

Medienkompetenz vermitteln

# Den persönlichen Medieneinsatz weiterentwickeln und digitale Medien zum Lernen nutzen



# Impressum

Medienkompetenz vermitteln

**Den persönlichen Medieneinsatz weiterentwickeln und digitale Medien zum Lernen nutzen**

## **Herausgeber**

Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen  
Schleswig-Holstein (IQSH)  
Dr. Gesa Ramm, Direktorin  
Schreiberweg 5, 24119 Kronshagen  
<http://www.iqsh.schleswig-holstein.de>  
[https://x.com/\\_IQSH](https://x.com/_IQSH)

## **Bestellungen**

Onlineshop: <https://publikationen.iqsh.de>  
Tel. +49 (0)431 5403-148  
Fax +49 (0)431 988-6230-200  
E-Mail: [publikationen@iqsh.landsh.de](mailto:publikationen@iqsh.landsh.de)

## **Autorin und Autor**

Lisa-Marie Brauer, Bernd Kath

## **Unter Mitarbeit von**

Maximilian Groß, Svea Hundertmark, Jana Labahn, Regina Schaller, Kathrina Walter

## **Gestaltung**

Christoph Valentowicz

## **Lektorat**

Stefanie Pape

## **Titelbild**

Regina Schaller

## **Publikationsmanagement**

Dr. Magdalena Drywa, Stefanie Pape

## **Druck**

IQSH-Hausdruckerei, Michael Jannig

© IQSH

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

Auflage März 2025  
Auflagenhöhe 50

## **Broschüre Nr. 03/2025**

Das IQSH ist laut Satzung eine dem Bildungsministerium unmittelbar nachgeordnete, nicht rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts.

Medienkompetenz vermitteln

# **Den persönlichen Medieneinsatz weiterentwickeln und digitale Medien zum Lernen nutzen**

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

Die digital zur Verfügung gestellte Broschüre darf zudem nicht als Download auf eigenen Websites oder Schulservern gespeichert werden. Wenn auf diese Broschüre verwiesen werden soll, muss stattdessen auf den PDF-Download des Werkes im IQSH-Onlineshop unter <https://publikationen.iqsh.de> verlinkt werden.

# Inhalt

- 1 Einführung - 5**
- 2 Kompetenzeinordnung - 7**
- 3 Den persönlichen Medieneinsatz weiterentwickeln - 8**
  - 3.1 Stärken- und Schwächenanalyse des persönlichen Medieneinsatzes - 8**
  - 3.2 Reflexion der eigenen Gerätenutzung - 9**
  - 3.3 Reflexion der eigenen Social-Media-Nutzung - 11**
- 4 Digitale Medien zum Lernen nutzen - 13**
  - 4.1 Lernen als Spezialfall des Medieneinsatzes - 13**
  - 4.2 Lerntheorien - 15**
    - 4.2.1 Behaviorismus - 15**
    - 4.2.2 Konstruktivismus - 15**
    - 4.2.3 Sozial-kognitives Lernen - 16**
    - 4.2.4 Konnektivismus - 16**
  - 4.3 Lernen mit digitalen Medien - 17**
- Bibliographie - 19**
  - Weiterführende Literaturhinweise - 19
  - Verlagsmaterial für den Unterricht - 19
  - Grundlegende Informationen - 20
  - Verwendete Quellen - 20

Unter Bezug auf die Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“<sup>1</sup> von 2016 hat das Land Schleswig-Holstein 2018 eine „Ergänzung zu den Fachanforderungen“<sup>2</sup> herausgegeben beziehungsweise Medienkompetenz als Bestandteil der Fachanforderungen für die Grundschule<sup>3</sup> aufgenommen. Hier werden Kompetenzen benannt, die Schülerinnen und Schüler zum Ende von Jahrgangsstufe vier beziehungsweise mit dem Abschluss der Sekundarstufe I erworben haben sollten. Medienkompetenzvermittlung bildet allerdings kein eigenes Fach, sondern soll integrativer Bestandteil aller Fächer sein.

Das vorliegende Papier ist Teil einer Reihe von Handreichungen, die den Einstieg in die Vermittlung von Medienkompetenz erleichtern sollen. Die einzelnen Handreichungen greifen dabei die sechs Kompetenzbereiche der KMK<sup>4</sup> auf, ordnen diese jedoch inhaltlich folgenden elf Themen zu:

- Funktionsweise von Computern und dem Internet
- **Den persönlichen Medieneinsatz weiterentwickeln und digitale Medien zum Lernen nutzen**
- Digitale Mündigkeit
- Recherchieren: suchen und finden, bewerten und filtern
- Mit Medien kommunizieren und kollaborieren
- Medienproduktion und Präsentation
- Rechtsgrundlagen bei der Medienproduktion
- Gesundheit im Medienkontext
- Wirtschaft, Umwelt und Nachhaltigkeit im Medienkontext
- Politik und Gesellschaft im Medienkontext
- Jugend- und Verbraucherschutz

Jede der elf Handreichungen bietet einen Einstieg in das jeweilige Thema. Eine Vertiefung kann eigenständig mithilfe der weiterführenden Literaturhinweise erfolgen. Die Handreichungen richten sich an Lehrkräfte, wobei die be-

schriebenen Inhalte die Grundlage für den Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler bilden.

Die Einbindung der Inhalte in das jeweilige Fach muss durch die Lehrkraft und in Passung mit der jeweiligen Lerngruppe sowie dem schulinternen Fachcurriculum erfolgen. Die Vermittlung von Medienkompetenz ist eine gesamt schulische Aufgabe. Eine Aufteilung auf die Fächer kann diesen Prozess unterstützen, sodass die Inhalte in den jeweiligen Fachkonferenzen im Team erarbeitet werden können. Gleichzeitig bietet es sich an, Medienkompetenz in Form von fächerübergreifenden Projekten zu erarbeiten. Sie bietet somit einen geeigneten Anknüpfungspunkt für die Öffnung der Fächer und das Denken außerhalb von Fachgrenzen.

Zur Illustration enthält jede Handreichung neben der inhaltlichen Darstellung des Themas einige Ideen zur unterrichtlichen Umsetzung, teilweise als methodische Hinweise, teilweise in Form etwas detaillierterer Vorschläge. Diese stellen jeweils einen Bezug zu den in den Fachanforderungen beziehungsweise in deren Ergänzung dargestellten Kompetenzen her und greifen zudem die in den jeweiligen Anhängen beschriebene Entwicklung der Medienkompetenz auf. Eine Anpassung an den eigenen Unterricht und an das eigene Fach muss in jedem Fall vorgenommen werden. Zu beachten ist auch, dass es sich nicht immer um Einführungsaufgaben handelt, sondern sich die Ideen auf die drei verschiedenen Anforderungsbereiche verteilen. Dementsprechend muss zum Teil bereits ein gewisses Maß an Anwendungskompetenz oder Inhaltswissen bei den Schülerinnen und Schülern vorhanden sein, um manche der Ideen mit einer Lerngruppe umsetzen zu können.

Generell eignen sich die Handreichungen auch als Grundlage für Prozesse der Schulentwicklung beziehungsweise für die Arbeit in Fachschaften. Die konkreteren Inhalte können dabei vor allem bei der Einbindung

<sup>1</sup> KMK: Bildung in der digitalen Welt Strategie der Kultusministerkonferenz. 2016, Berlin. URL: <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html> (13.02.2025).

<sup>2</sup> Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein (Hg.): Ergänzung zu den Fachanforderungen Medienkompetenz. Lernen mit digitalen Medien. Allgemein bildende Schulen Sekundarstufe I Sekundarstufe II. 2018, Kiel. URL: <https://fachportal.lernnetz.de/sh/fachanforderungen.html> (13.02.2025). [unter „Fachübergreifende Ergänzungen“].

<sup>3</sup> vgl. <https://fachportal.lernnetz.de/sh/fachanforderungen.html> (13.02.2025). [unter dem jeweiligen Unterrichtsfach].

<sup>4</sup> KMK: Kompetenzen in der digitalen Welt. 2016, Berlin. URL: <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html> (13.02.2025). [unter „Schulen und berufliche Bildung“ - „Kompetenzrahmen“].

der KMK-Kompetenzen in das schulinterne Fachcurriculum hilfreich sein.

Im Rahmen der Fortbildungsplanung an der Schule können die Handreichungen in Kombination mit dem IQSH-Papier „Lehren und Lernen in der digitalen Welt. Per-

spektiven zur Kompetenzentwicklung in der Aus- und Fortbildung von Lehrkräften an allgemeinbildenden Schulen in Schleswig-Holstein“<sup>5</sup> außerdem einen Ausgangspunkt für die Personalentwicklung im Bereich Medienbildung darstellen.

---

<sup>5</sup> Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (IQSH): Lehren und Lernen in der digitalen Welt. Perspektiven zur Kompetenzentwicklung in der Aus- und Fortbildung von Lehrkräften an allgemeinbildenden Schulen in Schleswig-Holstein. 2023, Kiel. URL: <https://publikationen.iqsh.de/dm-medienbildung/id-02-2023.html> (13.02.2025).

## 2 Kompetenzzuordnung

Die Reflexion des persönlichen Medieneinsatzes und das Lernen mit digitalen Medien sind in den Fachanforderungen beziehungsweise in deren Ergänzung vor allem im Kompetenzbereich „K5 Problemlösen und Handeln“ verankert, insbesondere in den Unterkompetenzen „5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen“ und „5.4 Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen

nutzen“. Gleichzeitig ist auch die Medienproduktion ein wichtiger Aspekt der persönlichen Mediennutzung und des Lernens mit digitalen Medien, zum Beispiel, wenn eigene Lernvideos produziert werden, um Gelerntes zu festigen. Daher bezieht sich die vorliegende Handreichung ebenfalls auf den Kompetenzbereich „K3 Produzieren und Präsentieren“.

Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren und Kooperieren	<b>Produzieren und Präsentieren</b>	Schützen und sicher Agieren	<b>Problemlösen und Handeln</b>	Analysieren und Reflektieren
Suchen und Filtern	Interagieren	<b>Entwickeln und Produzieren</b>	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	<b>Technische Problemlösen</b>	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	<b>Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</b>	Medien verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	<b>Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen</b>	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	<b>Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</b>	
	An Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

Abbildung 1: Einordnung der Handreichung in die sechs Kompetenzbereiche der KMK; [CC BY-NC 4.0](#) Jens Lindström, IQSH

Die vorliegende Handreichung geht auf zwei Themen ein, die zunächst unabhängig voneinander erscheinen mögen. Dies ist einerseits der persönliche Medieneinsatz allgemein und andererseits der Einsatz von Medien zum Lernen. Der Einsatz von Medien zum Lernen stellt dabei eine spezielle Form des persönlichen Medieneinsatzes dar, weshalb beide an dieser Stelle gemeinsam thematisiert werden.

Zunächst geht es darum, wie der eigene Gebrauch von digitalen Medien weiterentwickelt werden kann. Dabei ist es zunächst wichtig, die eigene Mediennutzung sowie deren Ziele zu analysieren und zu reflektieren. Hierauf aufbauend kann dann gegebenenfalls eine Anpassung vorgenommen werden, um die definierten Ziele zu erreichen. Während bereits diese allgemeinen Überlegungen

auch für Schülerinnen und Schüler wichtig sind, bekommen sie mit Bezug auf die Nutzung von Social Media eine zusätzliche Relevanz, weshalb auf diesen Aspekt gesondert eingegangen wird.

Der Einsatz von digitalen Medien zum Lernen spielt ebenfalls eine große Rolle im Leben von Schülerinnen und Schülern, sei es im schulischen Rahmen oder bei der Lösung von Problemstellungen außerhalb von Schule. Ebenso wie bei anderen Formen des Lernens umfasst auch das Lernen mit digitalen Medien komplexe kognitive Prozesse. Daher wird in dieser Handreichung in kurzer Form auf den Zusammenhang zwischen Lerntheorien und digitale Medien eingegangen, bevor konkrete Lerntechniken mit digitalen Medien näher betrachtet werden.

# 3 Den persönlichen Medieneinsatz weiterentwickeln

Der Einsatz digitaler Medien, sei es in Schule, Beruf oder im privaten Kontext, erfolgt normalerweise mit einer bestimmten Zielsetzung. Dementsprechend ist auch eine angestrebte Weiterentwicklung des eigenen Medieneinsatzes oftmals an bestimmte Ziele geknüpft. Sobald diese formuliert sind, kann eine Bestandsaufnahme dabei helfen, den besten Weg zu deren Erreichen festzulegen. Dazu gehört auch, sich die eigenen Stärken und Schwächen im Umgang mit digitalen Medien vor Augen zu führen.

Letztendlich müssen Nutzerinnen und Nutzer immer selber entscheiden, welche Weiterbildungsangebote sie in Anspruch nehmen, welche Geräte sie kaufen, welche sozialen Medien sie verwenden und welche Programme sie nutzen möchten. Eine Reihe von Leitfragen kann jedoch dabei helfen, das eigene bisherige Nutzungsverhalten zu reflektieren und eine individuell passende Auswahl zu treffen.

## 3.1 Stärken- und Schwächenanalyse des persönlichen Medieneinsatzes

Um den eigenen Medieneinsatz weiterzuentwickeln beziehungsweise zu verändern, sollten vorab der eigene Bedarf und die eigenen Ziele ermittelt werden, was im Rahmen einer Bestandsaufnahme geschehen kann. Folgende Leitfragen können bei der Reflexion des eigenen Medieneinsatzes helfen:

1. Wie und wofür nutze ich digitale Medien bereits?  
Bestandsaufnahme der eigenen Mediennutzung
  - Freizeit, Schule, Hobby, ...
2. Wofür möchte ich digitale Medien nutzen?  
Zieldefinition für die eigene Mediennutzung
  - Freizeitgestaltung, z. B. Vernetzung mit anderen Interessierten zu einem Thema
  - Schule oder Beruf, z. B. das Lehren oder Lernen mit digitalen Medien weiterentwickeln
  - Aufgabenbewältigung, z. B. neue und effektivere Arbeitsweisen oder Lernmöglichkeiten schaffen
  - Konkrete Problemlösung, z. B. „Wie kann ich mit digitalen Medien ein bestimmtes didaktisches Problem lösen oder einen bestimmten Lerngegenstand besser erlernen?“
3. Welche Ressourcen/Medien stehen mir bereits zur Verfügung?  
Reflexion der eigenen Mediennutzung
  - Geräte und Infrastruktur (z. B. Internetzugang mit oder ohne WLAN)
  - Apps/Programme oder Anwendungen
  - Wissen und Kenntnisse
  - Kompetenzen

4. Wie kann mein Bedarf konkret gedeckt werden?  
Weiterentwicklung des eigenen Medieneinsatzes aufgrund der definierten Ziele
  - Bestimmte Geräte und Infrastruktur
  - Passende Apps oder Programme
  - Selbstlernangebote/Fortbildungen
  - Kontakte/Vernetzung
5. Wie nutze ich soziale Medien?  
Erweiterte Reflexion der eigenen Mediennutzung mit konkretem Bezug auf Social Media
  - vgl. [Kapitel 3.3](#)

Die eigenen Stärken und Schwächen im Umgang mit digitalen Medien sind entscheidend, um eine bestmögliche Nutzung zu erzielen. Eine intensive Reflexion der eigenen Nutzung kann diese sichtbar machen. Wo besteht noch Fortbildungs- oder Unterstützungsbedarf? Kenne ich Personen, die mir helfen könnten oder weiß ich, wo und wie ich fehlendes Wissen und fehlende Kompetenzen erlangen kann?

Bei der **Reflexion der Mediennutzung und -wahl** können folgende Fragen unterstützend sein:

- Welche Aktivitäten bereiten mir besonders viel Freude?
- In welchen Bereichen habe ich bereits fundiertes Wissen und Kompetenzen?
- Wo sehe ich Verbesserungsmöglichkeiten für meinen Umgang mit digitalen Medien?
- Wobei habe ich Schwierigkeiten und benötige Unterstützung?

- Warum nutze ich ein bestimmtes Gerät oder eine bestimmte Anwendung?
- Welche Erfahrungen habe ich bereits mit bestimmten Geräten oder bestimmten Anwendungen gemacht? Was benötige ich, um mein Nutzungserlebnis zu verbessern?
- Erfüllt meine Gerätewahl/Anwendungswahl meine Bedarfe und Ziele?

Beim Austausch mit anderen Mediennutzerinnen und -nutzern kann zudem deutlich werden, ob die verwendeten Medien vollumfänglich genutzt werden, wie andere Personen Ziele erreichen und Bedarfe erfüllen oder ob es Funktionen und Nutzungsweisen gibt, die bislang nicht berücksichtigt wurden. Gleichzeitig kann auch reflektiert werden, warum manche Funktionen (noch) nicht genutzt werden oder warum jemand eine bestimmte Art des Einsatzes von digitalen Medien für sich selber nicht in Betracht ziehen möchte.

### 3.2 Reflexion der eigenen Gerätenutzung

Einen Teil des persönlichen Medieneinsatzes stellt die Gerätenutzung dar. Es gibt zahlreiche verschiedene Medien, mit denen die eigenen Bedarfe erfüllt und Ziele erreicht werden können. Der Markt ist zum Teil unüberschaubar, was die Wahl des geeigneten Gerätes häufig erschwert. Leitfragen, die bei der Reflexion helfen können, sind:

- **Welche Bedarfe und Ziele habe ich?**  
z. B. Kommunikationszwecke, Informationsbeschaffung, kreatives Arbeiten, kollaborative Projekte, Lernen
- **Welche wichtigen Voraussetzungen muss das Gerät haben?**  
z. B. großes Display, Tastatur, Zugang zum Internet (z. B. WLAN, Nutzung einer SIM-Karte), Möglichkeit zu telefonieren, mobil/portabel, bestimmtes Betriebssystem
- **Welche Geräte nutze ich aktuell wie und wofür?**  
Werden alle zur Verfügung stehenden Funktionen des Gerätes genutzt? Bietet das genutzte Gerät benötigte Funktionen nicht an oder sind sie mir nur nicht bekannt? Gibt es ein Gerät, mit dem ich mehrere genutzte Geräte ersetzen kann?

Bei der Reflexion der eigenen Gerätenutzung kann es sinnvoll sein, diese auch kritisch zu hinterfragen. Viele aktuelle Geräte bieten hierfür integrierte Funktionen an, die zum Beispiel die durchschnittliche tägliche Bildschirmzeit analysieren und die meistgenutzten Apps anzeigen. Zu finden sind sie bei Android unter dem Namen „digitales Wohlbefinden“ und bei Apple unter „Bildschirmzeit“. Hierbei kann man auch eine angestrebte Höchstdauerdauer für einzelne Apps oder das gesamte Gerät festlegen. Außerdem bieten viele Geräte die Möglichkeit, zu bestimmten Uhrzeiten keine oder nur eingeschränkt Benachrichtigungen und/oder Anrufe zu erhalten (Ruhemodus).

Vor allem bei Schülerinnen und Schülern kann ein gewisser Aha-Effekt auftreten, wenn sich diese bewusst machen, wie viel Zeit sie am Tag vor dem Bildschirm verbringen und womit. Im Unterrichtskontext kann anstelle der automatisierten Auswertung persönlicher Geräte auch ein Medientagebuch geführt werden, das die Nutzungszeit weiterer Medien abdeckt, beispielsweise das Lesen von Büchern, Zeitungen und Zeitschriften, das Hören von Musik über ein Radio oder eine Stereoanlage oder den Konsum von Fernsehsendungen, Serien und Filmen.

#### Mehr Informationen

Im Internet finden sich zahlreiche Beispiele dafür, wie ein Medientagebuch aussehen kann. Auf dem Bildungsserver Berlin-Brandenburg gibt es mehrere Versionen eines Medientagebuchs, mit deren Hilfe der Schwierigkeitsgrad für die Schülerinnen und Schüler angepasst werden kann:

Bildungsserver Berlin-Brandenburg: Downloads für den Unterrichtsbaustein „Medientagebuch - Mediennutzung dokumentieren und auswerten“. URL: <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/sonderpaedagogik/medienbildung-im-sonderpaedagogischen-foerderschwerpunkt-geistige-entwicklung/unterrichtsbausteine-zur-medienbildung-in-den-faechern-1-1/downloads-fuer-den-unterrichtsbaustein-medientagebuch-mediennutzung-dokumentieren-und-auswerten> (13.02.2025).

## Unterrichtsidee: Reflexion der Nutzung der eigenen Lieblingsgeräte

Jahrgangsstufen: 5 bis 6

Fächerschwerpunkt: alle Fächer

### Hauptintention:

Indem die Schülerinnen und Schüler über ihren eigenen Geräteinsatz reflektieren und diesen mit dem ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler vergleichen, erkennen sie, dass es sowohl weitere Geräte(-klassen) als auch weitere Nutzungsmöglichkeiten für ihre eigenen Lieblingsgeräte gibt.

### Zu vermittelnde Medienkompetenzen:

K 5 Problemlösen und handeln

5.1. Technische Probleme lösen

5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren

5.1.3. Bedarf für Lösungen ermitteln

5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden

5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren

K 6 Analysieren und Reflektieren

6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

6.2.1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen

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

### Entwicklung der Medienkompetenz laut Fachanforderungen:

Die Schülerinnen und Schüler können ...

5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen beschreiben.

5.1.3. gezielt passende Anwendung, Geräte, Programme, Software oder Services bestimmen, um Aufgaben oder Problemstellungen eigenständig fundiert zu lösen.

5.2.1. + 5.2.2. digitale Anwendungen selbstständig bedarfsgerecht auswählen.

6.2.1. + 6.2.2. den eigenen Mediengebrauch reflektieren und modifizieren.

### Arbeitsphasen:

- Die Schülerinnen und Schüler machen in Einzelarbeit ein Brainstorming über ihr jeweiliges Lieblingsgerät.
- Alle Schülerinnen und Schüler tragen ihre Lieblingsgeräteklassen in die Pinnwand ein.
- Dann tragen die Schülerinnen und Schüler gemeinsam mögliche Verwendungszwecke als Kommentare ein und nehmen eine Bewertung durch „Likes“ vor.
- Im Plenum reflektieren die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeiten, die die verschiedenen Geräte bieten. Dafür begeben sie sich in einem Rollenspiel in eine „Beratungssituation“, bei der sie einer Person eine Geräteklasse empfehlen sollen.

### Hinweise:

- Da in Gruppen mit je 3 - 5 Schülerinnen und Schüler gearbeitet werden soll, sollten ausreichend Online-Pinnwände zur Verfügung gestellt werden.
- Eine analoge Bearbeitung ist ebenfalls möglich und lässt sich mit Kärtchen einfach realisieren.

Eine detaillierte Beschreibung dieser und weiterer Unterrichtsideen (auch zu anderen Themen der Medienkompetenzvermittlung) finden Sie hier: <https://medienberatung.iqsh.de/medienkompetenz-vermitteln-unterrichtsideen.html>. Die Unterrichtsideen sind unter der Überschrift dieser Handreichung in der Reihenfolge ihres Erscheinens im Text sortiert.

### 3.3 Reflexion der eigenen Social-Media-Nutzung

Soziale Medienbeziehungsweise soziale Netzwerke nehmen eine große Rolle in unserem und vor allem dem alltäglichen Leben der heutigen Heranwachsenden ein. 93 % der Jugendlichen nutzen beispielsweise täglich ihr Smartphone, 88 % sind täglich im Internet.<sup>6</sup> Soziale Medien wie WhatsApp, Instagram und TikTok nehmen einen großen Stellenwert ein.<sup>7</sup> Die Jugendlichen nutzen die Plattformen auf unterschiedlichste Art und Weise, sei es unter anderem zur reinen Kommunikation, zur Selbstinszenierung oder zu Informationszwecken. Auch bei den 6- bis 13-Jährigen rücken diese Dienste immer stärker in den Fokus. 42 % dieser Altersgruppe senden und empfangen täglich Textnachrichten. WhatsApp (knapp 50 %), YouTube (30 %) und TikTok (28 %) werden als liebste Anwendungen auf dem Smartphone genannt.<sup>8</sup> Aber auch bei den Erwachsenen nehmen soziale Medien eine große Rolle ein. Die Nutzungsformen und -zwecke variieren dabei sowohl zwischen den Altersgruppen als auch innerhalb dieser.

Um die Potenziale sozialer Medien (voll) auszuschöpfen, ist es daher hilfreich, die eigene soziale Mediennutzung kritisch zu reflektieren und sich mit anderen über deren Nutzung auszutauschen. Leitfragen, die bei der Reflexion oder dem Austausch helfen können, sind:

- Nutze ich soziale Medien (zum Beispiel TikTok, Instagram, X) und wenn ja, wie oft?
- Welche sozialen Netzwerke nutze ich zu welchen Zwecken?
- Wie versuche ich, einen Zweck oder meine Bedarfe mit einem bestimmten sozialen Medium zu decken?
- Warum nutze ich ein bestimmtes soziales Medium und ein anderes vielleicht nicht?
- Welche meiner Bedürfnisse können mit sozialen Netzwerken nicht erfüllt werden und welche besonders gut?
- Ist meine gewählte Form der Nutzung von sozialen Medien für mich gewinnbringend/zielführend?

<sup>6</sup> Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien. URL: [https://mpfs.de/app/uploads/2024/10/JIM\\_2023\\_web\\_final\\_kor.pdf](https://mpfs.de/app/uploads/2024/10/JIM_2023_web_final_kor.pdf) (13.02.2025), S. 14.

<sup>7</sup> Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien. URL: [https://mpfs.de/app/uploads/2024/10/JIM\\_2023\\_web\\_final\\_kor.pdf](https://mpfs.de/app/uploads/2024/10/JIM_2023_web_final_kor.pdf) (13.02.2025), S. 32-35.

<sup>8</sup> Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: KIM-Studie 2022. Kinder, Internet, Medien. URL: [https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/KIM-Studie2022\\_website\\_final.pdf](https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/KIM-Studie2022_website_final.pdf) (13.02.2025), S. 13-15.

## Unterrichtsidee: Reflexion der eigenen Social-Media-Nutzung

Jahrgangsstufen: 7 bis 10

Fächerschwerpunkt: Gesellschaftswissenschaften, Deutsch

### Hauptintention:

Indem die Schülerinnen und Schüler ihre eigene Mediennutzung mit der ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler vergleichen, erweitern sie ihr Bewusstsein für die diversen Einsatzmöglichkeiten der von ihnen bereits genutzten und weiterer, bisher ungenutzter sozialer Medien. Zudem erkennen sie dadurch mögliche Potenziale sozialer Medien und wissen, welches soziale Medium sie für bestimmte Aufgaben am besten nutzen können.

### Zu vermittelnde Medienkompetenzen:

K 2 Kommunizieren und Kooperieren

2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben

2.5.2. Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen

K 5 Problemlösen und Handeln

5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden

K 6 Analysieren und Reflektieren

6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

6.2.1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen

6.2.2. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereiche

### Entwicklung der Medienkompetenz laut Fachanforderungen:

Die Schülerinnen und Schüler können ...

2.5.2. eigene Medienerfahrungen strukturiert weitergeben und diese in kommunikative Prozesse einbringen.

5.2.1. digitale Anwendungen selbstständig bedarfsgerecht auswählen.

6.2.1. + 6.2.2. den eigenen Mediengebrauch reflektieren und modifizieren.

### Arbeitsphasen:

- Die Schülerinnen und Schüler machen für sich ein kurzes Brainstorming über die von ihnen verwendeten sozialen Netzwerke, wofür sie verwendet werden und wie.
- Die Schülerinnen und Schüler ordnen ihre verwendeten sozialen Medien den Nutzungszwecken auf der Online-Pinnwand zu und beschreiben kurz, wie sie die Plattform zur Erfüllung des Bedürfnisses beziehungsweise des Zweckes nutzen.
- In Form von Kommentaren können Ergänzungen vorgenommen und Tipps gegeben werden.
- Anschließend gehen die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen in die gemeinsame Reflexion und den Austausch.

### Hinweise:

- Die Aufgaben werden mithilfe einer Online-Pinnwand oder mit Kärtchen durchgeführt.

Eine detaillierte Beschreibung dieser und weiterer Unterrichtsideen (auch zu anderen Themen der Medienkompetenzvermittlung) finden Sie hier: <https://medienberatung.iqsh.de/medienkompetenz-vermitteln-unterrichtsideen.html>. Die Unterrichtsideen sind unter der Überschrift dieser Handreichung in der Reihenfolge ihres Erscheinens im Text sortiert.

## 4 Digitale Medien zum Lernen nutzen

Dieses Kapitel bezieht sich auf das Lernen mit digitalen Medien. Hierbei handelt es sich um einen Spezialfall des persönlichen Medieneinsatzes, wie sich im Folgenden zeigen wird. Bei der Betrachtung des Lernens mithilfe digitaler Medien gelten im Wesentlichen die gleichen Grundannahmen wie für das Lernen allgemein, sodass zunächst ein kurzer Überblick über die gängigsten Lern-

theorien gegeben wird. Im Anschluss wird dann näher auf Lerntechniken und Lernmethoden eingegangen, die sich mithilfe digitaler Medien umsetzen lassen. Hierbei wird sich auf das SAMR-Modell bezogen, da mit diesem beschrieben werden kann, welche Veränderungen die Nutzung digitaler Medien im Unterricht nach sich zieht.

### 4.1 Lernen als Spezialfall des Medieneinsatzes

Digitale Medien gehören zum Alltag sowohl der Heranwachsenden als auch der Gesellschaft insgesamt. Berufe, gesellschaftliche Prozesse und alltägliche Dinge wie beispielsweise Einkauf, Kommunikation und Finanzgeschäfte werden mehr und mehr digitalisiert. Der Bildungsbereich erfährt ebenfalls eine zunehmende Digitalisierung. Das Lernen mit digitalen Medien stellt dabei einen Spezialfall des Medieneinsatzes dar: Einerseits sollen Lernende zu einer kompetenten Nutzung digitaler Medien befähigt werden, um aktiv an der Gesellschaft teilhaben zu können, andererseits verändert die Digitalisierung die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen.

Während noch bis vor wenigen Jahren klar zwischen (schulischem) Lernen und Freizeitaktivitäten unterschieden werden konnte, verschwimmen die Grenzen durch die Digitalisierung. Das Smartphone oder Tablet, mit dem täglich mit Freunden gechattet, soziale Medien ge-

nutzt oder Videoclips geschaut werden, kann neben Unterhaltungs- und Kommunikationszwecken auch zum Lernen genutzt werden. Dies kann zum einen in Form von Mitschriften und Notizen oder der Bearbeitung von Lehrtexten und anderen Materialien sein, also klassische Lernformen widerspiegeln. Zu diesen gehört auch das Recherchieren nach Informationen, wofür mittlerweile allerdings eher das Internet als (wie früher) eine gedruckte Enzyklopädie genutzt wird. Zum anderen kann das Lernen mit digitalen Medien aber auch andere Dimensionen einnehmen, wie zum Beispiel das Produzieren eigener Videos zu Lernzwecken, die Teilnahme an Online-Lernkursen (zum Beispiel an sogenannten Massive Open Online Courses, kurz MOOC), das Konsumieren von bereitgestellten Lernvideos über Videoplattformen oder das gemeinsame kollaborative Arbeiten an einem Onlinedokument mit Mitschülerinnen und Mitschülern.

## Unterrichtsidee: Lernstrategien für das Lernen mit Lernvideos entwickeln

Jahrgangsstufen: 2 bis 4

Fächerschwerpunkt: alle Fächer

### Hauptintention:

Indem die Schülerinnen und Schüler über die Bedingungen des gelingenden Einsatzes von Lernvideos nachdenken, erkennen sie, dass auch das Lernen mit Lernvideos lernförderlicher Rahmenbedingungen bedarf.

### Zu vermittelnde Medienkompetenzen:

K 5 Problemlösen und Handeln

5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

5.3.1. Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln

5.3.2. Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen

5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

5.4.1. effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen

### Entwicklung der Medienkompetenz laut Fachanforderungen:

Die Schülerinnen und Schüler können ...

5.3.1. Bedarfe zur Weiterentwicklung bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und nach Lösungen suchen.

5.3.2. Lösungen anderen mitteilen.

5.4.1. effektive, digitale Lernumgebungen zur Unterstützung ihres schulischen Lernens auswählen und diese nutzen (zum Beispiel Lernspiele, E-Book, Rechentrainer).

### Arbeitsphasen:

- Ein Lernvideo zum Falten eines Objekts wird am Stück abgespielt, die Lehrkraft stört möglichst dabei.
- Die Schülerinnen und Schüler falten das Objekt nach, soweit das trotz der Störung möglich ist.
- In der Ich-Du-Wir-Methode werden Tipps zum Lernen mit Lernvideos, zum Beispiel zur Tageszeit, zum Ort, zu Störungen, gesammelt.
- Im Anschluss wird das Lernvideo unter Berücksichtigung der Tipps erneut angesehen.
- Das erwünschte Resultat ist, dass das Befolgen der Tipps die Umsetzung verbessert.
- Die Schülerinnen und Schüler schreiben individuelle Tippkarten für das Lernen mit Lernvideos.
- Alternativ können die Tippkarten auch gemeinsam geschrieben werden (zum Beispiel in Partner- oder Gruppenarbeit) oder es kann ein Plakat für die Klasse gestaltet werden.

### Hinweise:

- Das Lernvideo wird nach Möglichkeit gemeinsam in der Klasse angeschaut, damit die Störungen der Lehrkraft von allen Schülerinnen und Schülern wahrgenommen werden.
- In einer digitalen Lernumgebung müssen die Störungen gegebenenfalls abgewandelt werden (zum Beispiel Abspielen von Musik anstelle von Rascheln mit Papier).

Eine detaillierte Beschreibung dieser und weiterer Unterrichtsideen (auch zu anderen Themen der Medienkompetenzvermittlung) finden Sie hier: <https://medienberatung.iqsh.de/medienkompetenz-vermitteln-unterrichtsideen.html>. Die Unterrichtsideen sind unter der Überschrift dieser Handreichung in der Reihenfolge ihres Erscheinens im Text sortiert.

## 4.2 Lerntheorien

Die Digitalisierung hat das Potenzial, Lernprozesse grundlegend zu verändern. Sollen also digitale Endgeräte und Anwendungen genutzt werden, um effektiv zu lernen, sollte zunächst ein Zusammenhang zwischen bei-

dem hergestellt werden. Daher werden im Folgenden verschiedene Lerntheorien im Kontext der Digitalisierung beleuchtet.

### 4.2.1 Behaviorismus

Seit Beginn der 1960er Jahre werden digitale Medien für die Wissensvermittlung genutzt. Diese war vorwiegend behavioristisch geprägt, beispielsweise durch das Modell der programmierten Unterweisung.<sup>9</sup> Darauf aufbauend entwickelte Skinner „teaching machines“, mit denen Lernende selbstständig in kleinste Teile untergliederte Lerninhalte lernen sollten. Diese neue Art des Lernens wurde später als „Computer Based Training“ (CBT) beziehungsweise ab etwa 2006 als „Web Based Training“ (WBT) bekannt. Grundprinzipien hierfür sind ein kleinschrittiges Vorgehen, regelmäßige Tests und damit zusammenhängende Rückmeldungen über den Lernfortschritt, um richtige Antworten zu bekräftigen, und eine enge Führung durch das Lernprogramm mit wenigen Freiräumen für die Lernenden. Noch heute werden CBTs eingesetzt, um

Lerninhalte zu vermitteln, die automatisiert übernommen werden sollen, zum Beispiel im Rahmen von Sicherheitsunterweisungen in Betrieben oder Trainingsprogramme für das Erlernen von Vokabeln. Auch bei der Bearbeitung von Multiple-Choice-Tests, die einzig und alleine auf eine richtige Antwort prüfen und entsprechendes Feedback automatisiert geben, handelt es sich um ein klassisches Einsatzgebiet des Behaviorismus. Es geht hierbei meist um Faktenwissen, wobei der Schwierigkeitsgrad der Fragen langsam gesteigert wird. Beim CBT werden Lerninhalte in der Regel ohne Einbettung in den sozialen Kontext der Lernenden und für sich allein stehend als Aneinanderreihung von Fakten vermittelt. Ein Verständnis von Zusammenhängen wird kaum gefördert.

### 4.2.2 Konstruktivismus

Konstruktivistische Ansätze wurden seit Beginn der 1990er Jahre entwickelt. Lernen wird als aktiver Konstruktionsprozess betrachtet. Neues Wissen kann also nicht wie ein Buch von Person zu Person übergeben werden. Die Lernenden konstruieren auf Grundlage des Gelernten ihr eigenes Konzept, das basierend auf ihren Erfahrungen an ihre Lebenswirklichkeit angepasst ist. Das eigene Ausprobieren und Entwickeln steht im Fokus. Was ein Kind lernt und wie es dies lernt, hängt von den Erfahrungen und Modellen ab, die ihm zugrunde liegen. Kinder „erbauen“ sich ihre eigenen intellektuellen Strukturen.<sup>10</sup>

Im Prozess der Digitalisierung wurde diese Wissenstheorie beziehungsweise Lerntheorie oft als Grundlage des selbstgesteuerten Lernens angesehen. Im Zentrum stehen folglich stets die Lernenden, die digitale Medien aktiv nutzen, um ihr „Wissen“ zu konstruieren. Lehrkräfte sind als Beraterinnen und Berater für den Lernprozess anzusehen. Auch weitere Aspekte, wie die Arbeit in authentischen Lernumgebungen, die Möglichkeit, Informationen aus diversen Perspektiven zu betrachten, im sozialen Kontext zu lernen und eigene Handlungsweisen zu reflektieren, sind konstruktivistische Gestaltungsprinzipien.<sup>11</sup>

<sup>9</sup> Scheiter, K: Lernen und Lehren mit digitalen Medien: Eine Standortbestimmung. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 24, 2021, S. 1039-1060. URL: <https://doi.org/10.1007/s11618-021-01047-y> (13.02.2025).

<sup>10</sup> Papert, S.: Mindstorms. Children, Computers, and Powerful Ideas. 1980, New York: Basic Books. URL: [https://worrydream.com/refs/Papert\\_1980\\_-\\_Mindstorms,\\_1st\\_ed.pdf](https://worrydream.com/refs/Papert_1980_-_Mindstorms,_1st_ed.pdf) (13.02.2025), S. 7.

<sup>11</sup> vgl. Arnold, P., Zimmer, G., Kilian, L., Thillosen, A.: E-Learning - Handbuch für Hochschulen und Bildungszentren: Didaktik, Organisation, Qualität. 2004, Nürnberg: BW Bildung und Wissen.

### 4.2.3 Sozial-kognitives Lernen

Die sozial-kognitive Lerntheorie entstand am Ende des 20. Jahrhunderts und wurde von Albert Bandura entwickelt. Diese Lerntheorie wird auch als „Lernen am Modell“ bezeichnet. Bandura teilt den Lernprozess in zwei Phasen ein: In der Aneignungsphase beobachten die Lernenden das Verhalten eines Vorbildes und wählen aus den komplexen Verhaltensweisen Aspekte aus, die für sie von Bedeutung sind. Diese Beobachtungen arbeiten sie dann in ihr eigenes Gedankenkonstrukt ein. In der zweiten Phase, der Ausführungsphase, reproduzieren die Lernenden das beobachtete Verhalten. Dabei sind sie in der Lage, das Beobachtete kreativ an eigene Situationen anzupassen.

Beim Lernen mit digitalen Medien kommt der sozial-kognitiven Lerntheorie eine besondere Bedeutung zu. Kinder- und Jugendliche beobachten das Verhalten ihrer Vorbilder, beispielsweise auf YouTube, TikTok oder bei Let's Play Sessions (kommentierten Videospielen). Viele Verhaltensweisen werden dabei sehr genau beobachtet und in den „Pool der eigenen Verhaltensweisen“ übernommen. Zu einem späteren Zeitpunkt kann das beobachtete Verhalten dann aktiv nachgeahmt und für eigene Situationen genutzt werden, zum Beispiel in eigenen Spielsituationen oder in eigenen Videoclips.

Bereits vor der Corona-Pandemie im Jahr 2019 ergab eine Studie des Rats für kulturelle Bildung, dass etwa jede zweite Schülerin und jeder zweite Schüler zwischen 12 und 19 Jahren die Videoplattform YouTube auch zum Lernen nutzte.<sup>12</sup> Die Jugendlichen gaben an, dass sie besonders die Möglichkeiten schätzen, sich den Zeitpunkt, den Inhalt und die Lehrkraft selbst aussuchen zu können. Sie sahen aber auch Nachteile, zum Beispiel, dass sie nicht

sofort nachfragen können. Diesem Nachteil kann durch die bewusste Auswahl und Nutzung von Lernvideos begegnet werden. So empfiehlt der Rat für kulturelle Bildung, den Unterricht dementsprechend zu verändern. Eine Möglichkeit für diese Veränderung stellt das Konzept „Flipped Classroom“ dar. Dabei werden klassische Frontalphasen mithilfe von Lernvideos in die Hausaufgabenzeiten verschoben. Dadurch bleibt im Unterricht mehr Zeit, gezielt zu üben und gemeinsam mit der Lehrkraft an Problemen zu arbeiten.

Immer mehr Lehrkräfte stellen ihre Lernvideos online zur Verfügung, sodass auf eine große Sammlung qualitativ hochwertiger Videos zugegriffen werden kann. Wichtig dabei ist es jedoch, dass die Methode „Lernen mit Lernvideos“ aktiv mit den Schülerinnen und Schülern geübt wird. Selbst einfache Tricks wie das Pausieren im Video, um das Gezeigte selbst nachzuahmen, zum Beispiel eine Matheaufgabe selbst zu rechnen, nutzen viele Lernende nicht von alleine. Auch durch die Anreicherung mit interaktiven Elementen, beispielsweise H5P-Interaktionen, kann ein Video lernförderlich gestaltet werden.

Neben dem schulischen Lernen kann das Lernen am Modell auch für den Alltag der Lernenden von großer Bedeutung sein. Ob der Wasserhahn tropft oder die Kette vom Fahrrad abgesprungen ist – im Internet finden sich Tutorials für nahezu jede Lebenslage. Wenn man – also nicht nur Schülerinnen und Schüler, sondern alle von uns – über diese wichtige Kompetenz des Lernens mit Lernvideos verfügt, können viele Alltagsprobleme selbstständig gelöst werden.

### 4.2.4 Konnektivismus

Aufbauend auf den Konstruktivismus hat sich der Konnektivismus als relativ neue Lerntheorie für das Lernen im digitalen Zeitalter etabliert. Anders als beim Konstruktivismus wird das Wissen nicht mehr von Lernenden für sich und isoliert konstruiert, sondern durch soziale Einflüsse und durch Netzwerke generiert. Diese Netzwerke können sowohl aus Menschen, zum Beispiel Freunden, Eltern oder Lehrkräften, als auch aus nicht-menschlichen Quellen, zum Beispiel Videos, Podcasts und Texten, be-

stehen. Das Wissen besteht nicht mehr aus einem festen Kanon, sondern es verändert sich stetig. Der Konnektivismus setzt folglich lebenslanges Lernen voraus. Im Zentrum steht nicht mehr das reine Faktenwissen, sondern die Kompetenz, aus einer Flut von Informationen die bedeutenden Inhalte zu erkennen und zu nutzen. Daher hat die Frage nach dem „Wo finde ich was?“ eine große Bedeutung. Durch das Internet ist es möglich, sich Wissen genau nach Bedarf anzueignen. Informationen stehen quasi

<sup>12</sup> Rat für Kulturelle Bildung e. V.: Jugend/YouTube/Kulturelle Bildung. Horizont 2019. Studie: Repräsentative Umfrage unter 12- bis 19-Jährigen zur Nutzung kultureller Bildungsangebote an digitalen Kulturorten. URL: [https://www.stiftung-mercator.de/content/uploads/2020/12/Studie\\_YouTube\\_Webversion\\_final.pdf](https://www.stiftung-mercator.de/content/uploads/2020/12/Studie_YouTube_Webversion_final.pdf) (13.02.2025), S. 29.

„on demand“ zur Verfügung. Doch die Lernenden sind im Sinne des Konnektivismus nicht nur Konsumenten, sondern auch Produzenten. Durch den Austausch im Internet kann jede Person auch ihr Wissen über seine eigenen Interessensgebiete weitergeben. Dadurch steht Spezial-

wissen zu vielen noch so kleinen Wissensgebieten online zur Verfügung. So können potenziell alle Nutzerinnen und Nutzer des Internets miteinander in Kontakt stehen. Räumliche Distanzen zwischen den Personen spielen keine Rolle mehr.

### Mehr Informationen

Einen grafisch unterstützten Überblick über Lerntheorien bietet dieses Video des IQSH: <https://youtu.be/A4VfraxQLio> (13.02.2025)

## 4.3 Lernen mit digitalen Medien

Lernen muss gelernt werden, sowohl in der klassischen Form als auch, wenn es um das Lernen mit digitalen Medien geht. Digitale Medien ermöglichen die Veränderung von Lernprozessen und bieten zum Teil sogar ganz neue Möglichkeiten des Lernens beziehungsweise der Lerngelegenheiten. Diese neuen Möglichkeiten basieren jedoch genauso auf bestehendem Wissen über das Lernen, wie das vorherige Kapitel gezeigt hat. Dennoch gibt es auch Theorien und Modelle, die sich konkret auf das Lernen mit digitalen Medien beziehen.

Eines der bekanntesten Modelle zum Lernen mit digitalen Medien ist das SAMR-Modell von Ruben Puentedura aus dem Jahr 2006. Es stellt die Nutzung digitaler Medien im Unterricht auf vier Stufen dar. Die ersten beiden Stufen, die Substitution (Ersetzung) und Augmentation (Erweiterung), bilden dabei eine Verbesserung. Die weiteren Stufen, Modification (Änderung) und Redefinition (Neubelegung), stellen dabei eine Transformation dar.

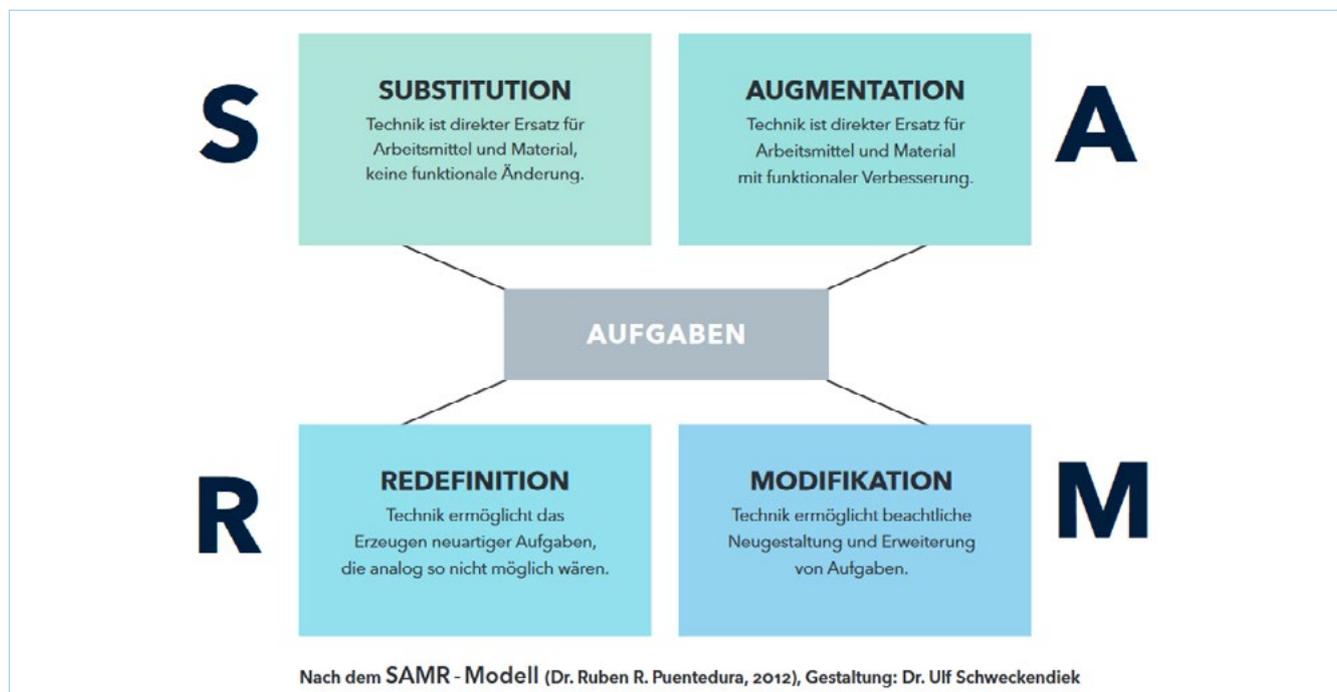


Abbildung 2: SAMR-Modell<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (IQSH): Digitale Medien im Fachunterricht. URL: <https://publikationen.iqsh.de/dm-unterricht/id-01-2018.html> (13.02.2025), S. 20.

Im Folgenden werden die einzelnen Stufen näher beleuchtet und anhand von Beispielen verdeutlicht.

### Substitution

Statt schwere Schulbücher mit sich herumzutragen, kann mit digitalen Schulbüchern gearbeitet werden. Klassische Schulbücher werden also durch digitale Schulbücher ersetzt. Der eigentliche Lernprozess, beispielsweise das Abschreiben von Matheaufgaben aus einem Schulbuch, verändert sich jedoch nicht. Lediglich das Gewicht des Schulrucksacks kann sich eventuell reduzieren.

Ein weiteres Beispiel hierfür sind digitale Vokabelhefte. Die Lernenden schreiben weiterhin ihre Vokabeln in ein (digitales) Heft. Der Vorteil ist jedoch, dass sie es jederzeit bei sich haben und so unabhängig von festen Lernzeiten ihre Vokabeln wiederholen können.

### Augmentation

Hier wird ebenfalls klassisches Material ersetzt. Dabei bleibt es jedoch nicht. Das Substitut bietet nun für das

Lernen einen echten „Mehrwert“ im Vergleich zum gedruckten Buch. Dieses könnten zum Beispiel Lernvideos sein, die direkt in den digitalen Schulbüchern zur Verfügung gestellt werden.

### Modifikation

Auf dieser Stufe ermöglicht die Technik eine deutliche Veränderung von Aufgaben. So könnte beispielsweise statt einer klassischen Erörterung die Produktion eines Podcast, in dem verschiedene Sichtweisen zum Tragen kommen, als Aufgabe gestellt werden. Ohne die Nutzung digitaler Endgeräte wäre die Produktion so aufwändig, dass sie in keinem Verhältnis zum Lerninhalt stehen würde.

### Redefinition

Von Redefinition kann gesprochen werden, wenn die Technik Aufgabenstellungen ermöglicht, die zuvor beziehungsweise ohne ihre Nutzung undenkbar wären. Eine Videokonferenz mit einer Partnerschule im Ausland ist ein naheliegendes Beispiel hierfür.

### Mehr Informationen

In der Broschüre „Digitale Medien im Fachunterricht“ finden sich weitere Konkretisierungsmöglichkeiten des Modells: <https://publikationen.iqsh.de/dm-unterricht/id-01-2018.html> (13.02.2025), S. 20 – 21.

# Bibliographie

## Weiterführende Literaturhinweise

Findeisen, S., Horn, S., Seifried, J.: Lernen durch Videos - Empirische Befunde zur Gestaltung von Erklärvideos. In: MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 2019. S. 16-36. URL: <https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2019.10.01.X> (13.02.2025).

Kerres, M.: Mediendidaktik: Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote. 5. erweiterte Edition. 2018, Berlin: De Gruyter Oldenbourg.

Medienführerschein Bayern: Medien non-stop? Die eigene Mediennutzung reflektieren und Risiken erkennen. URL: <https://www.medienfuehrerschein.bayern/angebot/schule/weiterfuehrende-schulen/5-6-und-7-jahrgangsstufe/medien-non-stop> (13.02.2025).

Nieding, G., Ohler, P., Rey, G. D.: Lernen mit Medien. 2015, Paderborn: Ferdinand Schöningh.

Rummler, K., Koppel, I., Aßmann, S., Bettinger, P., Wolf, K.: Jahrbuch Medienpädagogik 17: Lernen mit und über Medien in einer digitalen Welt. 2020, Zürich: OAPublishing Collective. URL: <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb17.X> (13.02.2025).

Weitere Informationen und Materialien finden Sie auch in der IQSH-Mediathek: <http://sh.edupool.de>.

## Verlagsmaterial für den Unterricht

Gels, David & Nuxoll, Florian: Eine Reise zu den digital Natives. Medienwelten. Für Lehrende und Eltern. 2017, Braunschweig: Bildungshaus Schulbuchverlage Westermann Schroedel Diesterweg Schöningh Winklers.

## Materialien für die Primarstufe

Bülow, Sandra & Grotehusmann, Sarah: Medienkompetenz. Klasse 1-4, Band 1. Schritt für Schritt. Smartphones, Tablets, Blogs, Coding. 2018, Berlin: Cornelsen Verlag.

Bülow, Sandra & Helmes, Sarah: Medienkompetenz. Klasse 1-4, Band 2. Schritt für Schritt. Smartphones, Tablets, Blogs & Co. 2021, Berlin: Cornelsen Verlag.

Bülow, Sandra & Grotehusmann, Sarah: Mein Medienpass 3. Zu Einstern und Einsterns Schwester. 2020, Berlin: Cornelsen Verlag.

Datz, Margret & Schwabe, Rainer Walter: PC-Führerschein für Kinder. Heft 1. 2016, Offenburg: Mildenberger Verlag.

Datz, Margret & Schwabe, Rainer Walter: PC-Führerschein für Kinder. Heft 2. 2016, Offenburg: Mildenberger Verlag.

Datz, Margret & Schwabe, Rainer Walter: PC-Führerschein. Lehrerheft. 2016, Offenburg: Mildenberger Verlag.

Köpp, Sabine & Kuhlen, Britta & Voll, Sabine: Mein Medienheft 3/4. Digitale Medien. 2019, Stuttgart: Ernst Klett Verlag.

Matthies, Sabrina: Medienheft. Grundschule 3/4. 2022, Braunschweig: Westermann Bildungsmedien Verlag.

Nuxoll, Florian (Hg.): Medienbildung in der Grundschule. Leitfaden für Unterricht und Elternarbeit. 2020, Braunschweig: Westermann Bildungsmedien Verlag.

## Materialien für die Sekundarstufe

Nuxoll, Florian (Hg.): Medienwelten 1. Entdecken - Verstehen - Gestalten. Arbeitsheft. 2016, Braunschweig: Bildungshaus Schulbuchverlage Westermann Schroedel Diesterweg Schöningh Winklers.

Nuxoll, Florian (Hg.): Medienwelten 1. Entdecken - Verstehen - Gestalten. Lehrerhandreichungen. 2016, Braunschweig: Bildungshaus Schulbuchverlage Westermann Schroedel Diesterweg Schöningh Winklers.

Nuxoll, Florian (Hg.): Medienwelten 2. Entdecken - Verstehen - Gestalten. Arbeitsheft. 2017, Braunschweig: Bildungshaus Schulbuchverlage Westermann Schroedel Diesterweg Schöningh Winklers.

Nuxoll, Florian (Hg.): Medienwelten 2. Entdecken - Verstehen - Gestalten. Lehrerhandreichungen. 2017, Braunschweig: Bildungshaus Schulbuchverlage Westermann Schroedel Diesterweg Schöningh Winklers.

Wiemken, Jens: Webcoach. Soziale Netzwerke. Lehrerband. 2012, Stuttgart: Ernst Klett Verlag GmbH.

## Grundlegende Informationen

Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (IQSH): Lehren und Lernen in der digitalen Welt. Perspektiven zur Kompetenzentwicklung in der Aus- und Fortbildung von Lehrkräften an allgemeinbildenden Schulen in Schleswig-Holstein. 2023, Kiel. URL: <https://publikationen.iqsh.de/dm-medienbildung/id-02-2023.html> (13.02.2025).

KMK: Bildung in der digitalen Welt Strategie der Kultusministerkonferenz. 2016, Berlin. URL: <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html> (13.02.2025).

KMK: Lehren und Lernen in der digitalen Welt: Ergänzung zur Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“. 2021, Berlin. URL: <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html> (13.02.2025).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein (Hg.): Ergänzung zu den Fachanforderungen Medienkompetenz. Lernen mit digitalen Medien. Allgemein bildende Schulen Sekundarstufe I Sekundarstufe II. 2018, Kiel. URL: <https://fachportal.lernnetz.de/sh/fachanforderungen.html> (13.02.2025).

## Verwendete Quellen

Arnold, P., Zimmer, G., Kilian, L., Thillosen, A.: E-Learning - Handbuch für Hochschulen und Bildungszentren: Didaktik, Organisation, Qualität. 2004, Nürnberg: BW Bildung und Wissen.

Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (IQSH): Digitale Medien im Fachunterricht. URL: <https://publikationen.iqsh.de/dm-unterricht/id-01-2018.html> (13.02.2025).

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien. URL: [https://mpfs.de/app/uploads/2024/10/JIM\\_2023\\_web\\_final\\_kor.pdf](https://mpfs.de/app/uploads/2024/10/JIM_2023_web_final_kor.pdf) (13.02.2025).

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: KIM-Studie 2022. Kinder, Internet, Medien. URL: [https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/KIM-Studie2022\\_website\\_final.pdf](https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/KIM-Studie2022_website_final.pdf) (13.02.2025).

Papert, S.: Mindstorms. Children, Computers, and Powerful Ideas. 1980, New York: Basic Books. URL: [https://worrydream.com/refs/Papert\\_1980\\_-\\_Mindstorms,\\_1st\\_ed.pdf](https://worrydream.com/refs/Papert_1980_-_Mindstorms,_1st_ed.pdf) (13.02.2025).

Rat für Kulturelle Bildung e. V.: Jugend/YouTube/Kulturelle Bildung. Horizont 2019. Studie: Repräsentative Umfrage unter 12- bis 19-Jährigen zur Nutzung kultureller Bildungsangebote an digitalen Kulturorten. URL: [https://www.stiftung-mercator.de/content/uploads/2020/12/Studie\\_YouTube\\_Webversion\\_final.pdf](https://www.stiftung-mercator.de/content/uploads/2020/12/Studie_YouTube_Webversion_final.pdf) (13.02.2025).

Scheiter, K: Lernen und Lehren mit digitalen Medien: Eine Standortbestimmung. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 24, 2021, S. 1039-1060. URL: <https://doi.org/10.1007/s11618-021-01047-y> (13.02.2025).

**IQSH**  
**Institut für Qualitätsentwicklung**  
**an Schulen Schleswig-Holstein**

Schreberweg 5  
24119 Kronshagen  
Telefon: 0431 5403-0  
Fax: 0431 988-6230-200  
[info@iqsh.landsh.de](mailto:info@iqsh.landsh.de)  
[www.iqsh.schleswig-holstein.de](http://www.iqsh.schleswig-holstein.de)