

Die vorliegenden Inhalte sind als eine sehr konkrete Hilfe für Sie und Ihr Kollegium konzipiert, um die Herausforderungen zu meistern, die mit dem Digitalpakt auf alle Schulen zukommen. Sie können es auf drei unterschiedliche Arten nutzen, die sich jedoch ergänzen:

1. Sie können die praxisnahen Beiträge als einen **Impuls für die eigene Arbeit** sehen, als Anregung, wie Sie konkret digital arbeiten können.
2. Sie können die Beiträge als **Grundlage für die Schulentwicklungsplanung** nutzen, indem die hier vorgestellten Beispiele als Anregung dafür zu sehen sind, worauf die Entwicklung digitaler Unterrichtssequenzen hinauslaufen kann.
3. Sie können die Beiträge als Möglichkeit sehen, ein **Medienkonzept bzw. Mediencurriculum** zu erstellen, das dem Kollegium praxisnahe Möglichkeiten an die Hand gibt, die Forderung nach digitalem Lernen und Lehren umzusetzen.

So bieten die Inhalte ein Kompendium an Impulsen, Anregungen und Tipps, wie Sie ganz konkret beginnen können.

Nicht erst seit dem Digitalpakt spielen die Kompetenzen im Bereich Digitalisierung eine immer größere Rolle. Aber die im Mai 2019 vom Bundesrat und Bundestag verabschiedete Vorschrift ergibt für viele Schulen einen Handlungszwang: Medienkonzepte müssen erstellt, technische Entscheidungen getroffen, Kolleg\*innen fortgebildet werden.

Dabei bieten genau diese Bereiche viele Chancen für innovative Schulentwicklungsprozesse. Denn bei der Überlegung, wie die „digitale Bildung“ in die Schule kommen soll, geht es um mehr als um die Frage nach technischer Ausstattung. Es geht um die Frage, welche Aspekte beim Lernen im 21. Jahrhundert eine Rolle spielen sollen.

Dabei werden die Schulen nicht allein gelassen. Neben zahlreichen Online-Angeboten und Unterstützungsangeboten durch die verschiedenen Medienzentren hat die Kultusministerkonferenz mit ihrem Strategiepapier „Bildung in der digitalen Welt“ einen Rahmen gegeben, an dem sich Lehrkräfte orientieren können.

Die verschiedenen Kompetenzbereiche des Strategiepapiers „Bildung in der digitalen Welt“ decken die unterschiedlichen Bereiche der Medienbildung ab. Dabei bilden die Bereiche das ab, was man als Lernen „mit, über und trotz“ Medien (Döbeli Honegger 2016) nennen kann. Es geht also nicht ausschließlich um die Nutzung von Technik, sondern um zielgerichtete und funktionale Einbindung und die Reflexion dieser Form der produktiven Nutzung.

Zur Struktur

Die Teilbereiche der „Bildung in der digitalen Welt“ der KMK bilden die Struktur

Gerade auf Twitter hat sich diese Community vernetzt. Expert\*innen aus allen Bereichen der Schule, Schulentwicklung, Hochschule und Bildungsinstitutionen diskutieren hier seit Jahren über neue Ansätze.

Das Ihnen vorliegende Buch ist Ergebnis einer solchen Zusammenarbeit. Alle Autorinnen und Autoren beteiligen sich rege am Miteinander und sind vom Autor dieser Zeilen und von Michael Graf, dem Ideengeber für dieses Projekt, gefragt worden, ob sie sich an einem solchen Gemeinschaftsprojekt beteiligen würden. Das, was Sie in den Händen halten, ist also Ergebnis gelebter Vernetzung.

Es bietet auch den Mehrwert, dass Sie Unterrichtsszenarien aus verschiedenen Bereichen, Fächern und professionellen Perspektiven lesen und als Anregung nutzen können. Wir freuen uns sehr, wenn Sie von der Expertise profitieren können.

### Haftungsausschluss, datenschutzrechtliche und allgemeine Hinweise

Alle genannten Internetlinks wurden zum Zeitpunkt der Druckfreigabe noch einmal getestet und funktionierten. Es kommt jedoch immer wieder vor, dass einzelne Links abgeschaltet werden oder zu einer anderen Quelle führen.

Für die Tools gilt: Die Lehrkraft sollte sich immer vorab in den Datenschutz- und Nutzungsbedingungen der jeweiligen Anbieter\*innen über die Bedingungen informieren und ggf. mit der Schule / dem Schulträger klären, ob eine Nutzung im schulischen Kontext gestattet ist. Für registrierungspflichtige Dienste kann die Schule auch E-Mail-Konten für die Schüler\*innen bereitstellen, damit diese nicht ihre privaten Adressen verwenden müssen. Falls ein Tool die Eingabe von Namen verlangt, sollten diese auf jeden Fall pseudonymisiert werden.

### Wenn Sie mit unseren Ideen gearbeitet haben ...

Wenn Sie zusammen mit Ihren Kolleg\*innen mit unseren Ideen gearbeitet haben, wird Ihnen sicherlich aufgefallen sein, wie viele verschiedene Möglichkeiten in der digitalen Erweiterung von Unterricht in all seinen Facetten stecken. Und vielleicht auch, dass nur ein Bruchteil von dem, was möglich ist, hier abgebildet werden kann.

Das ist eben das Potenzial, das in der digitalen Arbeit steckt. Sie als Lehrkraft, Fach- oder Schulleitung können Ihr vorhandenes Wissen über die Strukturierung von Unterricht, Lehrplänen und Unterrichtsentwicklung nutzen, um es durch digitale Erweiterungen für das Lernen des 21. Jahrhunderts fruchtbar zu machen.

Wir, die Autoren, hoffen, dass wir einen Beitrag dazu leisten konnten. Unserer Erfahrung nach ist es nämlich schon ein halbes oder ein Jahr nachdem eine neue

Von Bob Blume

Die Fähigkeiten der Analyse und Reflexion sind nicht nur für spezifische Aufgaben wichtig, sondern auch für ein zukünftiges Zusammenleben. Dabei sind diese in zwei wichtigen, miteinander verbundenen Aspekten zu sehen.

Zum einen sind Analysieren und Reflektieren überall da wichtig, wo es darum geht, Informationen einzuordnen und darüber nachzudenken, inwiefern diese richtig, falsch, verzerrend oder manipulativ sind. Die Fähigkeit der Analyse ist damit die Fähigkeit der Einordnung der erzählten Welt. Dies war schon immer so, nur ist mit dem stetig neuen und kaum überschaubaren Informationsfluss die Komplexität erheblich gestiegen.

Die Reflexion, aber auch die Analyse, lassen sich jedoch auch mit der einzelnen Person verbinden. Und zwar insofern, als dass es das Lernen und Aufnehmen der Informationen selbst betrifft. Reflexionsfähigkeit wird damit zur Fähigkeit, das eigene Handeln unter den Bedingungen des digitalen Wandels einzuordnen und zu beurteilen. Damit sind sowohl Reflexion als auch die Analysefähigkeit Grundlage für alle hier beschriebenen Prozesse. Erst die eigene Erkenntnis über die Relevanz einer Information oder eines Prozesses führt in der Konsequenz zu einer weiteren Beschäftigung und eben dem, was gerade in dieser Zeit wichtiger ist denn je: dem lebenslangen Lernen.

Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten

Lehrbuchseiten in digitales Lernmaterial umwandeln

Von Kristina Wahl

Klasse  
5-13

Mögliches Ziel / Kurzbeschreibung

Anhand eines zuvor behandelten Sachthemas aus dem Lehrplan benennen die Schüler\*innen Unterschiede zwischen analog und digital dargebotenen Materialien. Sie formulieren einen Kriterienkatalog für eine gelungene Lernwebsite und erstellen diese in Kleingruppen, wobei sie online gefundene Materialien einbinden.

Technik

Download zur Ansicht

## Beispiel

Buchseite	Webseite
analoges Medium	alle Möglichkeiten des Buches
Texte	zusätzlich:
Bilder/Grafiken/Statistiken	Audioaufnahmen
Arbeitsaufträge	Videos
Querverweise auf digitale Medien mithilfe von Links oder QR-Codes	Hyperlinks
	interaktive Inhalte
	nachträgliche Veränderung möglich

- *Skizze*: Eine (gemeinsame) Skizze dient als Ideensammlung dafür, mit welchen zusätzlichen/anderen Materialien in einer digitalen Umgebung gearbeitet werden könnte.

## Beispiel

- Als erster Schritt bietet es sich an, die Buchmaterialien im Hinblick auf die Fragen „Sind sie für die Zielgruppe verständlich?“ und „Sind sie anschaulich aufbereitet?“ zu prüfen.
- Für den digitalen Bereich: Die Verständlichkeit kann durch das Vorlesen der Texte sowie das Einfügen von Worterklärungen per Hyperlink gesteigert werden. Die Anschaulichkeit kann z. B. durch das Einbinden geeigneter Filme von Videoplattformen oder durch selbst gedrehte Erklärvideos erhöht werden.

- *Kritische Betrachtung*: Die Schüler\*innen reflektieren die o. g. Möglichkeiten und fassen die Unterschiede zwischen analogem Lehrwerk und Webseite zusammen. Mit den Fragen „Was könnte sich durch die Digitalisierung verbessern?“ und „Welche Herausforderungen birgt die Arbeit mit digitalen Unterrichtsmedien?“ konfrontiert, erfassen sie das Potenzial, die Anschaulichkeit zu erhöhen und individuellen Bedürfnissen von Schüler\*innen gerecht zu werden. Gleichzeitig werden sie sich der möglichen Überfrachtung und des digitalen Orientierungsverlusts bewusst.

- *Technische Einbindung*: Durch ein Video-Tutorial werden die Schüler\*innen mit den technischen Möglichkeiten vertraut gemacht. Die Schüler\*innen werden als Page zur Webseitenerstellung vertraut gemacht (Einfügen

## Beispiel

inhaltlich	methodisch
Zusammenfassung der Kenntnisse, die die Schüler*innen in der vorausgegangenen Unterrichtseinheit erworben haben	Verbesserung der <b>Verständlichkeit</b> des Textes durch <i>Verlinkung von Worterklärungen</i>
	Steigerung der <b>Anschaulichkeit</b> durch <i>Einbindung von Filmmaterial</i>
	<b>Barrierefreiheit</b> für Schüler*innen mit Leseschwäche/Sehbehinderung durch <i>Einsprechen der Lesetexte als Audiodatei</i>
	<b>Verknüpfung</b> mit zuvor behandeltem Stoff durch <i>Verlinkung geeigneter Materialien zur Wiederholung von Grundlagen</i>

- **Webseitenerstellung:** Die Schüler\*innen erstellen (in Partner\*innenarbeit / Kleingruppen) eigene Webseiten, wobei sie das Potenzial des digitalen Tools ausnutzen und die zuvor aufgestellten Kriterien bzw. Ziele berücksichtigen. Sie formulieren eigene Texte, binden Bilder und Videos ebenso wie interaktive Inhalte (z. B. LearningApps) ein und beachten dabei das Urheberrecht. Insbesondere bei jüngeren Schüler\*innen kann vorab ein gelungenes Beispiel von einer für Kinder erstellten Lernwebseite als Anschauungsmaterial gezeigt und besprochen werden.
- **Präsentation und Feedback:** Die Schüler\*innen tauschen die Links zu ihren Webseiten mit Mitschüler\*innen aus und geben sich gegenseitig (z. B. mittels eines Feedbackbogens, der die zuvor formulierten Kriterien aufgreift) Rückmeldung zur Qualität ihres Materials. Insbesondere gehen sie dabei auf die Frage ein, ob die erstellte Webseite das Potenzial der digitalen Medien – gerade auch im Vergleich mit dem Material im Lehrwerk – ausschöpfen kann. Besonderes Gewicht erhält das Feedback, wenn die Unterrichtseinheit im Austausch mit einer anderen Lerngruppe durchgeführt wird.

### Alternative Möglichkeiten

Eine zusätzliche Herausforderung bietet sich, wenn eigene digitale Materialien produziert werden, anstatt auf bereits bestehende zu verlinken.

### Übertragung von Fähigkeiten

**zur Ansicht**

### Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen

#### Vergleich des Agenda-Settings von Massenmedien mit dem Content von Social-Media-Kanälen

Klasse  
9–13

Von Kristina Wahl

#### Mögliches Ziel / Kurzbeschreibung

Ausgehend von einer aktuellen Nachrichtensendung recherchieren die Schüler\*innen, welche Themen die Nachrichtenlage in verschiedenen Medien bzw. sozialen Netzwerken dominieren und wie sich redaktionell geführte Kanäle von privat geführten unterscheiden.

#### Technische Voraussetzungen

- Smartphones der Schüler\*innen, Internetzugang

#### Unterrichtsskizze in Schritten

- **Schlagzeilensammlung:** Die Klasse sieht eine aktuelle Nachrichtensendung, z. B. „Tagesschau“ oder „heute“. Im Plenum werden anschließend die Schlagzeilen benannt und in der Reihenfolge der Berichterstattung an der Tafel notiert.
- **Abgleich mit dem Kenntnisstand der Schüler\*innen:** Die Lernenden berichten, inwiefern und auf welchen Wegen sie bereits über die Inhalte der Sendung informiert waren. Verschiedene mediale Wege, um über die aktuelle Nachrichtenlage auf dem Laufenden zu bleiben, werden ebenso gesammelt wie mögliche Gründe für Informationsdefizite (mangelnde Verfügbarkeit/Nutzung anderer Kanäle/Desinteresse an den Themen).
- **Inhaltszusammenfassung:** Die Nachrichtensendung wird erneut angesehen, wobei die Schüler\*innen eine inhaltliche Analyse erstellen, in der sie neben dem Thema die wichtigsten Informationen aus den Beiträgen und die beteiligten Akteure festhalten.
- **Erfassen der Aufgabenstellung / Gruppeneinteilung:** Die Klasse wird in Kleingruppen eingeteilt, die zu einzelnen Schlagzeilen weiter recherchieren.
- **Recherche – Reichweite der Themen:** Die Kleingruppen recherchieren zunächst auf weiteren Nachrichtenportalen und deren Social-Media-Accounts, welcher Stellenwert den Schlagzeilen von anderen Akteuren beigemessen wurde und welche Verbreitung (Teilen-Funktion auf Facebook, Retweeting auf Twitter) sie erzielten.

### Beispiel

Beispiele für geeignete Reflexionsfragen:

- An welcher Stelle steht die Nachricht in den verschiedenen Sendungen?
  - Welches Zeitfenster wird der Nachricht eingeräumt?
  - Erfährt die Nachricht eine Kommentierung oder Bewertung durch die Journalisten?
- Welchen Raum nimmt die Nachricht in den Social-Media-Beiträgen der beteiligten Akteure\*Akteurinnen ein?
  - Wie wird der eigene Anteil daran kommentiert/bewertet?
  - Erfolgt eine Kommentierung/Bewertung von anderen beteiligten Akteur\*innen und deren Handlungen?
  - Mit welchen Medien (Text, Foto, Video) wird die Nachricht kommentiert?
  - Werden andere Social-Media-Beiträge und/oder journalistische Berichte über das Ereignis erwähnt/verlinkt?
- Welche Reichweite haben die genutzten Kanäle? In welchem Verhältnis steht das zu den Quoten der Nachrichtensendung?

### Alternative Möglichkeiten

Die Rechercheergebnisse können in Form von Präsentationen aufbereitet werden, um interessante Screenshots und Links zu sammeln. Hierbei bietet es sich an, den Vergleich der Reichweite mit Diagrammen zu visualisieren.

### Übertragbarkeit auf andere Fächer

Die Unterrichtseinheit ist besonders für den Politik- und Deutschunterricht geeignet, kann aber auch in andere Fächer eingebunden werden, wenn aktuelle Schlagzeilen zum gerade behandelten Thema passen (z. B. Schlagzeilen zu politischen Ereignissen für landeskundliche Themen im Fremdsprachenunterricht).

Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Gewalt- und Sexualdarstellungen) analysieren

# Analysieren und Reflektieren

## Technische Voraussetzungen

- Smartphones der Schüler\*innen, Internetzugang
- Digitale Pinnwand, z. B. Padlet

## Unterrichtsskizze in Schritten

- **Einstieg:** Die Schüler\*innen werden darum gebeten, einen Screenshot vom Youtube-Channel eines\*einer Influencers\*Influencerin oder aus einem Computerspiel auf einer digitalen Pinnwand (z. B. Padlet) hochzuladen, welche\*r bzw. welches in ihrer Freizeit eine Rolle spielt. Auf diese Weise entsteht ein Panorama der Medienwelt der Klasse.
- **Sammlung:** Die Schüler\*innen stellen ihre Screenshots dem Plenum vor, wobei sie nicht nur eine Kontextualisierung vornehmen, sondern auch begründen, warum sie diesen Screenshot ausgewählt haben.
- **Reflexion:** Die von den Schüler\*innen genannten Gründe werden verschiedenen Schlüsselsätzen zugeordnet. Diese stehen für den Reiz, der die Freizeitbeschäftigung ausmacht, z. B. „Das Medium bringt mich zum Lachen“, „Ich fühle mich mit der Person verbunden“, „Ich kann mich dabei abregieren / meine Probleme vergessen“.
- **Orientierung:** Die Schüler\*innen sortieren die Screenshots auf einer Positionslinie zwischen den Polen „Realität / Alltagswelt“ und „Fantasie“ danach, inwieweit diese der eigenen Lebenswelt entsprechen bzw. ein Konstrukt zeigen. Sie benennen die Kriterien, nach denen sie die Auswahl getroffen haben, z. B. fiktionale Charaktere / echte Personen, animierte / gefilmte Umgebung, Handlung nach Drehbuch / Spontaneität, und belegen dies anhand von Szenen aus ihrem Erfahrungsschatz. Hinweis: An dieser Stelle geht es um absolut authentische Beispiele aus der Lebenswelt der Schüler\*innen. Die Lehrkraft ist hier i. d. R. nicht Expert\*in und hört nur zu!
- **Kritische Betrachtung:** Zwei vermeintlich eindeutige Fälle, z. B. das Video eines\*einer Influencers\*Influencerin und ein Videospiel, werden als Grundlage für eine kritische Reflexion herausgegriffen. Dabei stehen die Impulsfragen „Wie schaffen es Influencer\*innen, ihren Alltag als gute / spannende Geschichte darzustellen?“ und „Wie wird Gaming zu einem Teil der Realität?“ im Zentrum der Diskussion.
- **Formulierung von Tipps für den Umgang mit medialen Konstrukten:** Ausgehend von den Erkenntnissen zur konstruierten Realität, die in professionell gedrehten Videos zu sehen ist, und zu den echten sozialen Interaktionen, die im Rahmen von Multiplayergames stattfinden, formulieren die Schüler\*innen Tipps dafür, wie sie die Möglichkeiten der medialen Welten für sich nutzen und dabei gleichzeitig potenzieller Schwierigkeiten / Gefahren begegnen können (z. B. neue Freunde finden vs. Schutz der Privatsphäre als Mittel gegen Cybermobbing; Zugehörigkeitsgefühl als Fan vs. vollständige Identifikation mit öffentlichen Vorbildern).



## Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen

### Eine Medienlandschaftskarte produzieren

Von Julia Hastädt

Klasse

7-10

#### Mögliches Ziel / Kurzbeschreibung

Unsere Schüler\*innen wachsen in einer Zeit auf, in der sich die Medien umfassend transformieren und sich ein Leitmedienwechsel vollzieht. Unter dem Begriff „Medien“ verstehen Jugendliche vor allem digitale Medien und weniger die gedruckte Zeitung, das Buch oder einen Flyer. Aber auch die digitale Medienlandschaft ist vielfältig und divers. Sie gilt es zu erkunden, damit die Schüler\*innen diese nicht nur kennen, sondern auch situativ auswählen und Themen multiperspektivisch mithilfe verschiedener digitaler Medien recherchieren und kritisch reflektieren können. Um eine Übersicht zu erhalten, erstellen die Schüler\*innen eine Medienlandschaftskarte, auf die sie bei Bedarf immer wieder zurückgreifen können.

#### Technische Voraussetzungen

- Tablet / Laptop / PC mit Internetzugang pro Kleingruppe (3-4 Personen pro Gerät)
- Websites wie <https://www.qrcode-generator.de> oder <https://www.qrcode-monkey.com/de> zum kostenlosen Erstellen von QR-Codes
- Programm zur grafischen Gestaltung, z. B. Pages, Keynote, PowerPoint oder Canva

#### Unterrichtsskizze in Schritten

- *Einstieg:* Die Lehrkraft zeigt einen QR-Code und fragt die Schüler\*innen, was das ist, wofür „QR“ (= *quick response*) steht, wo in ihrem Alltag sie derartige Codes vorfinden und wohin diese Codes beim Scannen führen. In der Regel wird dann der Begriff „Homepage / Website“ genannt. Dies bietet eine gute Überleitung zur Austauschphase.
- *Austauschphase:* Die Aufgabe könnte lauten: „Nenn auch bekannte digitale Medienformate.“ Zunächst können die Schüler\*innen diese Aufgabe in Einzelarbeit vornehmen und sich dann mit einem/einer Mitschüler\*in austauschen.
- *Ergebnissicherung:* Im Plenumgespräch werden die Ergebnisse gesammelt und an der Tafel notiert.

## Analysieren und Reflektieren

- *Beurteilung / Reflexion*: Die Eindrücke der Schüler\*innen können in einem Unterrichtsgespräch gesammelt und die Qualität der Lernprodukte diskutiert werden. Besonders gelungene Medienlandschaftskarten könnten beispielsweise im Schulflur und / oder in Unterrichtsräumen ausgehängt sowie auf der Schulhomepage veröffentlicht werden. Dies wertschätzt zusätzlich die Leistungen der Schüler\*innen.

### Alternative Möglichkeiten

Die Medienformate in der Austauschphase könnten in Form einer Wortwolke zum Beispiel mit Mentimeter gesammelt werden. Eine vertiefte Förderung der Medienkompetenz kann erreicht werden, wenn die Schüler\*innen nicht nur frei im Netz verfügbare Blogs, Videos, Podcasts etc. verwenden, sondern diese selbst produzieren. Beispielhaft könnte in einem Video erklärt werden, was die Besonderheit des Mediums ist, welche Vorteile die Schüler\*innen in Videos sehen, aber auch welche Grenzen diese Medienart hat.

### Übertragbarkeit auf andere Fächer

Zu einer Vielzahl an Themen aus nahezu allen Fächern bietet es sich an, digitale Lernplakate zu erstellen, bei denen durch die Lehrkraft vorgegeben werden kann, dass eine bestimmte Anzahl verschiedener digitaler Medien einbezogen werden muss. Damit wird nicht nur die Medienkompetenz gefördert, sondern zugleich auch das kritische Denken, da die Schüler\*innen sorgfältig auswählen müssen, welches Medium für welchen Inhalt sinnvoll ist. Beispielhaft könnte im Sozialkundeunterricht ein digitales Lernplakat zu den Verfassungsorganen der Bundesrepublik Deutschland erstellt werden. Für die verschiedenen Organe können die Erklärungen dann in Form unterschiedlicher digitaler Medien (Video, Audioaufnahme, Foto, Grafik, interaktive Diagramme etc.) hinterlegt werden.

Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren

Mediennutzungsanalyse – ein Selbstversuch im Klassenverband

Von Julia Hastädt

Mögliche Zielvorgabe

Klasse  
7-10

zur Ansicht

### Unterrichtsskizze in Schritten

- **Einstieg:** Als Einstieg dient ein stummer Impuls: Die Lehrkraft könnte Werte ihrer eigenen Mediennutzung (erstmal nur auf das Smartphone bezogen) an der Tafel notieren und die Schüler\*innen fragen, was diese Angaben mit ihrer Lehrkraft zu tun haben könnten. Wenn der Bezug zur Mediennutzung nicht gleich zu Beginn auftritt, können nonverbale Hilfestellungen gegeben werden, indem die Lehrperson zum Beispiel ihr Handy zur Hand nimmt. Wenn das Rätsel gelöst worden ist, gilt es, im Unterrichtsgespräch zu erfahren, inwieweit sich die Art und Dauer der Mediennutzung durch die Schüler\*innen unterscheidet. Zunächst wird sich dabei ausschließlich auf das Smartphone fokussiert.
- **Austauschphase:** Die Schüler\*innen notieren die aktuellen Werte zu ihrer Smartphonennutzung und vergleichen diese mit den Werten eines\*einer Mitschüler\*in.
- **Ergebnissicherung:** Im Plenum werden die Ergebnisse aus der Austauschphase reflektiert und Gemeinsamkeiten sowie Unterschiede analysiert. Leitfragen können sein: Spielt das Geschlecht eine Rolle? Für welche Apps / Medieninhalte wird besonders viel Zeit verwendet?
- **Problematisierung:** Insbesondere während der coronabedingten Schulschließungen hat sich der Mediengebrauch bei vielen Schüler\*innen stark erhöht. Was sind Chancen und was sind Risiken dieser Entwicklung und kann pauschal festgelegt werden, ab wann der Medienkonsum ungesund / gefährlich ist? Diese Fragen sollten die Schüler\*innen während des Selbstversuchs begleiten.
- **Anwendung:** Die Schüler\*innen analysieren ihr eigenes Mediennutzungsverhalten. Die Datenerhebung sollte einen begrenzten Zeitraum (z. B. eine Woche) umfassen. Ergänzend zu den Informationen, die die meisten Smartphones für uns bereits sammeln, sollten die Schüler\*innen zu ihrem Medienkonsum mit anderen Endgeräten (z. B. Tablet, Laptop, PC, Fernseher etc.) ein Protokoll führen. Es bietet sich an, gemeinsam mit der Klasse eine einheitliche Vorlage für die Datenerhebung festzulegen, da dies später die Auswertung erleichtert.
- **Ergebnissicherung:** Wenn der Zeitraum der Mediennutzungsanalyse abgeschlossen ist, können die Ergebnisse ausgewertet werden. Dazu eignet sich ein kollaboratives Dokument, beispielsweise ZumPad, in dem dann die Ergebnisse aller Schüler\*innen gebündelt werden können. Anschließend sollten Auffälligkeiten grafisch hervorgehoben werden, damit diesen bei der Interpretation ein besonderer Stellenwert beigemessen werden kann.
- **Beurteilung / Reflexion:** Die Schüler\*innen diskutieren zu zweit die erhobenen Daten und erörtern Chancen und Risiken des Medienkonsums. Dabei können sowohl die Gründe für die Mediennutzung (Information / Unterhaltung / Schule) herangezogen werden als auch die Dauer. Es ist wichtig, dass sowohl Chancen (z. B. orts- und zeitunabhängiges Arbeiten) als auch Risiken (z. B. Suchtgefahr / Cybermobbing) reflektiert werden. Entscheidend ist zudem, dass unangemessener Mediengebrauch nicht allein an der Mediennutzungsdauer festgemacht werden kann, sondern es einen Unterschied macht, ob man zum Beispiel YouTube-Videos zum Vergnügen schaut oder aus schulischen / berufli-

die Erhebung derartiger Daten auch in spontanen Vertretungsstunden denkbar, da Jugendliche sich dafür in der Regel stark interessieren, vor allem aber auch neugierig sind, wie sich ihr Mediennutzungsverhalten im Vergleich mit Gleichaltrigen darstellt.

### Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen

Klasse

7-13

#### Online- und Offline-Services vergleichen

Von Pascal Schiebenes

##### Mögliches Ziel / Kurzbeschreibung

Das Einkaufsverhalten der Jugendlichen tendiert immer mehr zum Online-Shopping, da sie dort Schnäppchen und billige Angebote vermuten. In dieser Stunde sollen die Schüler\*innen darauf aufmerksam gemacht werden, dass die meisten Services im Netz nicht umsonst sind. Zudem sollen sie auch für den stationären Einzelhandel sensibilisiert werden, damit dieser auch in Zukunft Bestand haben kann. Anhand von Produkten, welche fiktiv erworben werden sollen, vergleichen die Schüler\*innen die Online- und Offline-Services.

##### Technische Voraussetzungen

- Smartphone / Tablet / Laptop / PC mit Internetzugang pro Schüler\*in oder Kleingruppe (2-3 Personen pro Gerät)
- digitale Pinnwand, z. B. Padlet / Etherpad

##### Unterrichtsskizze in Schritten

- *Einstieg:* Die Grundaufgabe für die Klasse ist folgende: Am Ende der Einheit sollen ein Strauß Blumen „gekauft“ sowie ein Urlaub „gebucht“ werden.
- Im Vorfeld gilt es, die Kriterien auszumachen, nach denen die Angebote bewertet werden, also z. B. Preis, Qualität, Zeitaufwand, ... Zudem sollte man sich vorab auf das zentrale Kaufkriterium verständigen. Jede Gruppe bekommt beispielsweise 20 € den größten Blumenstrauß zu kaufen, oder sollen die Gruppen Blumensträuße kaufen, sodass man die Preise anschließend vergleichen

### Beispiel

Dabei sollen die Schüler\*innen z. B. Aspekte festhalten wie:

- Wie wurden wir auf das Produkt aufmerksam?
- Wie war die Kommunikation mit dem\*der Anbieter\*in?
- Wie ist das Verhältnis von Preis und Leistung?
- Wie ist die vermutete Qualität der Ware?

- **Sicherung:** Zum Abschluss der Einheit werden die Ergebnisse verglichen. Hierzu können z. B. Tabellen angelegt oder Kaufempfehlungen ausgesprochen werden. Welches Produkt würden die Schüler\*innen eher online und welches eher im stationären Handel kaufen? Welche Kriterien sind ihnen beim Kauf am wichtigsten?

### Übertragbarkeit auf andere Fächer

In Politik oder Gemeinschaftskunde kann beispielweise über die Produktionsbedingungen in verschiedenen Ländern gesprochen werden, damit die Schüler\*innen erkennen, wie sich Preise zusammensetzen.

Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen

Planspiel: Schüler\*innen-Start-up

Von Florian Nigl

Mögliches Ziel / Kurzbeschreibung

Disruption als Schlagwort passt bei der Digitalisierung wie die Faust aufs Auge. Manche werden sich vielleicht noch dunkel an Fotolabore oder Stadtpläne aus Papier erinnern, die aufgrund der heutigen technischen Entwicklung kaum mehr aufgedruckt bzw. verwendet werden. Den Schüler\*innen werden verschwundene Geschäftsmodelle aufgezeigt, die durch den technologischen Fortschritt überflüssig wurden. Ein Handzettel verdeutlicht, dass Geschäftsideen meist kaum

Klasse

7-13

zur

### Beispiel

Mögliche Beispiele sind:

- Walkman/Discman
- Stadtpläne
- analoge Filme
- ...

- **Einstieg:** Die Schüler\*innen stellen ihre Produkte kurz in kleinen improvisierten Vorträgen, am besten mit den Realien vor, und nennen mögliche Gründe für das „Verschwinden“ dieser Gegenstände.
- **Vorbereitung der Gruppenarbeit:** Die Lehrkraft erklärt, was sich hinter dem Begriff „Disruption“ verbirgt.
- **Erarbeitung:** Die Schüler\*innen erarbeiten in arbeitsgleichen Gruppen Kriterien, die für Firmen essenziell sind, um Auswege aus der Disruption zu finden.

### Beispiel

- Agilität
- Innovationskraft
- ...

- **Sicherung:** Die Gruppenergebnisse der Überlegungen und Recherchen werden im Plenum zusammengefasst. Die Gelingens-Faktoren werden in einer Tabelle gelistet.
- **Weiterarbeit:** Planspiel als Ausblick: Die Schüler\*innen planen neue Produkte, welche heutige Produkte ablösen könnten und entwickeln so eine eigene grobe Geschäftsidee.

### Beispiel

- Drohnenfirma für Luftbilder
- Auftragsarbeiten für 3D-Druck anbieten
- ...

Übertragbar auf andere Themen

Schüler\*innen kontrolliert in vielen Bereichen realisiert werden. Sicherlich gibt es

Download  
zur Ansicht

### Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen

Eine eigene Umfrage zum Einfluss digitaler Medien auf die politische Urteilsbildung durchführen und die Ergebnisse kritisch reflektieren

Klasse  
9–13

Von Julia Hastädt

#### Mögliches Ziel / Kurzbeschreibung

Eine wichtige schulische Aufgabe ist es, die Schüler\*innen dazu zu befähigen, sich eigene fachlich fundierte Urteile zu bilden und damit zu mündigen Bürger\*innen zu werden. So hat z. B. die US-Präsidentschaftswahl von 2020 wieder einmal gezeigt, wie intensiv digitale Medien und insbesondere soziale Netzwerke zur Beeinflussung der politischen Meinungsbildung genutzt werden und dadurch u. a. die Entscheidungsfindung wahlberechtigter Personen tangiert wird. Die Schüler\*innen erstellen eine Umfrage zum Einfluss digitaler Medien auf die politische Urteilsbildung, führen diese durch und bewerten im Anschluss die Ergebnisse. Mit dieser Methode erheben Schüler\*innen eigenständig Daten, die sie anschließend analysieren und auswerten. Auf diese Weise erfahren sie – wenn auch in didaktisch reduzierter Form – was u. a. wissenschaftliches Arbeiten ausmacht, und sind gegebenenfalls sogar intrinsisch motiviert, weil sie selbst neugierig auf die Ergebnisse ihrer Umfrage sind.

#### Technische Voraussetzungen

- Tablet / Laptop mit Internetzugang (pro Kleingruppe)
- ggf. Umfragetool, z. B. Tweepback, Google Forms (dafür bietet es sich an, als Lehrkraft eine E-Mail-Adresse bei Google anzulegen, deren Zugangsdaten für den Unterrichtseinsatz dann an die Schüler\*innen gegeben wird, wobei im Anschluss das Passwort aus Sicherheitsgründen wieder geändert werden sollte)
- ggf. Plattform zum Erstellen von QR-Codes
- kollaborative Arbeitsfläche, z. B. ZumPad

#### Unterrichtsskizze in Schritten

- *Einstieg:* Als Einstieg in die Thematik eignet sich eine kleine Fotocollage, die Screenshots von politisch motiviertem Content auf Social Media enthält. Dies können z. B. Tweets und Instagram-Beiträge von Politikern oder Parteien aber auch Privatpersonen sein. Folgender Arbeitsauftrag könnte erteilt werden, um die Schüler\*innen zu verschiedenen Screenshots und beschreibt die Intentionen, die mit

Sicht der Schüler\*innen relevant für eine Umfrage zum Einfluss digitaler Medien auf die politische Urteilsbildung sind.

- **Ergebnissicherung:** Die Fragen werden im Plenum zusammengetragen und können in ein kollaboratives Dokument, z. B. ZumPad, oder an der Tafel festgehalten werden. Durch die verschiedenen Gruppen wird eine Vielzahl an Fragen zusammengetragen. Gemeinsam entscheidet man sich dann für eine Auswahl, wobei auch verschiedene Fragen zu einer neuen Formulierung führen können. Dadurch erlernen die Schüler\*innen prozessartiges Arbeiten und erfahren, dass Ideen nicht perfekt sein müssen, sondern sich im Austausch weiterentwickeln können.
- **Anwendung:** Die Umfrage wird digital vorbereitet, indem die Fragen in das gewählte Online-Umfrage-Tool eingearbeitet werden. Der Link zur Durchführung kann dann über die von den Schüler\*innen genutzten Kommunikationsanwendungen verbreitet werden. Alternativ bzw. ergänzend können QR-Codes erstellt werden, die dann gedruckt und verteilt werden. Dies ist allerdings zeitaufwendiger. Altersgruppen könnten sein: 16–24 Jahre, 25–34 Jahre, 35–44 Jahre, 45–59 Jahre, 60 Jahre und älter. Die Anzahl der Befragten könnte z. B. auf 20 Personen (10 weiblich, 10 männlich) festgelegt werden.

### Beispiel

Fragen, zu denen Antwortmöglichkeiten zum Anklicken vorgegeben werden sollten, könnten sein: Welches soziale Netzwerk nutzen Sie am meisten? Mit welchen Medien informieren Sie sich primär über Politik? Fühlen Sie sich in Ihrer politischen Willensbildung durch soziale Netzwerke beeinflusst? Hinterfragen Sie die Richtigkeit von politischen Beiträgen und Profilen in sozialen Netzwerken?

- **Auswertung:** Für die Durchführung der Umfrage sollte mindestens eine Woche eingeplant werden. Die grafische Auswertung liefern Programme wie Tweedback oder Google Forms. Wenn die Umfrage analog durchgeführt wird, müssen die Gruppen ihre Ergebnisse in Diagrammen entsprechend darstellen.
- **Beurteilung / Reflexion:** Die Schüler\*innen beurteilen zunächst in ihren Gruppen die Ergebnisse ihrer altersspezifisch ausgewählten Teilnehmer\*innen. Anschließend werden die Ergebnisse aller Gruppen zusammengetragen, verglichen und kritisch reflektiert. Dabei sollte auch auf mögliche Einflussfaktoren auf die Umfrageergebnisse eingegangen werden.

### Alternative Möglichkeiten

Es bietet sich an, die Umfrage digital durchzuführen. Natürlich können die Daten auch in persönlichen Gesprächen erfasst werden, sind dann aber weniger anonym. Insofern kann



## Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren

Klasse

5-13

### Eine inklusive Lerntheke erarbeiten

Von Kristina Wahl

#### Mögliches Ziel / Kurzbeschreibung

Die Schüler\*innen erstellen in Kleingruppen arbeitsteilig eine inklusive Lerntheke, die den Bedürfnissen von Schüler\*innen gerecht wird, welche besondere Herausforderungen zu bewältigen haben. Dabei gehen sie von Materialien aus, mit denen sie sich zuvor selbst ein Thema erarbeitet haben.

#### Technische Voraussetzungen

- Smartphones der Schüler\*innen mit Internetzugang; zusätzliche Laptops/PCs können die Arbeit erleichtern bzw. das Spektrum der möglichen Produkte erweitern
- Padlet oder andere digitale Pinnwand

#### Unterrichtsskizze in Schritten

- *Einstieg:* Um den Einstieg individuell an die Erfahrungen der Lerngruppe anpassen zu können, bietet es sich an, im Gespräch deren Erfahrungen mit Verwandten / Freund\*innen / Mitschüler\*innen mit Behinderungen zu thematisieren und anschließend zu bilanzieren, ob sie in der Schule bereits Inklusionserfahrungen innerhalb ihrer Lerngruppe gesammelt haben.
- *Problematisierung:* Damit die Schüler\*innen einen Eindruck von der Komplexität des Themas erhalten, werden anschließend verschiedene Arten der Beeinträchtigung gesammelt und die daraus resultierenden Bedürfnisse für den Unterricht formuliert.

#### Beispiel

Blinde benötigen Audiodeskription, Gehörlose Untertitel/Gebärdendolmetscher, Kinder mit Lernbehinderungen Material in einfacher Sprache.

zur

## Beispiel

Beispiel: Lehrbuchseite mit Darstellungstext, Fotografie und Kreisdiagramm			
	Darstellungstext	Fotografie	Kreisdiagramm
Sehbehinderung	Audioaufnahme	systematische Bildbeschreibung als Audio	Audiodeskription oder Einzelteile zum Erasten
Gehörlosigkeit	Verschriftlichung von Zusatzinformationen/ Übersetzung in Gebärdensprache (evtl. Fingeralphabet)		
	Auswahl eines Hilfsmittels für Kommunikation untereinander (schriftlich/digital)		
Lernbehinderung	Umformulierung des Textes	begriffliche Hilfestellungen (Stichwortkarten), zusätzliche Hintergrundinformationen/ Markierungen/Leitfragen	

- *Analyse der individuellen Bedingungen:* Vor der Erarbeitung des Materials stellen die Kleingruppen einen Kriterienkatalog für ihre Produkte auf. Besonders gut gelingt das natürlich, wenn die Herausforderungen nicht nur aus der Perspektive der Nichtbehinderten betrachtet, sondern im Gespräch mit tatsächlich Betroffenen erfragt werden, sodass vorab ein Erfahrungsaustausch erfolgen kann. Die Schüler\*innen beurteilen, welche analogen/ digitalen Medien geeignet wären, um ihr Vorhaben umzusetzen, und benennen die Vorteile bei der Nutzung der digitalen Medien.

## Beispiel

Besteht kein Kontakt mit Betroffenen, können die Leitfäden folgender Organisationen Orientierung bieten:

Sehbehinderung	DBSV (Deutscher Blinden- und Sehbehindertenverband e. V.)
Gehörlosigkeit	Diakonisches Werk Baden-Württemberg
Leichte Sprache	Bundesministerium für Arbeit und Soziales

- *Arbeitsauftrag:* Die Schüler\*innen erörtern in Kleingruppen an ihren Projekten. Sie erstellen dafür

### Alternative Möglichkeiten

Die Erfahrungen mit Inklusion variieren enorm. Deswegen bietet es sich an, für dieses Unterrichtsprojekt Kontakt zu anderen Lerngruppen herzustellen, sodass das inklusive Material ausgetauscht und lerngruppenübergreifendes Feedback gegeben werden kann, in dem die Meinung Betroffener besonderes Gewicht erhält. Bestehen keine persönlichen Kontakte zu Schulen in der Nähe, können soziale Netzwerke genutzt werden, um selbige anzubahnen – beispielsweise durch die Suche nach Hashtags wie #Inklusion.

### Übertragbarkeit auf andere Fächer

Die Unterrichtseinheit kann in allen Fächern durchgeführt werden, in denen Lernen durch Lehren möglich ist. Je jünger die Schüler\*innen sind, desto konkretere Themen sollten als Grundlage ausgewählt werden.

**Download  
zur Ansicht**