

# Digitale Bildung in der Schule: Was ein Schüler 2017 in der Schule lernen sollte (Kompetenzerwartungen)

Dienstag, 15. August 2017  
11:20

Es gibt (glücklicherweise und keinesfalls negativ gemeint) Unmengen an Übersichten über Kompetenzen, zahllose Kompetenzraster, die alle definieren wollen, was ein Jugendlicher im Jahr 2017 im Rahmen der sog. "Digitalen Bildung" beherrschen soll.

Ich habe versucht, diese zum Teil sehr hoch gesteckten Ziele etwas in meine schulische Lebenswirklichkeit herunterzubrechen, ohne dass substantielle Inhalte auf der Strecke bleiben.

Zum Verständnis:

Die folgenden Ausführungen sind eine Mischung aus Erfahrungsbericht und Vision, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben und schon gar keine "Musterlösung" für das Gelingen von "zeitgemäßer Bildung" (was immer das auch sein mag ;) ) sein sollen. Zweck dieser Ausführungen ist es, Impulse zu geben und eine Diskussion um das Thema anzuregen, die im Idealfall eine Weiterentwicklung der schulischen Arbeit ermöglicht - wenn die Allgemeinheit dann evtl. gar noch partizipiert, umso besser ;)

**Die unten ersichtliche Aufstellung ist nicht mehr als ein persönlicher Überblick, den ich mir in die Ferien zur Agenda gemacht habe.**

## Rahmenbedingungen:

- Wir bewegen uns in der Realschule in Sek 1, können also nur die Jahrgangsstufen 5 mit 10 betrachten.
- Die Schule muss ein Konzept haben, welches das Kollegium in die Lage versetzt, u.a. digital unterrichten zu können, also Unterstützungssystem bieten, um zu qualifizieren.
- Es muss einen Konsens über die Ausrichtung geben, der von allen Mitgliedern der Schulfamilie mitgetragen wird.
- Die technische Infrastruktur (WLAN, Breitband mit min. 50 Mbit...) muss vorhanden sein.
- Alle Inhalte sind fächerübergreifend zu verstehen, also keinesfalls beispielsweise auf das Fach IT beschränkt. Logischerweise bieten sich verschiedene Methoden in bestimmten Fächern besonders an.

Bereits bei diesen Postulaten dürfte sich bei dem einen oder anderen Ernüchterung einstellen. Das Schlimme daran: Gerade beim letzten Punkt kann ich keinerlei Hilfestellung geben, weil sich die Sachlage hier zu heterogen darstellt... (Anmerkung aus eigener Erfahrung: Die Kombination aus Schulfinanzierung, staatlicher und kommunaler Zuständigkeit hat sich als nicht gerade förderlich erwiesen, um es ganz vorsichtig auszudrücken :( )

Doch nun zu meinem eigentlichen Anliegen, der schnell überblickbaren Übersicht, welche Kompetenzen ein Schüler in welcher Jahrgangsstufe erwerben soll, oder einfach ausgedrückt: "Was muss ein Schüler wann können?"

Jahrgangsstufe	Inhalte	Praxisbeispiele	Mögl. hilfreiche Software/App S...

5	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Verhalten und Nutzung von schulischen und eigenen Geräten <ul style="list-style-type: none"> <li>● Nutzungsbedingungen</li> <li>● Was erlaubt ist</li> <li>● Was gar nicht geht</li> </ul> </li> <li>● Wie benutze ich mein Smartphone? <ul style="list-style-type: none"> <li>● Bilder nutzen, bearbeiten, versenden</li> <li>● Sprachaufnahmen erstellen</li> <li>● Mit E-Mails arbeiten</li> <li>● Wichtige Apps für die Schule</li> </ul> </li> <li>● Wichtige Zugänge in der Schule <ul style="list-style-type: none"> <li>● WLAN / Schulnetz</li> <li>● Office 365</li> <li>● Mebis</li> </ul> </li> <li>● Erste kreative Arbeiten mit dem eigenen Gerät <ul style="list-style-type: none"> <li>● Vorstellen/Präsentieren/Erklären</li> <li>● Eigene Beiträge verfassen</li> </ul> </li> <li>● Einführung und Praktizieren einer Feedback-Kultur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Wann darf ich mein Handy/Tablet benutzen?</li> <li>● Wie warte ich mein Gerät?</li> <li>● Wie installiere ich Software?</li> <li>● Wann und wo kann ich laden?</li> <li>● Wie versende ich ein Bild?</li> <li>● Wie kann ich ein Bild bearbeiten (z.B. mit Anmerkungen versehen)?</li> <li>● Wie lautet mein E-Mail-Adresse?</li> <li>● Wie richte ich sie ein?</li> <li>● Wie versende ich E-Mails (z.B. auch an Gruppen)?</li> <li>● Wie nutze ich das WLAN der Schule?</li> <li>● Wie sind meine Login-Daten (schulisch, O365, mebis)?</li> <li>● Wie kann ich eine Aufnahme starten?</li> <li>● Wie kann ich vom PC auf meine Daten zugreifen?</li> <li>● Mittels Feedback-Tools Methoden/Inhalte/Werkzeuge evaluieren</li> <li>● ....</li> </ul>	Noch offen, da noch nicht genug Erfahrungen vorliegen
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Social Media <ul style="list-style-type: none"> <li>● Chancen und Risiken (fake news, Social Bots)</li> <li>● Social Media im Unterricht</li> </ul> </li> <li>● Kreativ werden <ul style="list-style-type: none"> <li>● Eigene Webseiten erschaffen</li> <li>● Eigene Erklärvideos erstellen</li> </ul> </li> <li>● Gamification: "Zocken in der Schule" -Spielerisch Inhalte erlernen</li> <li>● Arbeiten im Team mit O365</li> <li>● Arbeiten mit mebis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Wie funktioniert Social Media?</li> <li>● Was kann ich posten?</li> <li>● Was posten andere?</li> <li>● Wie kann ich davon profitieren?</li> <li>● Wie erkenne ich Sinnvolles?</li> <li>● Was ist AdobeSpark oder Microsoft Sway und wie kann ich damit arbeiten?</li> <li>● Kann mich etwas wie Classcraft motivieren?</li> <li>● Was kann O365?</li> <li>● Wie kann ich anderen Daten zugänglich machen?</li> <li>● Wie kann ich mit meinen Freunden gemeinsam ein Dokument bearbeiten?</li> </ul>	Noch offen, da noch nicht genug Erfahrungen vorliegen

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Was ist ein Wiki? Nach welchem Prinzip funktioniert es?</li> <li>• ...</li> </ul>	
7	<p>Ab der 7. Jahrgangsstufe sollten die technischen Kompetenzen so weit vorhanden sein, dass die klassische Bedienung eines Gerätes keine Probleme mehr bereitet.</p> <p>Aber jetzt stehen Unterrichtsinhalte an sich im Mittelpunkt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vom Konsumenten zum Produzenten</li> <li>• Copyright ...</li> <li>• E-Sports: Zocken, aber mit Weitblick und Sinn</li> <li>• <b>Instagramer und YouTuber: Eine Berufsoption?</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eigene Übungen für andere produzieren mit Kahoot, HotPotatoes, PlayBuzz ...</li> <li>• Welche Materialien darf ich verwenden?</li> <li>• Gaming-Turniere als Chance zum jahrgangsstufenübergreifenden Wettbewerb</li> <li>• Was steckt hinter E-Sports? (evtl. vgl. mit Casting-Shows oder Ähnliches)</li> </ul>	Noch offen, da noch nicht genug Erfahrungen vorliegen
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produktion von multimedialen Inhalten mit anschließender Präsentation und Gespräch über die gewählten Mittel/Medien/Software</li> <li>• Gamification anders herum: Wir konzipieren und produzieren Spiele</li> <li>• Kollaboratives Arbeiten mit digitalen Hilfsmitteln</li> <li>• Webconferencing als Ergänzung zum Unterricht</li> <li>• <b>Sexting, Cybermobbing - Strukturen erkennen und richtig handeln</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorträge, praktische Leistungsnachweise gestalten und mit bekannten Werkzeugen auf fortgeschrittenem Niveau umsetzen</li> <li>• KI und Konzeption: Wie ein Spiel/App für unsere Klasse sein müsste...</li> <li>• Wiki, O365...: Wir arbeiten miteinander in Gruppen über räumliche wie zeitliche Grenzen hinweg und gelangen so zu einem Produkt, das wir gemeinsam erläutern/präsentieren ...</li> <li>• Absprachen und Erläuterungen in Online-Sessions treffen und dokumentieren</li> </ul>	Noch offen, da noch nicht genug Erfahrungen vorliegen
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektpräsentation mit digitalen Hilfsmitteln</li> <li>• Präzises und gezieltes Arbeiten mit digitalen Werkzeugen (insb. Mebis, O365, versch. Autorentools ...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projekte planen, dokumentieren, realisieren und bewerten mit bekannten Werkzeugen (E-Portfolio, KANBAN, ...)</li> </ul>	Noch offen, da noch nicht genug Erfahrungen vorliegen

		<i>Die Grundkompetenzen erweitern und diese gezielt und nachhaltig einsetzen im Unterricht sowie zuhause</i>	
10	In der 10. Jahrgangsstufe steht die Prüfungsvorbereitung im Mittelpunkt. Die vorhanden Kompetenzen gilt es z. B. bei der Vorbereitung und dem gemeinsamen Lernen einzusetzen.	Solange die Prüfungskultur nicht angepasst ist, werden die digitalen Kompetenzen lediglich unterstützend eingesetzt, sind also (leider) kein direkter Gegenstand der Prüfungen.	

Wir werden versuchen, die Tabelle (nicht nur in der Software-Spalte) sukzessive zu vervollständigen und weiter zu ergänzen. Vorschläge jeder Art wie auch Kritik oder Bedenken sind äußerst willkommen!