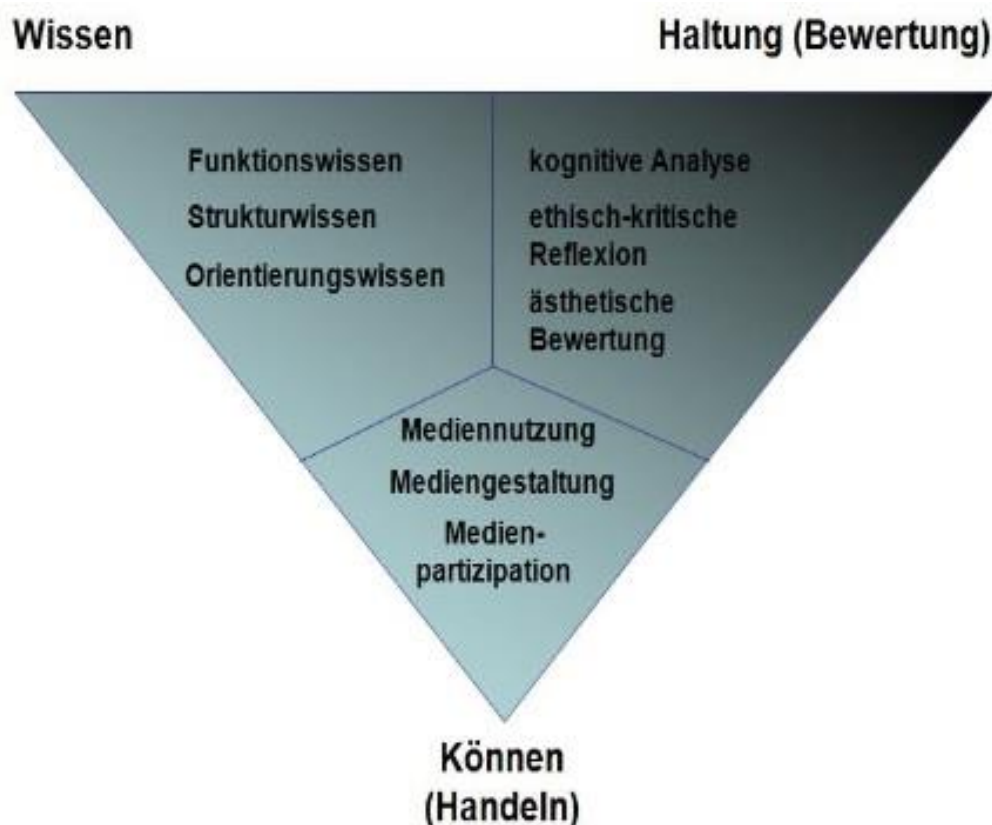


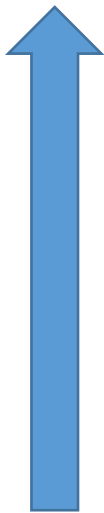
Abbildung Endeward nach Bernd Schorb 2015

⁴ Vgl. Becker: „Die ‚neuen‘ Medien im Unterricht“, in: Computer + Unterricht, H. 37. S. 11-12

4. Konzeptionelle Werkzeuge

Im Hinblick auf die Umsetzung medienpädagogischer Prozesse stellen sich das SAMR Modell und das TPACK Modell von Dr. Ruben Puentedura⁵ auch für das Studienseminar Oldenburg GHRS als konsensfähig dar. Das DAGSTUHL Dreieck bietet darüber hinaus eine sinnvolle Ergänzung.

4.1 SAMR steht für **S**ubstitution (Ersetzung), **A**ugmentation (Erweiterung), **M**odification (Veränderung) und **R**edefinition (Neudefinition) und ermöglicht die Erfassung der Paradigmenwechsel im Umgang mit digitalen Medien:



Stufe	Beispiel (Kreatives Schreiben)	Bewertung
R edefinition	Der Text wird in Form eines Animationsfilms aufbereitet und auf einer Videoplattform veröffentlicht.	Technologie ermöglicht Entwicklung völlig neuer Lernaufgaben
M odification	Der Text wird mit Hilfe von Webtools kooperativ er- und bearbeitet. Der Text wird als Hörspiel umgesetzt.	Technologie ermöglicht eine beträchtliche Neugestaltung von Lernaufgaben
A ugmentation	Der Text kann in digitaler Form z.B. einer Rechtschreibprüfung unterzogen werden.	Technologie als Ersatz für Lernwerkzeuge, mit funktionellen Verbesserungen
S ubstitution	Der Text kann auf Papier oder auf einem Tablett geschrieben werden.	Technologie als Ersatz für Lernwerkzeuge, ohne funktionelle Änderungen

Abbildung Studienseminar Oldenburg, 2018

„Das **SAMR Modell** eignet sich, um Lehrenden, die eher auf analoge Lehrmittel zurückgreifen, die Vorzüge digitaler Werkzeuge näherzubringen. Am Modell lässt sich erklären, wie die Bearbeitung und Gestaltung von Aufgaben durch technische Hilfsmittel verbessert werden können. Dazu wird zunächst die Nutzung grundlegender technischer Funktionen eingeführt und danach die Möglichkeit einer Umgestaltung von Aufgaben gezeigt. Lehrende können so auf einer niedrigen Stufe einsteigen und bei Bedarf den Technologieeinsatz für die Gestaltung Ihrer Aufgaben erhöhen.“⁶

⁵ Puentedura, R. R., Ph.D (2006): Transformation, Technology, and Education. Augusta, in: <http://www.hippasus.com/resources/tte/> (Zugriff 14.05.2018)

⁶ Wilke, Adrian (2016): Das SAMR Modell von Puentedura, in: <http://homepages.uni-paderborn.de/wilke/blog/2016/01/06/SAMR-Puentedura-deutsch> (Zugriff 14.05.2018)

4.2 „Das **TPACK Modell** bietet eine systemische Begründung für die Relevanz von Wissen über Technologie und wie sich dieses sinnhaft mit Pädagogik und fachspezifischen Kompetenzen zu einer Einheit zusammenfügen muss.“⁷:

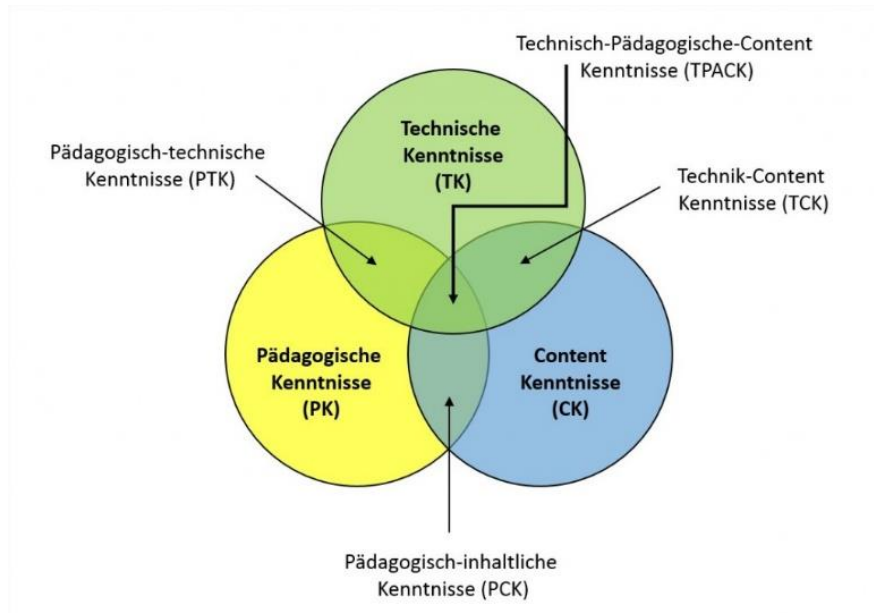


Abbildung: Ministeriums für Bildung, Wissenschaft, Weiterbildung und Kultur Rheinland-Pfalz

- **Content Kenntnisse (CK)** bezeichnen das Fachwissen.
- **Pädagogische Kenntnisse (PK)** beziehen sich auf das Verständnis über Lehr-Lern-Prozesse. Darunter sind Vermittlungsmethoden wie auch ein Wissen über Lernstile oder Motivation von Lernenden zu verstehen.
- **Technische Kenntnisse (TK)** bezeichnen das Wissen des Umgangs mit Technologien.

Die Schnittmenge, **die Technisch-pädagogischen Content Kenntnisse (TPCK)**, ist nun der entscheidende Faktor der Unterrichts- oder Angebotsplanung. Indem man den Fokus einzelner Planungsschritte auf **alle drei** oben genannten Dimensionen legt, gewinnt man neue Ideen. „Im Gegensatz zur Frage, *welche Methode und welche Technik für welchen Inhalt genutzt werden kann*, rückt die Frage nach der gegenseitigen Beeinflussung von Inhalt, Methode und Technik in den Vordergrund. *Wie interagiert die gewählte Methode mit der jeweiligen Technik? Wie verändert die*

⁷ Ministeriums für Bildung, Wissenschaft, Weiterbildung und Kultur Rheinland-Pfalz: Weiterbildung digital, in: <http://blog.weiterbildung-digital.de/?p=315> (Zugriff 14.05.2018)

Technik den Inhalt und vice versa? In welchem Verhältnis stehen Methode und Inhalt zueinander? Und wie interagieren alle drei Dimensionen miteinander im jeweiligen situativen Kontext? Alle drei Wissensdimensionen sind erst einmal gleich gestellt. Weder Inhalt, Methode oder die Technik ist wichtiger als die verbleibenden zwei.“⁸

4.3 Das Dagstuhldreieck betrachten wir als eine sinnvolle Erweiterung, da es über die technologische, fachliche und methodische Perspektive hinaus den Blick zusätzlich auf die gesellschaftlich-kulturelle Perspektive lenkt. „Sie geht z. B. den Fragen nach: Wie wirken digitale Medien auf Individuen und die Gesellschaft, wie kann man Informationen beurteilen, eigene Standpunkte entwickeln und Einfluss auf gesellschaftliche und technologische Entwicklungen nehmen? Wie können Gesellschaft und Individuen digitale Kultur und Kultivierung mitgestalten?“⁹



Abbildung Gesellschaft für Informatik e.V.

⁸ Godau, Marc (2014): Theorie der Praxis - Planungsmodell Tpack, in: <http://forschungsstelle.appmusik.de/theorie-der-praxis-planungsmodell-tpack> (Zugriff 14.05.2018)

⁹ Gesellschaft für Informatik e.V.(HRSG) (2016): Dagstuhl-Erklärung. Bildung in der digitalen vernetzten Welt. Berlin. S.4

„Am Bereich der Kommunikation und Kooperation zeigt sich das Zusammenwirken der Perspektiven exemplarisch: *Digitale Kommunikation und Kooperation* ist eine Voraussetzung der Teilnahme an allen Lebensbereichen (sozial, kulturell, ökonomisch, politisch) geworden. Für viele Menschen ist sie ein selbstverständlicher Bestandteil des Alltags. Um in diesen Kontexten souverän handeln zu können, müssen technologische, gesellschaftlich-kulturelle und anwendungsbezogene Aspekte ganzheitlich verstanden werden. So setzt z. B. die selbstbestimmte Nutzung sozialer Netzwerkplattformen oder Apps alle drei Aspekte zwingend voraus: Man muss zunächst sachgerecht damit umgehen, indem man z. B. die notwendigen Sicherheits- und Privatsphäre-Einstellungen vornimmt. Aber erst mit Kenntnis der technischen Wirkungsweise beispielsweise zugrundeliegender Algorithmen werden die Nutzer_innen sich bewusst, dass sie sich dabei in einem von Menschen entworfenen, technischen Kommunikationsraum mit entsprechenden Konsequenzen für ihre Daten bewegen und können entsprechend souverän handeln. Auch die Bedeutung von Metadaten und Verknüpfungsmöglichkeiten müssen bekannt sein, wenn die Folgen der eigenen Kommunikationen verstanden werden sollen. Dies ist ein Beispiel dafür, dass erst die Kenntnis bzw. Beherrschung aller Perspektiven die Urteilsfähigkeit sowie die kompetente, kritische und differenzierte Nutzung begründen.“¹⁰

5. Bestandsaufnahme

Am Studienseminar Oldenburg greifen bereits heute zahlreiche mediendidaktische Elemente ineinander. So können wir bereits auf eine Dekade der Zusammenarbeit mit dem Multimedialmobil Nordwest sowie mit der Waldschule Hatten als Modellschule des n21 Projektes „Mobiles Lernen“ zurückblicken. Schulungen zur Nutzung der M.E.R.L.I.N. Plattform sowie Besuche der umliegenden Medienzentren sind regelmäßige Bestandteile unserer Ausbildung. Rechtliche und ethische Aspekte werden stets im Blick behalten und durch die Unterstützung der Polizei Oldenburg und der Fachberatungsstelle gegen sexualisierte Gewalt an Mädchen und Frauen – Wildwasser e.V. fundiert. Eine besondere ästhetische Perspektive bietet uns zudem das Edith-Russ-Haus für Medienkunst.

Zur Seminarausstattung gehören **WLAN, Interaktive Whiteboards, Beamer, Digital- und Dokumentenkameras** sowie **Laptops** und **Tablets**. Sie werden ebenso wie

¹⁰ Ebd.

analoge Medien in Seminarsitzungen genutzt, um den selbstverständlichen Umgang zu trainieren. Exemplarisch seien hier einige Anwendungsbeispiele genannt.

- Nutzung des Lernmanagementsystems iServ
- Nutzung von z. B. digitaler Flipchart, Activboard,
- Nutzung von (online) Präsentationssoftware (Prezi)
- Nutzung von künstlicher Intelligenz (Open AI)
- Nutzung von Feedback-Tools (Oncoo etc.)
- Arbeit mit dem interaktiven Whiteboard
- Audiotbearbeitung und Podcasting
- Bild- und Videobearbeitung
- Erstellung von Erklärvideos und Tutorials
- Webquests im Unterricht
- Flipped Classroom
- Hybrid- und Distanzunterricht
- Videos für den Unterricht (z. B. Beobachtung, Analyse, Reflexion)
- Webseiten gestalten und Bloggen mit Schülerinnen/Schülern
- Evaluation mit digitalen Medien (Easy Eva)
- Interkulturelles Lernen
- Diklusion
- Tablet-Ideen für den Unterricht
- Digitale Medien im individuellen Lernprozess
- Medienpädagogische Konzeptionen und Medienkonzepte im Schulalltag
- Medienrecht und Datenschutz an Schule
- Methoden agilen Arbeitens (SCRUM, Kanban etc.)
- Alternative Prüfungsformate¹¹

Fachspezifische Anwendungen werden durch die Fachseminarleitungen in Unterrichtsnachbesprechungen und Fachsitzungen konkretisiert.

¹¹ vgl. Kultusministerkonferenz: Ergänzung zur Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“. Berlin (2021). https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2021/2021_12_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf (19.12.2022)

Ziele

6.1 Für die Formulierung der anzustrebenden Kompetenzen im Zuge unserer Ausbildungsbemühungen im Bereich digitaler Medienbildung greifen wir gerne auf die Kompetenzdeskriptoren der Europäischen Kommission¹² zurück:

¹² Europäische Kommission (2017): Beurteilung der Digitalen Kompetenz Lehrender, in: https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/digcompedu_leaflet_de_2018-01.pdf (Zugriff 14.05.2018)



Tabelle 1: DigCompEdu Kompetenzdeskriptoren

1. Berufliches Engagement	2. Digitale Ressourcen	3. Lehren und Lernen	4. Lernkontrolle	5. Lernerorientierung	6. Förderung der Digitalen Kompetenz der Lernenden
<p>1.1 Berufliche Kommunikation Digitale Medien nutzen, um die organisatorische Kommunikation mit Lernenden, Eltern und Dritten zu verbessern. Zur Verbesserung und Verbreiterung organisatorischer Kommunikationsstrategien beitragen.</p>	<p>2.1 Digitale Ressourcen auswählen Geeignete digitale Lehr- und Lernressourcen identifizieren, auswerten und auswählen. Spezifische Lernziel, Kontext, pädagogischen Ansatz und Lerngruppe bei der Auswahl digitaler Ressourcen und Planung ihrer Nutzung berücksichtigen.</p>	<p>3.1 Unterricht Den Einsatz von digitalen Geräten und Materialien im Unterricht zu planen und gestalten, und so die Effektivität von Lehrinterventionen zu verbessern. Digitale Unterrichtsmethoden angemessen einbetten, organisieren und gestalten. Neue Formate und pädagogische Methoden für den Unterricht entwickeln und ausprobieren.</p>	<p>4.1 Strategien der Lernkontrolle Digitale Medien für die Lernkontrolle und Leistungsbeurteilung verwenden. Digitale Medien nutzen, um die Vielfalt und Beurteilungsformate und -ansätze zu verbessern.</p>	<p>5.1 Zugang und Inklusion Gewährleisten, dass alle Lernenden, auch solche mit besonderen Bedürfnissen, Zugang zu den eingesetzten digitalen Medien und Lernaktivitäten haben. Die (digitalen) Erwartungen, Fähigkeiten, Vorkenntnisse und Missverständnisse der Lernenden berücksichtigen, sowie kontextbezogene, physische oder kognitive Einschränkungen für die Medienutzung bedenken.</p>	<p>6.1 Informations- und Medienkompetenz Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen einsetzen, in denen von den Lernenden erwartet wird, digitale Medien zu nutzen, um Informationsbedürfnisse zu artikulieren, Informationen und Ressourcen zu finden, zu organisieren, zu verarbeiten, und die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit der Informationen und ihrer Quellen zu vergleichen und kritisch zu bewerten.</p>
<p>1.2 Berufliche Zusammenarbeit Digitale Medien nutzen, um mit anderen Lehrenden, Wissensnetzwerken, Wissenschaftlerinnen und anderen zu austauschen und pädagogischen Praktiken zu fördern.</p>	<p>2.2 Digitale Ressourcen erstellen und modifizieren Bestehende Lehrmaterialien und -medien zu modifizieren und weiter zu entwickeln, insoweit dies rechtlich möglich ist. Neue digitale Bildungsressourcen erstellen oder mitgestalten. Das spezifische Lernziele, den Kontext, den pädagogischen Ansatz und die Lerngruppe beim Entwurf digitaler Ressourcen und Planung ihrer Nutzung berücksichtigen.</p>	<p>3.2 Anleitung Digitale Medien nutzen, um die Interaktion mit den Lernenden auf individueller Ebene und als Gruppe, innerhalb und außerhalb des Unterrichts, zu verbessern. Digitale Technologien nutzen, um rechtzeitig und gezielt Beratung und Unterstützung anbieten zu können. Neue Formen und Formate der Hilfestellung und Anleitung entwickeln und experimentell einsetzen.</p>	<p>4.2 Analysieren digitaler Informationen Digitale Informationen zu Lernerverhalten, Leistung und Fortschritt erheben, auswerten, kritisch interpretieren, um Rückschlüsse für den Unterricht zu ziehen.</p>	<p>5.2 Differenzierung und Personalisierung Digitale Medien nutzen, um unterschiedlichen Lernbedürfnissen Rechnung zu tragen, indem den Lernenden ermöglicht wird, in ihrem jeweils eigenen Lerntempo ihr individuelles Lernziel zu erreichen und individuell unterschiedliche Lernwege zu beschreiten.</p>	<p>6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen einsetzen, in denen von den Lernenden erwartet wird, effektiv und verantwortungsbewusst digitale Medien auszu drucken und digitale Inhalte in verschiedenen Formaten zu verändern und zu erstellen. Lernenden zu vermitteln, wie Urheberrecht und Lizenzen für digitale Inhalte gelten und wie man diese verwendet.</p>
<p>1.3 Reflektierte Praxis Die eigene digitale pädagogische Praxis reflektieren, selbstkritisch beurteilen und aktiv entwickeln.</p>	<p>2.3 Digitale Ressourcen verwalten, schützen und verbreiten Digitale Inhalte organisieren und Lehrenden, Eltern und anderen Lehrenden zur Verfügung stellen. Sensible digitale Inhalte effektiv schützen. Datenschutz- und Urheberrechtsbestimmungen respektieren und korrekt anwenden. Die Verwendung und Erstellung von offenen Lizenzen und offenen Bildungsressourcen verstehen.</p>	<p>3.3 Gruppenarbeit Digitale Technologien nutzen, um kollaborative Lernstrategien zu fördern und zu verbessern. Lernende befähigen, digitale Medien im Rahmen von Gruppen- und Teambesprechungen, um die Kommunikation innerhalb der Lerngruppe, die Zusammenarbeit und die gemeinsame Wissensgenerierung zu verbessern.</p>	<p>4.3 Rückmeldung und Planung Digitale Medien nutzen, um den Lernenden gezielt und zeitnah Feedback zu geben. Auf Basis der zur Verfügung stehenden digitalen Informationen, Lernende gezielt unterstützen. Lehrenden und Eltern ermöglichen, digitale Informationen zu verstehen und sie für die Entscheidungsfindung zu nutzen.</p>	<p>5.3 Aktive Beteiligung der Lernenden Digitale Medien nutzen, um das aktive und kreative Engagement der Lernenden mit einem Thema zu fördern. Digitale Medien im Rahmen pädagogischer Strategien einsetzen, die transferable Fähigkeiten, tiefgründiges Denken und kreativen Ausdruck fördern. Den Unterricht öffnen, um neue, reale Lernkontexte zu schaffen die die Lernenden in praktische Aktivitäten, wissenschaftliche Untersuchungen oder komplexe Problemlösungen einbeziehen, oder auf andere Weise die aktive Auseinandersetzung der Lernenden mit komplexen lebensweltlichen Sachverhalten erhöhen .</p>	<p>6.3 Erstellung digitaler Inhalte Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen einsetzen, in denen von den Lernenden erwartet wird, sich durch digitale Medien auszudrücken und digitale Inhalte in verschiedenen Formaten zu verändern und zu erstellen. Lernenden zu vermitteln, wie Urheberrecht und Lizenzen für digitale Inhalte gelten und wie man diese verwendet.</p>
<p>1.4 Digitale Weiterbildung Digitale Medien für die berufliche Weiterentwicklung nutzen.</p>	<p>3.4 Selbstgesteuertes Lernen Digitale Technologien nutzen, um selbstgesteuerte Lernprozesse zu unterstützen, d.h. den Lernenden zu ermöglichen, ihr eigenes Lernen zu planen, zu überprüfen und zu reflektieren, Fortschritte zu dokumentieren, Ergebnisse zu kommunizieren und kreative Lösungen zu erarbeiten.</p>				

© European Union, 2017

John Rosemary Cernie

Abbildung: European Commission, 2017

6.2 Dem Doppeldeckerprinzip folgend, erachten wir auch einen Abgleich mit den von Schülerinnen und Schülern erwarteten Kompetenzen aus dem „Orientierungsrahmen Medienbildung“¹³ als sinnstiftend:

¹³ NLQ (2017): Orientierungsrahmen Medienbildung – Kompetenzmatrix, in: <http://www.nibis.de/uploads/2med-eckert/or/Kompetenzmatrix%20gesamt.pdf> (Zugriff 14.05.2018)

Niveau- stufe	Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren, und Reflektieren
1	Schülerinnen und Schüler informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren mit Hilfe digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	Schülerinnen und Schüler entwickeln unter Anleitung einfache Medienprodukte.	Schülerinnen und Schüler kennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und wenden grundlegende Strategien zum Schutz an.	Schülerinnen und Schüler kennen Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen zur Verarbeitung von Daten und Informationen.	Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Medienverhalten und kennen die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft.
2	Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren unter Einhaltung mit Hilfe verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten.	Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.	Schülerinnen und Schüler sprechen über ihr eigenes Nutzungsverhalten und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.	Schülerinnen und Schüler erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse von digitalen Werkzeugen unter Anleitung.	Schülerinnen und Schüler setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander und kennen erste Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle.
3	Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen.	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten, präsentieren in verschiedenen Formaten.	Schülerinnen und Schüler reflektieren und berücksichtigen Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen.	Schülerinnen und Schüler setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein und erarbeiten erste algorithmische Zusammenhänge.	Schülerinnen und Schüler reflektieren Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in verschiedenen Lebensbereichen, analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch.
4	Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an.	Schülerinnen und Schüler geben Erkenntnisse aus Medienführungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein.	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten, präsentieren und veröffentlichen in verschiedenen Formaten unter Beachtung rechtlicher Vorgaben.	Schülerinnen und Schüler entwickeln ein erweitertes Bewusstsein für Datensicherheit und Datenschutz und schützen sich durch geeignete Maßnahmen.	Schülerinnen und Schüler bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.	Schülerinnen und Schüler analysieren die Gestaltung medialer Darstellungsformen und reflektieren die Wirkung von Medien auf Individuum und Gesellschaft.
5	Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren selbstständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen und nutzen ihre Medienenerfahrung zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.	Schülerinnen und Schüler planen und realisieren selbstständig Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.	Schülerinnen und Schüler agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.	Schülerinnen und Schüler können ein persönliches System von vernetzten digitalen selbst organisieren und reflektiert zum Problemlösen und Handeln nutzen.	Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. Sie sind sich der Bedeutung von digitalen Medien für Partizipationsprozesse und der Generierung von Öffentlichkeit bewusst.

Abbildung: NLQ, 2017

7. Maßnahmen

„Digitale Medien sind Erfahrungsgüter und werden kontinuierliche Herausforderungen bleiben.“¹⁴. Das hier entwickelte Konzept ist deshalb „nicht in Stein gemeißelt“. Es wird evaluierend den in unserem Seminarprogramm verankerten Qualitätskreislauf¹⁵ durchlaufen und resultierend unser Fortbildungskonzept¹⁶ nutzen.

Das Studienseminar Oldenburg GHRS erachtet das Konzept der Niedersächsischen Staatskanzlei „Medienkompetenz in Niedersachsen – Ziellinie 2020“ als maßgeblich:

„Die Studienseminare nutzen die Qualifizierungsangebote der Medienberatung, wobei die Fachkräfte der Medienberatung nicht die Aufgaben der Studienseminare übernehmen, sondern die Auszubildenden in die Lage versetzen, Module der Medienbildung in die Ausbildung zu integrieren.“¹⁷

In diesem Zusammenhang ist für alle Ausbilderinnen und Ausbilder eine Seminarinterne Lehrerfortbildung nach der Variante 2 des „Orientierungsrahmens Medienbildung“¹⁸ für das Frühjahr 2019 terminiert. Langfristig soll dadurch den Durchführungsbestimmungen zur APVO entsprochen werden:

„An den Studienseminaren [...] können Zusatzqualifikationen angeboten werden [...] Dies gilt insbesondere für lehramts- und fächerübergreifende Konzepte, die sich auf [...] Digitale Bildung und Medienkompetenz beziehen.“¹⁹

Der Konzeptentwurf Zusatzqualifikation „IKT- Lernen mit und über Medien an Studienseminaren“²⁰ weist zum Zeitpunkt der Drucklegung das folgende angestrebte Profil auf:

¹⁴ Breiter, Andreas (2017): Digitalisierung der Schule – Medienintegration und ihre Organisationslücken, in: <https://bit.ly/2H6XZMG> (Zugriff 14.05.2018)

¹⁵ Studienseminar Oldenburg GHRS (2015): Seminarprogramm. Oldenburg

¹⁶ Studienseminar Oldenburg GHRS (2018): Fortbildungskonzept. Oldenburg

¹⁷ Niedersächsische Staatskanzlei (2016): Medienkompetenz in Niedersachsen – Ziellinie 2020. Hannover, S. 29

¹⁸ NLM (2017) <http://www.nibis.de/uploads/2med-eckert/or/Kompetenzmatrix%20gesamt.pdf>

¹⁹ Niedersächsisches Kultusministerium (2017): Durchführung der APVO-Lehr. In: Nds. MBl. 2017, 595, VBl. 2017, S. 598

²⁰ Bohse, M. (2016): Konzeptentwurf Zusatzqualifikation „IKT- Lernen mit und über Medien an Studienseminaren. Hildesheim

Modul	Inhalte	Dauer	Bezug zur APVO-Lehr	Bezug zu den Kompetenzstandards Medienbildung für Lehrkräfte
1 Grundlagen Mediendidaktik, Persönliche Lernnetzwerke schaffen	Verortung im Unterricht, Orientierungsrahmen Medienbildung, Portal Medienbildung, Bedeutung von persönlichen Lernnetzwerken als Grundlage für lebenslanges Lernen, Beispiele, Werkzeuge	3	4.2, 4.2.3, 4.2.4, 4.2.6, 5.2.2	2.1, 3.5, 3.6, 5.4
2 Lernstände ermitteln	Verortung im Unterricht (formative / summative Evaluationsformen), Beispiele, Werkzeuge	3	1.1.1, 3.1.1, 3.1.2, 3.1.3, 3.3.2	1.5
3 Unterricht planen, individuelleres Lernen ermöglichen	Verortung im Unterricht, reflektierende Gestaltung digitaler Lernumgebungen, die differenzierte Anforderungen bieten und eine effektive Nutzung der Unterrichtszeit fördern (<i>flipped classroom, Einarbeitung in eine Lernplattform</i>)	3	1.1.1, 1.2.2, 1.2.4, 3.3, 3.3.3	2.2, 2.3, 4.1, 4.2, 5.2
4 Unterricht durchführen	Verortung im Unterricht, Kriterien für den effektiven Einsatz von digitalen Medien im Unterricht (SAMR). Kompetenzmatrix des Orientierungsrahmens Medienbildung. Apps im Unterricht: fachbezogene Beispiele, Werkzeuge	3	1.2.4, 1.2.5,	1.5, 2.4, 3.1, 3.2, 3.4, 4.3, 4.4
5 Medienberatung vor Ort	Besuch eines Medienzentrum: MZ wird als Unterstützungsort wahrgenommen; Angebote der Medienberatung	3	4.2.2, 4.2.3, 5.2.2	3.3
6 Rechtlicher Rahmen	Verortung im Unterricht, Datenschutz, Urheberrecht, Zuständigkeiten, Ansprechpartner	2	4.1.3	5.3
7 Elternarbeit	Ansprechpartner / Gestaltungsmöglichkeiten für Elternabende, hilfreiche Internetportale, was tun bei Cybermobbing etc.	3	2.4, 3.2.4	2.4, 3.3

Abbildung: Bohse, 2016

Seit dem 01.08.2018 liegen am Studienseminar Oldenburg GHRS die Seminarlehrpläne aller Ausbildungsfächer vor, die kontinuierlich weiterentwickelt werden. Um der im vorliegenden Konzept verankerten Querschnittsaufgabe gerecht zu werden, sollen mittelfristig mediale Bildungsaspekte in sämtlichen Lehrplänen ausgewiesen werden. Eine besondere Verantwortung haben dabei die Arbeitsgruppen zur Ausgestaltung der Pflichtmodule. Das Pflichtmodul „Digitale Bildung“ hat zwar das Kernthema zum Gegenstand erhalten, alle Pflichtmodule tragen jedoch gemeinsam Sorge für die Vermittlung der Kompetenzdeskriptoren²¹.

Die Nachhaltigkeit der hier angestrebten Kompetenzen kann nur durch eine Überführung in die unmittelbare Unterrichtspraxis erfolgen. Ausbilderinnen und Ausbilder sollen deshalb die Lehrkräfte im Vorbereitungsdienst zur Planung entsprechender Unterrichtsvorhaben anhalten. Wir verfolgen den fortlaufenden Ausbau der apparativen Ausstattung am Seminarstandort gleichermaßen mit dem Ziel, entsprechende Geräte an Lehrkräfte im Vorbereitungsdienst auszuleihen. Auf diese Weise haben auch Auszubildende an schlecht ausgestatteten Schulen die Möglichkeit, die notwendigen Erfahrungen zu sammeln.

Johannes Wurster

Oldenburg, den 19.12.2022

²¹ Vgl. 6.1