

# Einführung

Brigitte Pemberger und Paula Bleckmann

## Mündigkeitsorientierte Medienbildung: Wenn Medienkompetenzförderung und Medien(sucht)prävention Hand in Hand gehen

Zusammen mit Lehrkräften, Studierenden und Kindern haben wir uns auf den Weg gemacht, Medienbildung<sup>1</sup> für die Grundschule neu zu denken, zu erproben und zu dokumentieren. Dabei wurde versucht, viele Aspekte von Medienbildung unter einen Hut zu bringen. So steht die Auswahl der in diesem Buch versammelten Medien- und Informatikprojekte im Zeichen einer Medienkompetenzförderung, die zugleich auch Medien(sucht)prävention leistet – sie ist als mündigkeitsorientierte Medienbildung zu verstehen. Den wohl maßgeblichsten Einfluss auf die Auswahl der Inhalte hatten die mitwirkenden Schüler:innen mit ihrer unmittelbaren Beteiligung, ihrer Begeisterungs- und Kritikfähigkeit, den anregenden Fragen und Ideen.

Während Teil I und Teil II Medien- und Informatikprojekte für die Arbeit mit Kindern mit praktischen Tipps, Hintergrundinformationen und Bezügen zum Medienkompetenzrahmen NRW beinhalten, widmet sich Teil III der Perspektive Medienprävention und ihren Kernbotschaften.<sup>2</sup> Trotz des eigenen zugewiesenen Platzes steht dieser Teil nicht für sich allein. Der Grundgedanke einer integrierten Medienprävention und Gesundheitsförderung ist für das gesamte Werk gültig.

Obwohl dieser kombinierte Ansatz in der (auch politischen) Debatte um Medienbildung noch nicht sehr weit verbreitet ist, brauchten wir das Rad nicht ganz neu zu erfinden. Mit großer Wahrscheinlichkeit werden Sie als Leser:in beim Durchblättern auf bereits Bekanntes und Zeitloses treffen – aber nicht nur! Vielleicht setzen Sie einiges davon bereits um, doch ohne es bisher bewusst mit Medienbildung und Medienprävention in Zusammenhang gebracht zu haben?



Medienbildung zum Begreifen – beim Tüfteln auf Spurensuche

1 In Medienkompetenzplänen und/oder -strategien tauchen dafür zum Teil begriffliche Synonyme wie Digitale Bildung, Bildung in der digitalen Welt, Bildung in der digital geprägten Welt oder im Englischen „media (literacy) education“ auf.  
2 Dass im Juli 2023 die erste deutschsprachige Leitlinie zur Prävention (AWMF-Leitlinie zur Prävention eines dysregulierten Bildschirmmediengebrauchs in Kindheit und Jugend) erschienen ist, unterstreicht die Bedeutung von Teil III.




Algorithmen im Spiel

Mediengestaltung aktiv-analog bei der Zirkus-Aufführung im Papiertheater

### Verbindungen schaffen zur Kulturgeschichte der Medien

Viele Prinzipien, die den heute modernsten digitalen Medienprodukten und Technologien zugrunde liegen, sind einfach gesagt uralte, aber nicht veraltet! Für die schulische Medienbildung ist es ein Glücksfall, dass Digitalisierung bereits vor 5000 Jahren begonnen hat.<sup>3</sup> Es dürfte daher von besonderem Interesse sein, auch im pädagogischen Alltag gezielt nach dem ursprünglichen Kern verschiedenster heute gängiger Techniken und Tools zu schürfen. Zum Beispiel kann gefragt werden: Aus welchem Bedürfnis heraus ist denn eigentlich die Computer-Funktion *copy & paste* entstanden? Welche Tätigkeit(en) mussten erst händisch erbracht werden, bevor *copy & paste* per Mausclick verfügbar wurde? Wo finden sich diese Tätigkeiten heute noch? Welche künstlerischen Aktivitäten bieten sich diesbezüglich an, um sie mit Kindern so zu thematisieren, dass man sich davon richtiggehend einen Begriff machen kann?<sup>4</sup>

Fährten dieser und ähnlicher Art finden Sie in den einzelnen Kapiteln jeweils in den mit  gekennzeichneten Abschnitten. Die Brückenschläge in die Kulturgeschichte der Medien erheben nicht den Anspruch auf ingenieurwissenschaftliche Vollständigkeit. Leitend ist vielmehr die medienpädagogische Intention, mögliche – möglichst zeitlose – Verbindungen des Menschen von der Gegenwart in die Vergangenheit und spannenderweise auch in Zukünftiges zu schaffen. Dies mag dazu inspirieren, medienbildnerische Aktivitäten immer auch unter dem erweiterten Bogen der Entwicklungsgeschichte der Medien und der Menschheit zu verstehen. Im Schreiben von Hieroglyphen, Programmierenlernen, Lesenlernen, Präsentieren mit dem Kamishibai, Handarbeiten, Papierfalten, Reimen, Tanzen, Figurespiel oder Üben von Geheimsprachen – da und in vielen anderen Aktivitäten – steckt mehr Medienbildung mitsamt Informatik, Kulturgeschichte und gleichzeitig Medienprävention (!), als man auf den ersten Blick annehmen würde.

<sup>3</sup> Siehe dazu Interview mit Juraj Hromkovič, Professor für Informationstechnologie und Ausbildung ETH Zürich (CH), siehe Abschnitt „zum Weiterlesen“ auf S. 18.

<sup>4</sup> Zum Beispiel beim Bedrucken von Geschenkpapier, siehe Kapitel 6.3.

## Durchführbarkeit und Charakter der Praxisbeispiele

Die Auswahl der Praxisbeispiele ist darauf ausgelegt, dass deren Durchführung an allen Bildungseinrichtungen – ganz unabhängig von der spezifischen pädagogischen Prägung oder Ausrichtung – grundsätzlich möglich ist. Mitunter deshalb haben die Schritt-für-Schritt-Anleitungen, Tipps und Anmerkungen alle exemplarischen Charakter. Als Wegmarken und Wegweiser sollen sie der persönlichen Unterrichtsvorbereitung und -zielsetzung dienen. In jedem Fall empfiehlt es sich, die Praxisbeispiele selbst einmal auszuprobieren, bevor sie dem Entwicklungsstand und den Bedürfnissen der jeweiligen Schüler:innen angepasst und durchgeführt werden. An dieser Stelle noch folgender Hinweis: Die Durchführung der Praxisbeispiele in Teil II „Informatikprojekte zum Begreifen“ setzt weder Kenntnisse in Informatik noch ein Informatikstudium voraus.

## Der analoge, aktiv-handlungsorientierte (medien)didaktische Ansatz

Analog-Digidaktik ist der Begriff, unter dem in der Vergangenheit die hier vorgestellten (und viele weitere) Medien- und Informatikprojekte oft gebündelt wurden. Ursprünglich steht Analog-Digidaktik für eine Digitale Bildung, die für jüngere Kinder

- den Einsatz von analogen Medien und Techniken bevorzugt und
- dabei die Anschlussfähigkeit an Lernszenarien mit digitalen Medien zu einem späteren Zeitpunkt stets im Blick hat.

Daher lautet der Titel des Buches „analog vor digital“ und nicht „analog statt digital“. Es geht darum, den Kindern die Anbahnung von Fähigkeiten zu ermöglichen, die sie für das Leben als aufgeklärte medienmündige Menschen notwendig brauchen, beispielsweise um zu verstehen, wie die von Menschen gestaltete, auch technisch-mediale Welt vom Grundprinzip her funktioniert. Im direkten Umgang mit Tablets, Smartphones, digitalen und mobilen Endgeräten mit und ohne Bildschirm ist dies nicht möglich, da ihre „innere“ Funktionsweise beim Bedienen nicht ersichtlich wird.<sup>5</sup>

Der analoge, aktiv-handlungsorientierte (medien)didaktische Ansatz, der allen Praxisbeispielen in diesem Buch zugrunde liegt, lässt sich einerseits in der Tradition der handlungsorientierten Pädagogik<sup>6</sup> verorten. Andererseits deckt er sich mit Handlungsempfehlungen aus der Medien(sucht)prävention und der Gesundheitsförderung. Hier eine Auswahl von zentralen Anliegen zum Schutz vor Digitalrisiken wie zum Beispiel vor der Entwicklung einer problematischen Bildschirmmediennutzung:

- ressourcenorientierte Stärkung der Kinder (Aufbau von Resilienz, Ermöglichung von Kohärenz- und Gemeinschaftserleben)
- Reduktion der tendenziell hohen Bildschirmzeiten
- Ermöglichung realweltlicher Erfahrungen und Beziehungen mit allen Sinnen
- Erhaltung der physischen, geistigen und seelischen Gesundheit
- Wahrnehmen, Ausdrücken und Respektieren von Gefühlen und Bedürfnissen (von sich selbst oder auch von anderen Personen)
- Förderung von Bewegung und ausgewogenen Ernährungsgewohnheiten
- Schutz vor altersunangemessenen Inhalten

Viele dieser Aspekte werden in Teil III – Perspektive Medienprävention von wichtigen Stimmen aus Prävention, Gesundheitsförderung und Medizin aufgegriffen.

<sup>5</sup> Siehe dazu die Interviews insbesondere mit Julia Kernbach (Kapitel 1.3), Paula Bleckmann (Kapitel 8.4), Samir Hajal (Kapitel 9.3) und Brigitte Pemberger (Kapitel 10.3).

<sup>6</sup> Für einen Überblick siehe Gudjons 2014 und Lehner 2020.

## Grundsätze der Analog-Digidaktik<sup>7</sup>

Für die medienbildnerische Arbeit mit den Kindern, die Medienkompetenzförderung und Mediensuchtprävention zusammenbringt (und Teil einer mündigkeitsorientierten Medienbildung ist), lassen sich folgende drei Grundsätze zusammenfassen:

### ■ Analog vor digital

Die Prinzipien von Medienwelten zuerst anhand von analogen Medien und Techniken kennenlernen und Medienerziehung auf der Medienevolution bzw. der Kulturgeschichte der Medien (analog vor digital) entlang aufbauen.<sup>8</sup> Wenn immer möglich: Bildschirmzeiten nicht unnötig erhöhen.

### ■ Produzieren vor Konsumieren

Das aktive Gestalten der analogen und später auch der digitalen Medienwelten in den Vordergrund stellen. Im besten Fall: Die Kinder sind aktiv und mit allen Sinnen am eigenen individuellen Lernprozess beteiligt. Der Zugewinn von Erkenntnis entsteht auf Grundlage von eigener Produktivität, beim Tun, Ausprobieren und Erkunden.

### ■ Durchschaubarkeit vor „Black Box“

Mit Lehr- und Lernmaterialien arbeiten, die eine maximale Durchschaubarkeit der Funktionsweise(n) ermöglichen. Dabei sehen und erleben die Kinder, wie etwas zustande kommt.<sup>9</sup> Im besten Fall: Endgeräte wie zum Beispiel Tablets sparsam und nur in begründeten Fällen einsetzen, da sie für Kinder nur bedingt durchschaubar sind bzw. Hunderte für die Nutzer:innen nicht sichtbare interne Prozesse wie in einer „Black Box“ aufweisen. Lernszenarien bevorzugen, die das Erleben von Selbstwirksamkeit ermöglichen.



Die Black Box zerlegen ...



... durchschaubare binäre Suchalgorithmen beim Spielen erleben

## Ausnahmen für die Empfehlung von „analog vor digital“

Der Ansatz der Analog-Digidaktik mit der Handlungsempfehlung „analog vor digital“ ist eine sehr gute Richtschnur für die schulische Medienbildung. Sie darf aber nicht als Programm verstanden werden. Denn: Es gibt begründete Ausnahmen, in denen „analog vor digital“ oder sogar analog an sich im Sinne von „analog = gute Wahl“ pädagogisch nicht sinnvoll ist:

- Das Prinzip „analog vor digital“ gilt nicht, wenn es für die eingesetzten digitalen Hilfsmittel keine analoge Entsprechung gibt. In diesem Fall leisten digitale Medien einen

<sup>7</sup> Hier etwas differenzierter als erstmals beschrieben von Bleckmann, Pemberger, Stalter und Siebeneich (2021), S. 58/59.

<sup>8</sup> Vgl. te Wildt (2015), S. 308.

<sup>9</sup> Siehe dazu zum Beispiel Ansätze von Didaktiker:innen und Pädagog:innen wie Martin Wagenschein, Seymour Papert, Maria Montessori, Rudolf Steiner, Célestin Freinet, John Dewey und Friedrich Fröbel.

zentralen Beitrag zum Gelingen von Partizipation im integrativen Klassensetting (z. B. zur Unterstützten Kommunikation für Kinder mit Autismus-Spektrum-Störung oder mit sensorischer Beeinträchtigung). Ein weiteres Beispiel: Bei Sehschwäche bietet eine simultane, stark vergrößerte Darstellung von Tafelbildern, Buchtexten etc. am Bildschirm überwiegende Vorteile, um am Unterricht teilnehmen zu können.

- Unsere Analyse von analogen Informatik-Lehrmitteln (gedruckte Bücher, haptische Materialien und Materialkoffer) zeigt: Trotz vieler guter didaktischer Griffe weisen einige Lernangebote auf der Meta-Ebene Botschaften auf, die zur Entwicklung von Misskonzepten beitragen können. Ein besonderes Augenmerk verlangt der Blick auf das transportierte Menschenbild.<sup>10</sup>

Drei Beispiele: In einem Buch spricht ein Roboter als Identifikationsfigur zu den Kindern, befreundet sich mit ihnen (mit einem Herzchen auf der Brust), drückt Gefühle aus. In einem anderen Text tippt sich ein humanoider Roboter an den Kopf, um zu suggerieren, er denke nach. „Dein Gehirn arbeitet wie ein Computer, aber es ist viel kreativer“, ist in einem dritten Buch zu lesen.

Hier dominieren Anthropomorphismen<sup>11</sup>: Menschliche Fähigkeiten wie Empathie, Intuition, Empfindungsfähigkeit oder Kreativität werden eins zu eins auf die verwendete Technologie übertragen. Damit wird dem Kind aber umgekehrt suggeriert, es funktioniere wie eine Maschine.

Dies verdeutlicht, dass „analog“ keinesfalls immer als „grundsätzlich gut“ angesehen werden darf – auch in der Grundschule nicht – und dass der Medieneinsatz in jedem Unterricht im Vorfeld immer der sorgfältigen Prüfung und Abwägung von Chancen, Risiken und der Frage nach der Eignung zum Erreichen des Ziels (z. B. Mathetraining) bedarf.<sup>12</sup>

### **Medienbildung und die „Medienfrage“ bei der Unterrichtsgestaltung**

Die Tatsache, dass Erfindungen wie beispielsweise der KI-Chatbot GPT genial anmutende Ergebnisse generieren, die die Grenzen zu „von Menschen gemacht“ zum Teil verschwimmen lassen, fordert medienbildnerische Antworten zusätzlich heraus. Von der Tendenz her lässt der aktuelle technologische Fortschritt vermuten, dass der Anteil an nicht durchschaubaren, unerklärlichen Phänomenen in der Lebenswelt (auch der Lebenswelt der Kinder) eher zu- als abnimmt. Das Auseinanderhalten von Fake und Wirklichkeit oder allenfalls von einer durch KI erzeugten Wirklichkeit und wirklichen Tatsachen wird in naher Zukunft vermutlich selbst Erwachsenen zusehends schwerer fallen. Was also kann Kindern helfen, ein gesundes Urteilsvermögen zu entwickeln?<sup>13</sup>

Eine erste mögliche (medien-)pädagogische Antwort kann darin liegen, Kindern möglichst viele und vielseitige realweltliche Erfahrungen zu ermöglichen. Denn: Selbst gemachte realweltliche Erfahrungen bilden die Referenzpunkte bei der Beurteilung von Phänomenen jeglicher Art. „Kann das wirklich sein?“, lautet etwa die klassische erste Frage bei der Beurteilung – auch der Beurteilung von Medienphänomenen.

Eine zweite (medien-)pädagogische Antwort, die der Anbahnung eines gesunden Urteilsvermögens und kritischen Denkens förderlich ist, kann in einer durch die Lehrkraft bewusst gewählten Unterrichtsgestaltung zum Ausdruck kommen. Wird Unterricht

<sup>10</sup> Siehe dazu auch Bleckmann 2023.

<sup>11</sup> Anthropomorphismus bedeutet: Zuschreibung von menschlichen Eigenschaften.

<sup>12</sup> Siehe dazu auch Interview mit Sieglinde Jörnitz in Kapitel 14.

<sup>13</sup> Siehe auch Kapitel „Impfung gegen ‚Fake News‘ – Wie Kinder selbst denken lernen und warum erfahrungsarmes Scheinwissen schadet“ in Bleckmann / Leipner 2018 und Hübner 2023.

so gestaltet, dass er den Kindern einen „Blick hinter die Kulissen“ erlaubt, dass durchschaubare Medien und Techniken bevorzugt werden, so ermöglicht dies den Kindern zu erfahren, dass das „Entzaubern“ von Technik grundsätzlich möglich ist. Die immer wiederkehrende Erfahrung, dass die Lebenswelt in ihren Grundzügen verstanden werden kann, ist wichtig, damit das Suchen nach Antworten auf die Frage „Wie kommt es, dass dies und jenes geschieht?“ lebendig erhalten bleibt – ja bestenfalls sogar mit einer gewissen Freude einhergeht.

Die Schaffung von alltagsintegrierten, altersangemessenen Anlässen zur „Entzauberung“ von Technik begünstigt nicht nur die Förderung von Medienkompetenz(en), sondern trägt darüber hinaus auch dazu bei, dass Schritt für Schritt eine klare Vorstellung entsteht von dem, was Technik ist, und dem, was den Menschen ausmacht. Diese Vorstellung trägt zum Aufbau eines realitätsnahen Menschenbildes und eines gesunden Selbstverständnisses bei, ist sozusagen Medienbildung und Menschenbildung in einem.

### **Analog-Digdidaktik und Digitale Bildung**

Ein Ansatz zur Gestaltung von Digitaler Bildung findet sich in der Dagstuhl-Erklärung<sup>14</sup> ausformuliert, die zur Betrachtung von digitalen Erscheinungsformen die folgenden drei übergreifenden Perspektiven vorschlägt:

- „Wie funktioniert das?“ (Technologische Perspektive)
- „Wie nutze ich das?“ (Anwendungsbezogene Perspektive)
- „Wie wirkt das?“ (Gesellschaftlich-kulturelle Perspektive)

Für die Praxisbeispiele in diesem Buch ist die Dagstuhl-Erklärung auch bedeutsam. Allerdings rückt durch die Zunahme der Medien(sucht)prävention und der Handlungsorientierung als weitere Perspektiven der Blick auf die Förderung der individuellen pro-sozialen, gestalterisch-kreativen, personalen und kommunikativen Fähigkeiten noch stärker ins Zentrum. Es sind Fähigkeiten, die der mündige Mensch benötigt, um der digital geprägten Welt mit ihren vielschichtigen Anforderungen gewachsen zu sein. Dies beinhaltet nebst dem Durchschauen grundlegender Prinzipien von Medienwelten (analog vor digital) und der Befähigung, sie aktiv mitzugestalten (produzieren vor konsumieren), auch, seine eigenen Bedürfnisse und Ziele zu kennen und darauf bezogen situativ zu entscheiden, welche Mittel am besten geeignet sind, um ans Ziel zu kommen. Im Digital Competences Framework, dem europäischen Rahmencurriculum für digitale Kompetenzen von Bürgern, an dem sich viele nationale Curricula (s. u.) orientieren, wurde in der neuesten Fassung DigComp 2.2 auch die Fähigkeit zur Nicht-Nutzung digitaler Medien aufgeführt. Im Original steht da: *„importance of balancing the use of digital technologies with non-use as an option“*. Medienmündig kann nur sein, wer auch über ein Repertoire an analogen Alternativen verfügt.

### **Bezüge zu Medienkompetenz- und Rahmenlehrplänen**

Die Verankerung digitaler Kompetenzen ist in Europa unterdessen in fast allen Bildungs-, Orientierungs- und Lehrplänen der Grundschulen angekommen. Unterschiedlich fortgeschritten sind die jeweiligen Stufen der Umsetzung in der Unterrichtspraxis, so auch die Spielräume bei der methodischen Ausgestaltung, die den Schulen und Lehrkräften zugestanden werden.

<sup>14</sup> Im Februar 2016 von Expert:innen aus der Informatik, der Informatikdidaktik, der Medienpädagogik, der Wirtschaft und der Schulpraxis verfasst – in gemeinsamer Verantwortung von Medienpädagogik, Informatik und Wirtschaft. Konzeptionelle Ergänzung und Erweiterung auf außerschulische Bildungskontexte im Frankfurt-Dreieck (Juni 2019).



Das übergeordnete Bildungsziel der Bestrebungen, wie sie im Strategiepapier „Bildung in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz festgehalten sind, spiegelt sich mit minimalen Abweichungen in der Formulierung aktuell in nahezu allen europäischen Medienkompetenzplänen, sowohl auf Ebene der Staaten, der einzelnen Bundesländer in Deutschland als auch im Lehrplan21 der Schweiz. Die erworbenen Kompetenzen sollen „individuelles und selbstgesteuertes Lernen fördern, Mündigkeit und Identitätsbildung und das Selbstbewusstsein stärken sowie die selbstbestimmte Teilhabe an der digitalen Gesellschaft ermöglichen“.<sup>15</sup>

Obgleich über die Zielsetzung von Medienbildung weitgehend Einigkeit herrscht, sagen die Medienkompetenzpläne wenig aus über die geeigneten Wege, Methoden, Mittel und Lernaktivitäten, um Kinder und Jugendliche ihrem jeweiligen Entwicklungsstand entsprechend an die Kompetenzziele Digitaler Bildung heranzuführen. Eine der zentralen (medien-)pädagogischen Fragestellungen lautet: Mit welchen Mitteln kann in welchem Alter sinnvollerweise an welchen Kompetenzen gearbeitet werden? Die Praxisbeispiele in diesem Buch sind als darauf bezogene mögliche Antworten zu verstehen, die Medienkompetenzförderung mit Medien(sucht)prävention bzw. Gesundheitsförderung zusammendenken.

Wir stellen im gesamten Werk Bezüge zum Medienkompetenzrahmen Nordrhein-Westfalen (NRW) mit seinem übersichtlichen Raster aus sechs Kompetenzbereichen und insgesamt 24 Teilkompetenzen her. Diese sollten Schüler:innen bis zum Ende des 8. bzw. 10. Schuljahres erworben haben. Die Orientierung an diesem einen kompletten, aber exemplarischen Medienkompetenzrahmen haben wir gewählt, um die Übersichtlichkeit zu erhalten und den Rahmen des Buches nicht zu sprengen.

1. BEWUSSEN / ANNEHMEN	2. BEWERTEN / BEWUSSTSEIN	3. KOMMUNIZIEREN / AUSTAUSCHEN	4. PRODUZIEREN / PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN / REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN / WIKELLERN
1.1 Medienbewusstheit (Bewusstsein)	2.1 Selbstreflexionskompetenz	3.1 Kommunikation und Medienkompetenz	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienkritik	6.1 Strategien der digitalen Welt
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationskompetenz	3.2 Kommunikation und Projektmanagement	4.2 Gestaltungskompetenz	5.2 Wirkungsbildung	6.2 Algorithmen verstehen
1.3 Überzeugungsarbeit	2.3 Informationskompetenz	3.3 Kommunikation und Kompetenz in der Gesellschaft	4.3 Gestaltungskompetenz	5.3 Lernkompetenz	6.3 Medialität und Programmieren
1.4 Transparenz / Informationskompetenz	2.4 Informationskompetenz	3.4 Cyberrecht und Datenschutz	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Teilhabe/berufliche Weiterbildung	6.4 Bedeutung von Algorithmen

Beispiel für markierte Kompetenzbereiche, die mit den Aktivitäten in Kapitel 5 abgedeckt werden (S. 100)

In den Kapiteln 1 und 3 bis 10 finden Sie jeweils im Anschluss an die Praxisbeispiele einen in Graustufen dargestellten Medienkompetenzrahmen. Die Kompetenzbereiche, die durch die Aktivitäten im gesamten Kapitel abgedeckt werden, tauchen darin farblich markiert auf. Das sind oft bis zu zehn oder mehr Teilkompetenzen, obwohl wir darauf geachtet haben, etwas zurückhaltend zu markieren. Gut möglich, dass andere Autor:innen oder Sie selbst mehr Teilkompetenzen abgedeckt sehen: entweder, weil Sie finden, das sei so zutreffend, oder weil Sie die Praxisbeispiele für Ihren Unterricht so umformen, dass damit tatsächlich auch noch zusätzliche Kompetenzen gefördert werden.

15 Kultusministerkonferenz 2016, S. 15.

Zudem werden Sie mit großer Wahrscheinlichkeit Bezüge zu Kompetenzbereichen feststellen, die im Medienkompetenzrahmen nicht abgebildet, unterrepräsentiert, schwer zu fassen oder zuzuordnen sind. Oder andersherum kommt es vor, dass Sie in der Arbeit mit den Schüler:innen Aktivitäten und persönliche Lernfortschritte wahrnehmen, von denen Sie vermuten, dass sie ebenfalls zur Förderung von individuellem und selbst gesteuertem Lernen, Mündigkeit, Identitätsbildung und zur Stärkung des Selbstbewusstseins beitragen und im Zusammenwirken die selbstbestimmte Teilhabe an der (digitalen) Gesellschaft ermöglichen.<sup>16</sup> Dies verdeutlicht, dass mündigkeitsorientierte Medienbildung keine Angelegenheit ist, die allein einem Fach oder Fachbereich zugeordnet und darin abgehandelt werden kann.<sup>17</sup>

### Mündigkeitsorientierte Medienbildung und Elternzusammenarbeit

Obwohl Medienkompetenzförderung und Gesundheitsförderung zum Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule gehört, beginnen und enden sie nicht in den Räumlichkeiten der Schule. Ein weiteres, für die mündigkeitsorientierte Medienbildung unverzichtbares Handlungsfeld besteht in der Zusammenarbeit mit Eltern. Durch die Fokussierung auf die medienbezogene Arbeit mit den Kindern wird diesem Aspekt der Medienbildung in diesem Buch nicht viel Platz eingeräumt. Einzig Kapitel 8.4 (ab S. 179) und der gesamte Teil III – Perspektive Medienprävention (ab S. 242) gehen näher darauf ein. Die gute Nachricht ist aber, dass sich viele der in Teil I und II vorgestellten Praxisbeispiele auch für die Elternzusammenarbeit eignen und etwa bei der Gestaltung eines Elternabends mit einbezogen werden können. Es liegt nahe, über Medien- und Informatikprojekte dieser Art nicht nur zu sprechen, sondern sie auch Erwachsene wortwörtlich *be-greifen* zu lassen. Viele Lehrkräfte berichten, damit gute Erfahrungen gemacht zu haben, zumal das „Medienthema“ in der Elternzusammenarbeit herausfordernd sein kann.

Warum also nicht einen Einstieg mit praktischen Türöffnern wählen – mit einem Zaubertrick (Kapitel 10.2), der Einladung in eine Cyanotypie-Ausstellung (Kapitel 5) oder ins analoge Sortiernetzwerk (Kapitel 9.2) auf dem Pausenhof? Viele kleine Schritte dieser Art können dazu beitragen, dass „analog vor digital“ im Alltagsbewusstsein der erziehungsverantwortlichen Erwachsenen präsenter wird – erkannt als Grundpfeiler für spätere Medienmündigkeit.<sup>18</sup>



Cyanotypie (Kapitel 5)



Unterwegs im analogen Sortiernetzwerk auf dem Pausenhof (Kapitel 9.2)

<sup>16</sup> Vgl. Zitat, Kultusministerkonferenz auf S. 16 oben.

<sup>17</sup> Daher sehen wir davon ab, die Praxisbeispiele einem bestimmten Fach oder Fachbereich zuzuordnen, auch wenn sich einige Schulfächer mehr für eine Umsetzung eignen als andere. Wir sehen somit Medienbildung in Übereinstimmung mit der Strategie der Kultusministerkonferenz als fächerübergreifende Querschnittsaufgabe an.

<sup>18</sup> Siehe dazu gesamtes Kapitel 11, Interview mit Paula Bleckmann (Kapitel 8.4) und Zeitungsartikel in Kapitel 17.



## Zum Weiterlesen

- Bleckmann, Paula / Leipner, Ingo (2018). Heute mal bildschirmfrei: Das Alternativprogramm für ein entspanntes Familienleben. Droemer.
- Bleckmann, Paula / Pemberger, Brigitte / Stalter, Stephanie / Siebeneich, Anke (Hrsg.) (2021). ECHT DABEI – Manual für Kita-Fachkräfte. Präventionsprogramm ECHT DABEI – Gesund großwerden im digitalen Zeitalter.
- Gudjons, Herbert (2014). Handlungsorientiert lehren und lernen. Schüleraktivierung – Selbsttätigkeit – Projektarbeit. 8., aktualisierte Auflage. klinkhardt.
- Hübner, Edwin (2023). ChatGPT – Symptom einer technischen Zukunft. Aufgaben der Schule im Zeitalter der Mechanisierung des Geistes. edition waldorf.
- Lehner, Martin (2020). Didaktische Reduktion. 2. Auflage. Haupt.
- te Wildt, Bert (2015). Digital Junkies – Internetabhängigkeit und ihre Folgen für uns und unsere Kinder. Droemer.

## Webseiten

- Bleckmann, Paula (2023). So funktionieren Computer und so funktionieren Menschen – eine Kurzanalyse ausgewählter Lehrmaterialien aus der informatischen Bildung. [www.alanus.edu/fileadmin/user\\_upload/projekte/bildungswissenschaft/MuenDig-Studie/Tagung\\_Menschenbildung\\_Medienbildung/Plenum/Paula\\_Bleckmann\\_Kurzanalyse\\_Unterrichtsmaterial.pdf](http://www.alanus.edu/fileadmin/user_upload/projekte/bildungswissenschaft/MuenDig-Studie/Tagung_Menschenbildung_Medienbildung/Plenum/Paula_Bleckmann_Kurzanalyse_Unterrichtsmaterial.pdf)
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2023). Bewegung, Medienkonsum und Schlaf. Altersspektrum 0–18 Jahre. [https://shop.bzga.de/pdf/download\\_20230421.pdf](https://shop.bzga.de/pdf/download_20230421.pdf)
- Europäische Kommission / Gemeinsame Forschungsstelle / Vuorikari, Riina / Kluzer, Stefano / Punie, Yves (2022). DigComp 2.2, The Digital Competence framework for citizens: with new examples of knowledge, skills and attitudes. Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union. [www.data.europa.eu/doi/10.2760/115376](http://www.data.europa.eu/doi/10.2760/115376)
- Gesellschaft für Informatik e. V. (2016) (Hrsg.). Dagstuhl-Erklärung. Bildung in der digitalen vernetzten Welt. <https://dagstuhl.gi.de/dagstuhl-erklaerung>
- Interview mit Juraj Hromkovič, Professor für Informationstechnologie und Ausbildung an der ETH Zürich (2017). [www.ethz.ch/de/news-und-veranstaltungen/eth-news/news/2017/11/interview-juraj-hromkovic.html](http://www.ethz.ch/de/news-und-veranstaltungen/eth-news/news/2017/11/interview-juraj-hromkovic.html)
- Sekretariat der Kultusministerkonferenz (2016) (Hrsg.). Bildung in der digitalen Welt – Strategie der Kultusministerkonferenz. [www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2018/Strategie\\_Bildung\\_in\\_der\\_digitalen\\_Welt\\_idF\\_vom\\_07.12.2017.pdf](http://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2018/Strategie_Bildung_in_der_digitalen_Welt_idF_vom_07.12.2017.pdf)

## Bildnachweise zu diesem Kapitel

Seite	10	© Julius Günzel
	11	© Brigitte Pemberger, Bild links
	11	© Selin Beier, Bild rechts
	13	© Brigitte Pemberger, Bild links
	13	© Julius Günzel, Bild rechts
	16	© Medienkompetenzrahmen NRW, <a href="http://www.medienkompetenzrahmen.nrw">www.medienkompetenzrahmen.nrw</a>
	17	© Charlotte Fischer, Bild links
	17	© Julius Günzel, Bild rechts