

Rektorat

Fabrikstrasse 2
CH-3012 Bern

T +41 31 309 20 11
F +41 31 309 20 99
rektorat@phbern.ch
www.phbern.ch

28. Juli 2010

Medienbildungskonzept PHBern

Bericht

1 Auftrag und Ressourcen	3
1.1 Auftrag	3
1.2 Ressourcen	3
2 Projektplanung	4
2.1 Mitglieder der Projektgruppe	4
2.2 Arbeitsweise zur Erreichung des Meilensteins 1	5
2.2.1 Begriffsgerüst	5
2.2.2 Kompetenzen Schülerinnen und Schüler	5
2.3 Arbeitsweise zur Erreichung des Meilensteins 2	5
3 Begriffsgerüst	7
3.1 Medium/Medien	7
3.2 Medienbildung	7
3.3 Medienpädagogik	8
3.4 Medienkompetenz	8
4 Arbeitsgruppe „Blick nach aussen“/„Blick nach vorne“	9
5 Kompetenzen Schülerinnen und Schüler	10
6 Austrittskompetenzen Studierende PHBern	17
7 Inhalte und Lehr-Lernformen	27
8 Erwartungen an Dozierende	28
9 Abschliessende Bemerkungen	29
10 Bibliographie	30

1 Auftrag und Ressourcen

1.1 Auftrag

In der Schulleitungssitzung vom 07.09.2009 wurde die Skizze zum Projekt „Konzept Medienbildung – PHBern“ verabschiedet. Die Skizze umschreibt folgende Punkte (die im Folgenden paraphrasiert wiedergegeben werden):

Ausgangslage

Grundannahme des Auftrags war, dass die PHBern über diverse im Bereich Medienbildung kompetente Akteure und Institutionen verfügt; gleichwohl war es, so der Auftrag, bislang nicht gelungen, „vorhandene Synergien weitreichend zu nutzen, ein gemeinsames Verständnis von Medienbildung zu entwickeln und darauf abgestimmte Angebote aufzubauen.“

Ziel des Projekts

Ziel war es entsprechend, ein Medienbildungskonzept für die gesamte PHBern zu entwickeln, das sowohl Orientierungsfunktion für die diversen OEs hat wie auch als Basis für längerfristige Entwicklungen (Infrastruktur, Personalressourcen) dienen soll.

Auftrag

Im Auftrag wurde festgeschrieben, dass eine Gruppe aus Expertinnen und Expertinnen der betroffenen OEs zuhanden der Schulleitung ein Konzept entwickeln solle, das sowohl auf aktuellen Forschungserkenntnissen wie auch auf kantonalen und gesamtschweizerischen Vorgaben fusse.

Das Vorgehen wurde als aufbauendes beschrieben, das folgende Elemente umfasst:

- Erstellung eines Gerüsts der relevanten Begriffe
- Zusammenstellung der „Berufsfeldrelevanten Kompetenzen“ (d.h. die Kompetenzen, die Schülerinnen und Schüler am Ende der jeweiligen Schulstufen erreichen sollen. Im Folgenden wird dieses Arbeitspaket bezeichnet als „Kompetenzen Schülerinnen und Schüler“)
- Zusammenstellung der entsprechenden Austrittskompetenzen der Studierenden der PHBern
- Beschreibung der Inhalte und Lehr-/Lernformen zu deren Erreichung
- Zusammenstellung der Anforderungen an Dozierende in Form von Kompetenzen

Der Abschluss der ersten beiden Punkte wurde als Meilenstein 1 bezeichnet, der Abschluss der restlichen drei als Meilenstein 2.

1.2 Ressourcen

Vorgegeben war die Leitung des Projekts durch ein Mitglied der Schulleitung, das unterstützt wird durch eine wissenschaftliche 50%-Assistenz.

An der Schulleitungssitzung vom 07.09.2009 wurde Gerhard Pfander, Leiter des Instituts für Bildungsmedien, als Projektleiter bestimmt. Ihm wurde als Assistent Christof Zurschmitten vom Institut Sekundarstufe 1 zur Verfügung gestellt (im Sinne der Leitidee, auf vorhandenes Potential verschiedener OEs zurückzugreifen).

Am 21. September 2009 übergab der Rektor den Auftrag der Projektleitung.

2 Projektplanung

Als Projekt der gesamten PHBern, das für fast alle OEs von Bedeutung ist, war die Erarbeitung des Medienbildungskonzepts mit mehreren Herausforderungen verbunden. Die grösste war die Koordination und Kooperationsbereitschaft der verschiedenen Akteure und Akteurinnen mit ihren je unterschiedlichen Perspektiven und Interessen.

Diese Probleme konnten erfolgreich angegangen und gelöst werden. Damit künftige, ähnlich angelegte Projekte von den Erfahrungen der Projektgruppe profitieren können, erscheint es sinnvoll, im Folgenden auch auf die Organisation und Planung des Projekts in den verschiedenen Phasen einzugehen.

2.1 Mitglieder der Projektgruppe

Als erste Handlung ging vom Rektor ein Aufruf an die Leitung aller OEs, interessierte Expertinnen und Experten für eine Projektgruppe zur Erarbeitung des Medienbildungskonzepts zu nominieren. Folgende Delegierte wurden bestimmt:

Organisationseinheit	Delegierte
Zentrum für Bildungsinformatik	<ul style="list-style-type: none"> ○ Andreas Urfer ○ Werner Hartmann (vertritt auch IS2)
Institut Vorschulstufe und Primarstufe	<ul style="list-style-type: none"> ○ Heinz Hofer
Institut für Bildungsmedien	<ul style="list-style-type: none"> ○ Richard Vetterli ○ Alexander Schroeter (vertritt auch IVP NMS) ○ Peter Bruderer ○ Gerhard Pfander (Projektleiter)
Institut Sekundarstufe I	<ul style="list-style-type: none"> ○ Markus Marcin ○ Sonia Coiro ○ Michele Notari ○ Mathias Giauque ○ Hansjörgen Mosimann ○ Christof Zurschmitten (wiss. Assistent des Projekts)
Institut Sekundarstufe II	<ul style="list-style-type: none"> ○ Martin Lehmann ○ Werner Hartmann (vertritt auch ZBI)
Institut für Weiterbildung	<ul style="list-style-type: none"> ○ Thomas Messerli ○ Cla Martin Caflisch ○ Denise Felber ○ Reinhard Hämmerli ○ Eckart Zitzler
Institut für Heilpädagogik	<ul style="list-style-type: none"> ○ Helga Schueler ○ Andreas Schindler ○ Franziska Meyer
Zentrum für Forschung und Entwicklung	<ul style="list-style-type: none"> ○ Kathrin Oester
Zentrum für Bildungsevaluation	<ul style="list-style-type: none"> ○ Keine Mitwirkung vorgesehen
Institut Vorschulstufe und Primarstufe NMS	<ul style="list-style-type: none"> ○ Alexander Schroeter (vertritt auch IBM)
Verwaltung	<ul style="list-style-type: none"> ○ Erich Schmid

2.2 Arbeitsweise zur Erreichung des Meilensteins 1

Eine Analyse ergab, dass die Arbeitspakete „Begriffsgerüst“ sowie „Kompetenzen Schülerinnen und Schüler“ nur bedingt aufeinander aufbauen. Aus diesem Grund wurden sie simultan in paralleler Arbeit entworfen.

2.2.1 Begriffsgerüst

Im Sinne der grösstmöglichen Partizipationsmöglichkeit aller Mitglieder fand die Erarbeitung des Begriffsgerüsts primär online statt.

Zu diesem Zweck wurde ein Moodle-Kurs eingerichtet, auf dem relevante Dokumente und ein Bericht über das Studium aktueller Forschungsliteratur eingestellt wurden.

Die Mitglieder der Projektgruppe konnten dies einsehen, sich darüber online austauschen und selbst Vorschläge und Dokumente einbringen.

2.2.2 Kompetenzen Schülerinnen und Schüler

Gemäss Vorschlag der Projektleitung wurde die Erarbeitung der Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler einer Arbeitsgruppe aufgetragen, die sich aus Vertretern der verschiedenen Schulstufen zusammensetzte.

Die Arbeitsgruppe arbeitete autonom, aber in transparenter Weise, indem ihre Zwischenergebnisse und die Diskussion ebenfalls auf Moodle publiziert wurden.

Als Verantwortliche für die einzelnen Stufen wurden bestimmt:

- | | |
|---------|---|
| VPS | <ul style="list-style-type: none">○ Thomas Messerli○ Reinhard Hämmerli○ Heinz Hofer○ Hansjörgen Mosimann |
| Sek. I | <ul style="list-style-type: none">○ Markus Marcin |
| Sek. II | <ul style="list-style-type: none">○ Werner Hartmann○ Gerhard Pfander |

Die Vertreter und Vertreterinnen der jeweiligen Schulstufen orientierten sich für die Bestimmung der Kompetenzen sowohl an Lehrplänen wie auch an Vorschlägen aus der Forschungsliteratur, aus zukunftsgerichteten Studien („Horizon Report“) sowie aus der Praxis (z.B. andere PHs). Als Ergänzung dazu wurde eine weitere Arbeitsgruppe ins Leben gerufen, die den Versuch unternehmen sollte, künftige Entwicklungen zu antizipieren.

Die Ergebnisse dieser Arbeitsgruppe „*Blick nach aussen/Blick nach vorn*“ sollten in einer Form ausgearbeitet werden, die einen direkten oder indirekten Einbezug auf allen Stufen der Konzepterarbeitung ermöglicht.

Die Mitglieder der Arbeitsgruppe „Blick nach aussen/Blick nach vorne“ sind:

- Michele Notari
- Kathrin Oester
- Richard Vetterli
- Helga Schueler
- Denise Felber

2.3 Arbeitsweise zur Erreichung des Meilensteins 2

Im Gegensatz zum ersten Teil des Konzepts bauten die Arbeitspakete des zweiten Meilensteins – „Austrittskompetenzen Studierende PHBern“, „Inhalte Lehr-/Lernformen“ sowie „Anforderungen an die Dozierenden“ – direkt aufeinander auf. Insofern lag es nahe, sie seriell anzugehen.

Zwei Umstände prägten die Arbeitsorganisation: Erstens sind von den Arbeitspaketen „Austrittskompetenzen Studierende PHBern“ sowie „Inhalte Lehr-/Lernformen“ primär die Grundausbildungsinstitute be-

treffen. Zweitens mussten die einzelnen Stufen die Möglichkeit haben, zumindest zum Teil autonom an der Erarbeitung der Kompetenzen arbeiten zu können, die ihren jeweiligen Bedürfnissen entsprechen.

Um dem Rechnung zu tragen, wurde für den zweiten Meilenstein ein neues Vorgehen gewählt: Es wurde eine kleinere, flexiblere Kerngruppe bestimmt. Deren Mitglieder sollten einerseits im Austausch mit dem Team ihres Instituts die entsprechenden Inhalte für ihre Stufe erarbeiten und andererseits in regelmässigen Sitzungen den Austausch mit den Vertretern der anderen Stufen sowie der Projektleitung pflegen. Dadurch sollte eine Kohärenz über die gesamte PHBern bei gleichzeitiger Teilautonomie der OEs gewährleistet bleiben.

Die Ergebnisse der Sitzungen und die wichtigsten Dokumente wurden zur Einsicht für das gesamte Projektteam auf Moodle eingestellt.

Die Kerngruppe setzte sich wie folgt zusammen:

- | | |
|----------------|--|
| VPS | <ul style="list-style-type: none">o Heinz Hofero Thomas Messerli (vertritt auch IWB) |
| Sek. I | <ul style="list-style-type: none">o Markus Marcino Michele Notari |
| Sek. II | <ul style="list-style-type: none">o Werner Hartmanno Martin Lehmann |
| Projektleitung | <ul style="list-style-type: none">o Gerhard Pfander (Projektleiter)o Christof Zurschmitten (Wissenschaftlicher Assistent) |

3 Begriffsgerüst

Als erster Schritt in der Bestimmung der relevanten Begriffe wurde ein Katalog potentiell wichtiger Termini erstellt. Dieser wurde der Projektgruppe unterbreitet, die daraufhin online die Relevanz der Begriffe diskutieren und sie priorisieren konnte.

Für die gewählten Begriffe wurden daraufhin verschiedene Definitionsvorschläge gesucht und der Projektgruppe zur Diskussion vorgelegt.

Die nachfolgenden Überlegungen und Definitionen haben sich für die PHBern als bedeutsam erwiesen:

3.1 Medium/Medien

Bei der Lektüre der Fachliteratur wurde deutlich, dass die allen weiteren Überlegungen vorausgehende „Medium“-Definition mehreren Anforderungen gerecht werden muss:

- Sie muss offen genug sein, um dezidiert sowohl alle bekannten digitalen wie auch analogen (resp. "klassischen" wie "neuen") Medien einzuschliessen, aber potentiell auch künftige mediale Entwicklungen umfassen können.
- Sie sollte zugleich geschlossen genug sein, um nicht ins Philosophisch-Abstrakte auszufern.
- Sie sollte ihren Fokus nicht bloss auf die technischen Medien selbst legen, sondern auf die "kommunikativen Zusammenhänge" und damit die Mediennutzer selbst.

Eine in diesem Sinne taugliche Definition konnte schliesslich gefunden werden bei Tulodziecki/Herzig¹:

Die PHBern versteht Medien als Mittler, durch die in kommunikativen Zusammenhängen bestimmte Zeichen mit technischer Unterstützung übertragen, gespeichert, wiedergegeben oder verarbeitet und in abbildhafter oder symbolischer Form repräsentiert werden.

Damit umfasst der Begriff „Medium“ explizit sowohl analoge (Buch, Zeitung etc.) wie auch digitale (Computer etc.) Medien, im Massen- ebenso wie im Individualbereich. Die Konzentration auf die kommunikative Natur der Medien ist der PHBern insofern wichtig, als sie den Blick über die technischen Mittel hinaus auch auf die Mediennutzer und -produzenten sowie ihren jeweiligen Umgang mit dem Medium lenkt.

3.2 Medienbildung

Die Bestimmung dessen, was mit „Medienbildung“ gemeint sein soll, ist in der Fachliteratur äusserst umstritten. Insofern ging es darum, pragmatisch eine Definition zu finden, die den Vorstellungen und Zwecken der PHBern adäquat ist, ohne sich dabei in Fachsimpeleien zu verlieren.

Der schliesslich gewählte Ansatz ist ein Konglomerat aus zwei Forschungspositionen, die einerseits die selbstständige Subjektentwicklung ins Zentrum stellen, andererseits aber unter Klärung der Rolle der Pädagogik „Medienbildung“ von verwandten, teilweise sogar als konkurrierend empfundenen Begriffen wie „Medienkompetenz“ klar abgrenzt:

In einer medial geprägten Gesellschaft ist die selbstständige Persönlichkeitsentwicklung notwendig medial geprägt - dies umschreibt der Begriff der Medienbildung, der den Prozess der Vermittlung von Welt und Selbst durch Medien meint, aber zugleich auch das Ergebnis dieses Prozesses.² Medienbildung ist zugleich auch das Ziel medienpädagogischen Handelns, zu dessen Erreichen Medienkompetenz als Bündel von Fähigkeiten ausgebildet werden muss.³

¹ Tulodziecki, Gerhard/Herzig, Bardo (2002): Computer & Internet im Unterricht. Medienpädagogische Grundlagen und Beispiele, Berlin: Cornelsen scriptor: 64.

² Spanhel, Dieter, „Medienkompetenz als Schlüsselbegriff der Medienpädagogik?“, in: Medienkompetenz – Kritik einer populären Universalkonzeption (= forum medienethik 1/2002). München: kopaed: 52.

³ Schorb, Bernd (2009): Medienbildung. In: Schorb, Bernd/Anfang, Günther/Demmler, Kathrin (2009): Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed: 189.

3.3 Medienpädagogik

In Ergänzung zur Verortung des „medienpädagogischen Handelns“ bei der Definition der „Medienbildung“ wurde ein Verständnis von „Medienpädagogik“ gewählt, das deren diverse, auch für die PHBern relevanten Bedeutungsfacetten aufzeigt:

Der Begriff Medienpädagogik dient sowohl zur Definition einer wissenschaftlichen Disziplin als auch als Beschreibung eines praktischen Arbeitsfeldes, er bezieht sich auf das Reflektieren und das Handeln mit Medien.⁴

3.4 Medienkompetenz

Der Begriff der „Medienkompetenz“ schliesslich ist der in der Forschungsliteratur vermutlich umstrittenste. Seine Tauglichkeit gänzlich in Frage zu stellen (wie dies von diversen Forschern vorgeschlagen wird), schien wenig zweckmässig. Dennoch gingen und gehen die Vorstellungen darüber, was er bedeuten und vor allem welche Dimensionen er umfassen sollte, in der Forschung wie auch in der Projektgruppe auseinander.

In obgenannter Definition von „Medienbildung“ ist die „Medienkompetenz“ bereits verortet in Abgrenzung zur „Medienbildung“ und umschrieben als „Bündel von Fähigkeiten“, die gemeinsam „Medienbildung“ konstituieren.

Darüber hinaus wurde in der Projektgruppe als Konsens entschieden, die für die gesamte spätere Forschung bedeutsame Bestimmung von „Medienkompetenz“ nach Dieter Baacke als eine Art Leitidee in das Konzept einzuschreiben:

Medienkompetenz ist die Fähigkeit, in die Welt aneignenderweise auch alle Arten von Medien für das Kommunikations- und Handlungsrepertoire von Menschen einzusetzen.⁵

Damit legt Baacke u. a. das Gewicht nicht auf die (technischen) Medien selbst, sondern auf ihre Nutzer, welche als Individuen zu denken sind, die sich aktiv und selbstbestimmt mit diesen auseinandersetzen.

Kein vollständiger Konsens erzielt werden konnte in der Frage, welches Modell aus der Forschungsliteratur als Vorbild für die Bestimmung der diversen Aspekte resp. Dimensionen von Medienkompetenz gelten soll. Vergleiche für weitere Ausführungen zu dieser Thematik das Kapitel 5: „Kompetenzen Schülerinnen und Schüler“.

⁴ Hüther, Jürgen (2009): Medienpädagogik. In: Schorb Bernd/Anfang Günther/Demmler Kathrin (2009): Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed: 212.

⁵ Zitiert nach Vollbrecht, Ralf (2001): Einführung in die Medienpädagogik. Weinheim: Beltz Verlag: 57.

4 Arbeitsgruppe „Blick nach aussen“/“Blick nach vorne“

Die AG „Blick nach aussen/Blick nach vorn“ verstand und versteht ihre Aufgabe in der Reflektion dessen, was „ausserhalb der eigenen Mauern vor sich geht“. Dabei zeigte sich aber rasch herausgestellt, dass dies nur mit klarem Fokus sinnvoll bewerkstelligt werden kann.

Entsprechend wurde das Ziel formuliert, aufbauend auf den Stärken und Perspektiven der jeweiligen Mitglieder breitere, mit grosser Wahrscheinlichkeit nachhaltige Entwicklungen anhand verschiedener Quellen aufzuspüren und in konzisen und für das Konzept verwertbaren Prinzipien zu formulieren.

Daraus ergab sich ein Katalog von Punkten bzw. eine „Check-Liste“. Diese sollte bei der Formulierung der Kompetenzen Schülerinnen und Schüler behilflich sein, aber darüber hinaus auch die weitere Genese des Medienbildungskonzepts begleiten.

In der Sitzung vom 19.01.2010 wurde diesen Thesen der Status übergeordneter Arbeitsgrundsätze zugeschrieben, die stufenübergreifend als gemeinsame Orientierungsgrösse dienen können.

Die Checkliste – die als offenes, im Wandel begriffenes Konstrukt zu verstehen ist – sieht wie folgt aus:

Prinzipien der Arbeit der Projektgruppe Medienbildungskonzept 'Blick nach vorne'

1. **Umsetzung des Kollaborations-Prinzips:** Die Mitarbeit bzw. Zusammenarbeit mehrerer Personen oder Gruppen von Personen im Sinn von horizontalem Lehren und Lernen (Community Learning als Lernen am „Wissen teilen“, Lernen miteinander und voneinander) soll gegenüber dem vertikalen Lehren und Lernen stärker gewichtet werden.
2. **Verfolgung des Partizipations-Prinzips:** Medienbildung soll Individuen zu gesellschaftlicher Teilhabe befähigen und sie einbinden in entsprechende Entscheidungs- und Willensbildungsprozesse. Partizipation von Lernenden muss dementsprechend ein zentraler Bestandteil des Konzepts sein.
3. **Transdisziplinäre Ausrichtung:** Das Medienbildungskonzept ist transdisziplinär ausgerichtet und behandelt neben fachlichen, disziplinären Themen auch Zielsetzungen mit Blick auf ausserwissenschaftliche, gesellschaftliche Entwicklungen.
4. **Erweiterung des Lernraums:** Das Medienbildungskonzept berücksichtigt die Prinzipien der Erweiterung des „Lernraumes“:
 - a) „location based-, ubiquitous-, time independent learning“.
 - b) schulisches und ausserschulisches Lehren und Lernen.
5. **Berücksichtigung der ausserschulischen medialen Praxis** von Kindern und Jugendlichen.
6. **Förderung des Informations- und Kommunikations-Managements:** Das Medienbildungskonzept fördert Kompetenzen des Informations- und Kommunikationsmanagements im Sinn einer sinnvollen Selektion, Bewertung und Verarbeitung der Fülle von Informationen und ihrer Trägermedien.
7. **Verbindung von verbaler Kompetenz mit medienspezifischen Sprachen:** Das Medienbildungskonzept verbindet im Wahrnehmungs-, Erkenntnis- und Gestaltungsprozess der Medienbildung verbale Kompetenz mit medienspezifischen Sprachen (Audio, Video, Bild, Multimedia etc.).
8. **Öffnung für künstlerisch ausgerichtete Handlungsweisen:** Das Konzept ist offen für künstlerisch informierte Herangehensweisen und Verfahren, nutzt deren Potentiale auf der Ebene der Wissensproduktion und der Darstellung von Erkenntnissen.
9. **Berücksichtigung der Heterogenität:** Das Konzept berücksichtigt aktuelle Erkenntnisse der Geschlechter-, Migrations- und Heterogenitäts-Forschung.
10. **Hinterfragen von Ökonomisierungstendenzen:** Medienbildung wird verstanden als für demokratische Prozesse notwendige Kompetenz, nicht als Voraussetzung für perfektes Funktionieren in der Wirtschaft. Die Koordination verschiedener, auch ausserschulischer Akteure, im Bildungssystem soll unter pädagogisch sinnvollen Zielsetzungen erfolgen.

5 Kompetenzen Schülerinnen und Schüler

Angesichts des relativ engen Zeitplans war es notwendig, ein bestehendes Modell von Medienkompetenzen resp. Medienkompetenzaspekten aus der Forschung zu übernehmen. Ziel war es also, eines zu finden, das den Bedürfnissen der PHBern angemessen ist.

Die Forschung hat ein weites Feld sich konkurrierender Entwürfe entwickelt, die potentiell als Orientierungsgrösse für die Bestimmung der Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler in Frage kommen. Mehrere davon wurden von der Projektleitung oder Mitgliedern der Projektgruppe vorgeschlagen und online im Hinblick auf ihre Vor- und Nachteile diskutiert.

Dabei erwies sich bald, dass die Voraussetzungen für die Schülerinnen und Schüler der verschiedenen Stufen zu unterschiedlich sind, als dass ein einheitliches, alle Stufen übergreifendes Modell gefunden werden könnte.

Nach einer angeregten Debatte fiel der Entscheid, dass es mehr Sinn macht, zwei Modelle zu haben – je eines für die Stufe VP und eines für sowohl Sek. I als auch Sek. II. Gründe dafür sind:

- Es ist ein klarer Bruch zwischen den Stufen gegeben, da die Erlangung der Kulturtechnik Lesen den Umgang mit Medien entschieden verändert.
- Erfahrungen mit für alle Stufen verbindlichen Modellen sind nur bedingt positiv; tatsächlich kann der „Zwang der Einheitlichkeit“ zu falschen Kompromissen führen, die die Umsetzung erschweren.
- Das Modell soll primär ein Orientierungsrahmen sein, der aber in seiner Bedeutung nicht den eigentlichen Kompetenzen übergeordnet ist; er soll also keine „Zwangsjacke“ darstellen.
- Einheitlichkeit und Vergleichbarkeit – die grössten Vorteile eines für alle Stufen verbindlichen Gesamtmodells – kann in späteren Phasen des Projekts immer noch stärker fokussiert werden.
- Mit den Thesen der Arbeitsgruppe „Blick nach aussen/Blick nach vorn“ ein Instrument gegeben, das Einheitlichkeit über die verschiedenen Stufen hinweg gewährleistet.
- Beide der schliesslich gewählten Modelle (VPS, IS1/IS2) orientieren sich ursprünglich am Vorschlag Baackes zur Medienkompetenz, der bereits in der ersten Phase des Konzepts als Leitidee bestimmt wurde.

Die Stufe VP wählte also den spezifisch für die „frühe Medienbildung“ entwickelten Vorschlag von Wassilios E. Fthenakis⁶. Folgende Gründe gaben den Ausschlag für dieses Modell:

- Es orientiert sich an Baacke.
- Es baut auf entwicklungspsychologischen Grundlagen (Kinder im Vorschulalter) auf.
- Das Modell wurde aus der Sicht der Vorschulkinder gedacht und ist nicht von einer höheren Schulstufe nach unten transformiert worden.
- Die vier vorgeschlagenen Kompetenzbereiche sind für die Stufe einleuchtend.
- Die Ziele bzw. Kompetenzen können unabhängig von den Medienarten beschrieben werden.

Für die Stufen Sek. I und Sek. II wurde als geeignete Orientierungsgrösse das in der Forschung und Praxis weit verbreitete, auf die Stufe Sek. I ausgerichtete Modell von Gerhard Tulodziecki⁷ gewählt.

Im Folgenden finden sich die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler für die einzelnen Stufen in tabellarischer Form dargestellt.

⁶ Fthenakis, Wassilios E. (Hrsg.) (2009): Frühe Medienbildung. Troisdorf: Bildungsverlag EINS.

⁷ http://plaz.unipaderborn.de/Forschung_und_Entwicklung/Datenbank_des_PLAZ/_doc/Wikel2007.pdf.

Tabelle 1: Kompetenzen Schülerinnen und Schüler Stufe VPS

Erfahrungen und praktische Kenntnisse im Umgang mit Medien				
Aspekte	Medien im Alltag entdecken und ihre Funktionsweise erforschen		Medien bedienen und sinnvoll verwenden	
	<p>Die Kinder, Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erkennen Medien im Alltag • erforschen Medien (auseinander nehmen, Teile freilegen...) • verstehen in groben Zügen die Funktionsweise ausgewählter Medien • setzen verschiedene Medien und deren Funktionsweise zueinander in Beziehung 		<p>Die Kinder, Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • bedienen Medien • beheben einfache technische Pannen und Anwenderinnen- und Anwenderprobleme • setzen Medien ideengeleitet ein • wählen Medien zum Lösen eines Problems oder einer Aufgabenstellung aus und können die Wahl begründen • kombinieren Medien, um Ideen umzusetzen • ordnen und sichern für sie wichtige Daten (-> Datensicherheit) 	
Nutzen von Medien für eigene Anliegen, Fragen und sozialen Austausch				
Aspekte	Als Informationsquelle und zum Lernen	Zur Kommunikation	Zum kreativen Ausdruck	Zur Unterhaltung, Entspannung und ästhetischen Erleben
	<p>Die Kinder, Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • sammeln Informationen zu einem Thema (aus Büchern, Zeitschriften, Internet, (Online-) Lernsoftware...) • entwickeln eigene Strategien zur Informationsbeschaffung • reflektieren das eigene Vorgehen zur Informationsbeschaffung, diskutieren das Vorgehen Anderer und entwickeln die eigenen Strategien weiter • vergleichen Informationen und schätzen sie nach verschiedenen Kriterien ein (Inhalt, Qualität, Wahrheitsgehalt, Urheberchaft, Ästhetik...) • ordnen und verknüpfen digitale und analoge Informationen und archivieren sie vernetzen gesammelte Informationen mit dem eigenen Vorwissen und setzen mediale und primäre Erfahrungen in Beziehungen • konstruieren sich zu einem Thema ein eigenes Bild und eine eigene Meinung 	<p>Die Kinder, Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • stellen über unterschiedlichen Medien Kontakte zu Menschen her • entscheiden bewusst zwischen unterschiedlichen Kommunikationsformen und setzen diese gezielt ein • machen Verbreitungsmöglichkeiten eigener oder gemeinsamer Produktionen ausfindig, wägen diese gegeneinander ab und nutzen sie • stärken ihr Gefühl von Kompetenz und Selbstwirksamkeit mit eigenen Präsentationen in verschiedenen sozialen Umfeldern • äussern in einem geschützten Bereich ihre eigene Meinung mit Medien und nehmen damit Einfluss auf Entscheidungen und die Gestaltung der eigenen sozialen Umgebung • kennen Vor- und Nachteile privater, öffentlicher und kombinierter Kommunikationsformen und nutzen sie zum eigenen und gemeinsamen Wohl • pflegen auf verschiedene Arten Beziehungen und Freundschaften (reale, virtuelle, reale und virtuelle) und ziehen den Persönlichkeitsschutz mit ein • arbeiten gemeinsam und solidarisch mit anderen an einem Projekt 	<p>Die Kinder, Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • setzen Inhalte, eigenes Erleben und eigene Fragestellungen medial um • entscheiden sich für geeignete Darstellungsformen • entdecken und stärken eigene Fähigkeiten auf kreativer und gestalterischer Ebene • diskutieren gemeinsam über ihre Fähigkeiten und unterstützen sich gegenseitig • stellen bestehende thematische Inhalte neu zusammen • stellen gemeinsam Produkte her und beteiligen sich an deren Erhalt und medialer Verbreitung • stärken ihr Gefühl von Kompetenz und Selbstwirksamkeit durch die Herstellung und Gestaltung von Produkten 	<p>Die Kinder, Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • wählen Medien bewusst zum Geniessen aus (Buch, Kino, Online-Spiel...) • haben (zusammen) Spass beim Spielen erstellen gemeinsam Regeln und Grenzen zu den Spielen • bringen die eigene Meinung zu den Medieninhalten ein und diskutieren diese mit Anderen • erstellen selber oder gemeinsam eigene Spiele

Tabelle 1: Kompetenzen Schülerinnen und Schüler Stufe VPS (Fortsetzung)

Verarbeitung und Reflexion des eigenen Umgangs mit Medien		
Aspekte	Den eigenen Umgang mit Medien reflektieren	Medienbezogene Emotionen ausdrücken und verarbeiten
	<p>Die Kinder, Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • kommunizieren ihren persönlichen Medieneinsatz • kennen den Medieneinsatz Anderer und diskutieren zusammen Nutzen und Gefahren • diskutieren den eigenen Medieneinsatz unter verschiedenen Aspekten (Menschenbild, Werthaltung...) und versuchen, ein Gesamtbefinden zu gewinnen • erproben alternative Identitätswürfe und nutzen die gemachten Erfahrungen wirksam für die eigene Persönlichkeitsentwicklung • gestalten mediale Darstellungen der eigenen Person selbstbestimmt, angemessen und wirkungsvoll -> Datenschutz) • entwickeln ein hohes Mass an Achtung und Respekt sich und anderen gegenüber und berücksichtigen dies vorrangig bei ihrem Medieneinsatz (-> Datenschutz) • lösen Probleme durch das Verbinden von experimentellem und spielerischem Vorgehen mit systematischem Vorgehen 	<p>Die Kinder, Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können (medienbezogene) Emotionen ausdrücken • kennen medienbezogenen Emotionen Anderer und diskutieren diese untereinander wissen, dass Medienbotschaften die Wahrnehmung der Wirklichkeit und damit das eigene Verhalten beeinflussen • wissen, dass Medienkonsum die eigene Befindlichkeit beeinflussen kann • versuchen durch das Analysieren von Medienproduktionen herauszufinden, wie Emotionen angesprochen werden • gehen mit eigenen medienbezogene Emotionen bewusst um (Stärkung von Resilienz)
Kenntnisse und Reflexion über Art und Funktion von Medien		
Aspekte	Medien als «von Mensch gemacht» erkennen	Absichten von Medien erkennen
	<p>Die Kinder, Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erkennen, dass jedes Medium von Menschen gemacht ist • erkennen, dass Menschen unterschiedliche Medien (Bild, Grafik, Film, Ton, Text, Hypertext...) • herstellen • erkennen die von Menschen gemachte Struktur nicht-linearer Texte (erweiterter Textbegriff) • erkennen, dass Menschen Medien gestalten und welche Techniken eingesetzt werden (Komposition, Einstellungsgrösse, Perspektive, Montage...) • erkennen, dass Menschen Medien zwischen realitätsnah und fiktiv herstellen und kennen Gründe für den gewählten Abstraktionsgrad • erkennen den Arbeitsaufwand, der zur Herstellung eines Mediums von Menschen geleistet wurde (-> Urheberrechte) • erkennen die Leistung eines Menschen, die aufgebracht werden musste, um eine gute Idee medial umzusetzen (-> Urheberrechte) • wertschätzen die Menschen, die seriöse Medien herstellen (-> Urheberrechte) • gehen mit seriösen Arbeiten Anderer respektvoll um 	<p>Die Kinder, Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erkennen konkrete Botschaften von Medien • suchen und diskutieren mit Anderen Botschaften in Medien und bewerten diese • erkennen verschiedene Funktionen der Medien (Information, Unterhaltung, Bildung, Werbung...) • wissen und erkennen, dass Medien eigene Vorstellungen und Meinungen beeinflussen • wissen und erkennen, dass Medien die eigene Wertvorstellung beeinflussen • filtern anhand ihres Wissens und ihrer Wertvorstellung Medienbeiträge • kreieren Medienbeiträge, deren Botschaften ihrer Werthaltung genügen

Tabelle 2.1: Kompetenzen Schülerinnen und Schüler Stufen IS 1 und IS 2 (Auswählen und Nutzen von Medienangeboten)

Kompetenzbereich		Auswählen und Nutzen von Medienangeboten			
Kompetenzaspekte	Information	Lernen	Unterhaltung und Spiel	Kommunikation	Kooperation
Standards Stufe Sek. I	<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiede zwischen verschiedenen Informationsquellen, z.B. zwischen Sachbuch, Website und Erkundung in der Realität, erläutern und kriterienbezogen bewerten • Mit Bezug auf ein Thema geeignete Medienangebote oder nichtmediale Möglichkeiten zur Information auswählen und nutzen und die Auswahl kriterienbezogen begründen 	<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiede zwischen verschiedenen Möglichkeiten zum Lernen, z.B. zwischen Lernprogramm, Simulationsprogramm und direkten Erfahrungen, erläutern und kriterienbezogen bewerten • Mit Bezug auf ein Thema geeignete Medienangebote oder nichtmediale Möglichkeiten zum Lernen auswählen und nutzen und die Auswahl kriterienbezogen begründen 	<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiede zwischen verschiedenen Möglichkeiten für Unterhaltung und Spiel, z.B. zwischen Theaterbesuch, Fernsehen, Computerspiel und Sportspiel, erläutern und kriterienbezogen bewerten • Unterhaltungs- oder Spielangebote für bestimmte Situationen auswählen und nutzen und die Auswahl kriterienbezogen begründen 	<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiede zwischen verschiedenen Möglichkeiten zur Kommunikation, z.B. zwischen Telefonieren, Chat und unmittelbarem Gespräch, erläutern und kriterienbezogen bewerten • Kommunikationsmöglichkeiten für bestimmte Situationen auswählen und nutzen und die Auswahl kriterienbezogen begründen 	<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiede zwischen verschiedenen Möglichkeiten zur Kooperation, z.B. zwischen kooperativer Arbeit im Netz und direkter Zusammenarbeit, erläutern und kriterienbezogen bewerten • Kooperationsmöglichkeiten für bestimmte Situationen auswählen und nutzen und die Auswahl kriterienbezogen begründen
Standards Stufe Sek. II	<ul style="list-style-type: none"> • Mediale Quellen kennen und ihnen gezielt selektiv Informationen entnehmen • Inhalte erfassen, Informationen erschliessen, aufbereiten, wiedergeben und verarbeiten • Erkennen des Informationsbedürfnisses • effiziente und effektive Informationsrecherche 		<ul style="list-style-type: none"> • Chancen und Möglichkeiten sowie Risiken und Gefahren des Mediengebrauchs untersuchen • Den subjektiven und objektiven Gebrauchswert von Medienangeboten beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Medienarten und -genres kommunikativ anwenden • Medienspezifische Kommunikationsmerkmale beachten • Ergebnisorientiert sowie verantwortungsbewusst kommunizieren • Einbezug der allgegenwärtigen mobilen Endgeräte (smart objects) 	

Tabelle 2.2: Kompetenzen Schülerinnen und Schüler Stufen IS 1 und IS 2 (Gestalten und Verbreiten eigener Medienbeiträge)

Kompetenzbereich	Gestalten und Verbreiten eigener Medienbeiträge				
Kompetenzaspekte	Bilder/Fotos	Printmedien	Hörbeiträge	Videobeiträge	Computerbasierte Beiträge
Standards Stufe Sek. I	<ul style="list-style-type: none"> • Technische Hilfsmittel zur Bildproduktion, z.B. Fotoapparat, beschreiben und sachgemäß handhaben • Geeignete Motive und Gestaltungsmöglichkeiten bei der Bildproduktion reflektiert auswählen und begründen • Präsentationsmöglichkeiten für Bilder/ Fotos beschreiben und begründet sowie unter Beachtung sozialer Verantwortung nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Technische Hilfsmittel für die Erstellung und Gestaltung eines Printmediums, z.B. einer Zeitung, Zeitschrift oder Broschüre, erläutern, reflektiert auswählen und handhaben • Allein oder in einer Gruppe einen eigenständigen Plan für die Erstellung eines Printmediums entwickeln, Recherchen durchführen, Artikel und Abbildungen gestalten und das Printmedium in reflektierter Weise erstellen • Verbreitungsmöglichkeiten für Zeitungen erläutern und begründet sowie unter Beachtung sozialer bzw. gesellschaftlicher Verantwortung nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Technische Hilfsmittel der Tonproduktion beschreiben und sachgerecht handhaben, z.B. Umgang mit Mikrofon, Aufnahme- und Schneidegeräten • In einer Gruppe einen eigenständigen Plan (Exposé, Treatment, Manuskript, Aufnahmeplan) für ein Hörmagazin oder ein kleines Hörspiel entwickeln, einzelne Hör Szenen bzw. Bauteile aufnehmen und den Hörbeitrag reflektiert gestalten • Verbreitungsmöglichkeiten für eigene Hörbeiträge beschreiben, z.B. schulinterne Präsentationsmöglichkeiten und Bürgerfunk, und begründet sowie unter Beachtung sozialer bzw. gesellschaftlicher Verantwortung nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Technische Hilfsmittel der Video-Videoproduktion beschreiben und sachgerecht handhaben, z.B. Umgang mit Kamera und Schneidegeräten • In einer Gruppe einen eigenständigen Plan (Exposé, Treatment, Drehbuch, Drehplan) für ein Videomagazin oder einen kleinen Videofilm entwickeln, einzelne Videoszenen aufnehmen und den Videobeitrag reflektiert gestalten • Verbreitungsmöglichkeiten für eigene Videobeiträge beschreiben, z.B. schulinterne Präsentationsmöglichkeiten und Offener Kanal, und begründet sowie unter Beachtung sozialer bzw. gesellschaftlicher Verantwortung nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Technische Hilfsmittel für die Erstellung von computerbasierten Beiträgen beschreiben und sachgerecht handhaben • Allein oder in einer Gruppe einen eigenständigen Plan für die Erstellung eines computerbasierten Beitrags entwickeln, einzelne Bestandteile und den Beitrag insgesamt reflektiert gestalten • Verbreitungsmöglichkeiten für eigene Beiträge beschreiben, z.B. CD-ROM oder Internet, begründet auswählen sowie im Bewusstsein sozialer bzw. gesellschaftlicher Verantwortung nutzen
Standards Stufe Sek. II	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltungskriterien für eine Präsentation sachgerecht einsetzen • Sach-, situations- und zielgruppengerechte Auswahl der Präsentationsart • Gestaltungselemente für die geplante Präsentation auswählen und erläutern • Schuleigene und externe Möglichkeiten der Veröffentlichung erkunden und nutzen • zusätzliche Möglichkeiten der Veröffentlichung erschliessen oder schaffen • Reaktion des Publikums auf die Präsentation wahrnehmen und reflektieren 				

Tabelle 2.3: Kompetenzen Schülerinnen und Schüler Stufen IS 1 und IS 2 (Verstehen und Bewerten von Mediengestaltung)

Kompetenzbereich		Verstehen und Bewerten von Mediengestaltung			
Kompetenzaspekte	Technische Grundlagen	Darstellungsformen	Gestaltungstechniken	Gestaltungsformen	Gestaltungsarten
Standards Stufe Sek. I	<ul style="list-style-type: none"> Anhand eines Mediums technische Grundlagen erläutern, z.B. den Aufbau eines Computers, Grundprinzipien der Arbeitsweise eines Computers, die Unterscheidung von Hard- und Software sowie verschiedene Typen von Software An Beispielen den Zusammenhang zwischen technischen Grundlagen und Gestaltungsmöglichkeiten erläutern, z.B. technische Voraussetzungen für interaktive Angebote 	<ul style="list-style-type: none"> Verschiedene mediale Darstellungsformen charakterisieren, z.B. Bild, Grafik, Film, Tonaufzeichnung und schriftlichen Text, und hinsichtlich ihrer Vorzüge und Probleme vergleichend einschätzen An Beispielen die gewählte Darstellungsform hinsichtlich der Angemessenheit bezüglich Inhalt und Zielgruppe bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> Bezogen auf verschiedene Darstellungsformen spezifische Gestaltungstechniken erläutern, z.B. Inszenierung, Einstellungsgröße, Einstellungsperspektive und Montage beim Film, und hinsichtlich ihrer Vorzüge und Probleme vergleichend einschätzen An Beispielen die gewählte Darstellungsform hinsichtlich der Angemessenheit bezüglich Aussage und Zielgruppe bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> Verschiedene mediale Gestaltungsformen charakterisieren, z.B. Nachricht, Bericht, Kommentar, Moderation, Spielszene, Lehrtext und Werkzeug, und hinsichtlich ihrer Vorzüge und Probleme vergleichend einschätzen An Beispielen die gewählte Gestaltungsform hinsichtlich der Angemessenheit bezüglich Intention, Inhalt und Zielgruppe bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> Verschiedene Gestaltungsarten charakterisieren, z.B. Videoclip, Hörspiel, Spielfilm, Werbespot, Hypertext oder Simulation, und hinsichtlich ihrer Vorzüge und Probleme vergleichend einschätzen An Beispielen die gewählte Gestaltungsform hinsichtlich der Angemessenheit bezüglich Intention, Inhalt und Zielgruppe sowie bezüglich ihrer inhaltlichen Aussage kriterienbezogen bewerten
Standards Stufe Sek. II	<ul style="list-style-type: none"> Sematisches Web/personifiziertes Web Grundlegende Informatik-Prinzipien kennen: <ul style="list-style-type: none"> o analog/digital o Algorithmen und Programme o Modellbildung und Simulation o Machbarkeit/ Berechenbarkeit o Künstliche Intelligenz/ Schwarmintelligenz o Komplexität Probleme o Programme o Gefahren und Risiken 	<ul style="list-style-type: none"> Den Zusammenhang zwischen Inhalt, Adressat, Intention usw. und den eingesetzten Gestaltungsmitteln untersuchen Funktion der Präsentation bestimmen Medienarten vergleichen Merkmale und Besonderheiten verschiedener Präsentationsarten kennen und diese sachgerecht und routiniert nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlagen der Dramaturgie einer Präsentation gezielt einsetzen Strukturierungsmöglichkeiten für Präsentationen kennen und sachgerecht auswählen Wesentliche Gestaltungsmittel eines Medienangebots erkennen und Aussagen zusammenfassend wiedergeben 	<ul style="list-style-type: none"> Erwartungen und Ansprüche an medienspezifische Genres, Darstellungsformen und Formate formulieren 	

Tabelle 2.4: Kompetenzen Schülerinnen und Schüler Stufen IS 1 und IS 2 (Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen)

Kompetenzbereich Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen					
Kompetenzaspekte	Gefühle	Vorstellungen	Verhaltensorientierung	Wertorientierung	Soziale Zusammenhänge
Standards Stufe Sek. I	<ul style="list-style-type: none"> • Medieneinflüsse auf Gefühle anhand von Beispielen erläutern, z.B. Erzeugung von Hass und Schrecken durch Horrorfilme, und ihre Bedeutung einschätzen • Möglichkeiten zur Vermeidung oder Aufarbeitung von unerwünschten emotionalen Medieneinflüssen, z.B. von Angst oder von aggressiven Stimmungen, erläutern und wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Medieneinflüsse auf Wirklichkeitsvorstellungen anhand von Beispielen erläutern, z.B. Vorstellungen zum Nahen Osten durch Fernsehberichte, und ihre Bedeutung einschätzen • Möglichkeiten zur Vermeidung oder Aufarbeitung von irreführenden Medieneinflüssen auf Vorstellungen erläutern und wahrnehmen (z. B. von unrealistischen Vorstellungen zu Berufen oder zur Situation in anderen Ländern) 	<ul style="list-style-type: none"> • Medieneinflüsse auf Verhaltensorientierungen anhand von Beispielen erläutern, z.B. aggressive Verhaltensorientierungen durch Computerspiele, und ihre Bedeutung einschätzen • Möglichkeiten zur Vermeidung oder Aufarbeitung von unerwünschten Einflüssen auf Verhaltensorientierungen, z.B. zum Verhalten in Konflikten oder zum Konsumverhalten, erläutern und wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Medieneinflüsse auf Wertorientierungen anhand von Beispielen erläutern, z.B. Schönheitsideal aufgrund von Darstellungen in der Werbung, und ihre Bedeutung einschätzen • Möglichkeiten zur Vermeidung oder Aufarbeitung von problematischen Einflüssen auf Wertorientierungen, z.B. im Hinblick auf Liebe, Konsum, Geltung und Macht, erläutern und wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Medieneinflüsse auf soziale Zusammenhänge erläutern, z.B. Agenda setting, Wissensklüft und Einflüsse auf Wahlen, und ihre Bedeutung einschätzen • Möglichkeiten zur Vermeidung oder Aufarbeitung von unerwünschten Einflüssen auf soziale Zusammenhänge, z.B. Benachteiligungen oder manipulative Einflüsse auf die Meinungsbildung, erläutern und wahrnehmen
Standards Stufe Sek. II		<ul style="list-style-type: none"> • Stars und Idole als Medienkonstrukte analysieren und Vergleiche zur eigenen Lebenswirklichkeit ziehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienerlebnisse als Auslöser für kommunikative Prozesse nutzen • Mediale Manipulation erkennen und interpretieren • Den eigenen Mediengebrauch als situations- und bedürfnisbezogen erläutern • Die Verwendung gestalterischer Mittel in Bezug auf Wirkungsabsichten und Wirkungen beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> • Formale, ästhetische ethische und ökonomische Kriterien anwenden • Mediale Gewaltdarstellungen in altersgemässen fiktionalen und nicht fiktionalen Medien vergleichen und ihre Wirkung diskutieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundzüge der Mediengesellschaft sowie ihrer medialen Teilsysteme vergleichen, werten und reflektieren • Die Bedeutung von Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung untersuchen • Den gestaltenden und prägenden Einfluss der Medien in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen

6 Austrittskompetenzen Studierende PHBern

Dem Arbeitspaket „Austrittskompetenzen Studierende PHBern“ wurde in der Ausarbeitung besonderes Gewicht beigemessen, da es als Kernstück des Medienbildungskonzepts angesehen werden kann.

Laut Auftrag sollten die Austrittskompetenzen der Studierenden hervorgehen aus den Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler. Insofern bestehen wiederum Unterschiede in Ordnung und Gewichtung der Kompetenzbereiche zwischen VPS einerseits sowie Sek. I und Sek. II andererseits; beide spiegeln in modifizierter Form die jeweiligen für die Ordnung der Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler eingesetzten theoretischen Modelle wider.

Die folgenden Tabellen zeigen die Medien-Kompetenzen, die für Lehrpersonen der jeweiligen Stufen in ihrer Berufspraxis relevant sind.

Sie repräsentieren damit zugleich die Medien-Kompetenzen, die sich Studierende der PHBern der jeweiligen Stufen beim Abschluss des Studiums angeeignet haben sollten.

Leitende Idee bei der Ausgestaltung war die Richtlinie, dass der/die Studierende in der Praxis das Lehrerinnen- und LehrerTeam in sinnvoller Weise ergänzen und einen relevanten Teil der Aufgaben und Verantwortung übernehmen kann, um den Schülerinnen und Schülern die oben im Kapitel „Kompetenzen Schülerinnen und Schüler“ festgehaltenen Medien-Kompetenzen und -kompetenzaspekte zu vermitteln.

Tabelle 3.1: Austrittskompetenzen Studierende PHBern – Stufe VPS (Erfahrungen und praktische Kenntnisse im Umgang mit Medien)

Erfahrungen und praktische Kenntnisse im Umgang mit Medien	
Medien im Alltag entdecken und ihre Funktionsweise erforschen	Medien bedienen und sinnvoll verwenden
<p>Die Lehrerinnen und Lehrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen ausgewählte Medien • setzen ausgewählte Medien im Unterricht gezielt ein • verstehen in groben Zügen die Funktionsweise der in ihrem Unterricht eingesetzten Medien • stellen den Kindern Medien zur Verfügung (zum Erforschen und zum Nutzen) • kennen didaktische Konzepte, Kinder Medien erforschen zu lassen • kombinieren unterschiedliche Medien • bringen ihre Kompetenzen im L-Team ein, damit das Team die wichtigsten aktuellen Medien kennt und koordiniert (klassen- und fachübergreifend) im Unterricht einsetzt • leisten innerhalb des Teams in Absprache einen Beitrag zum Teamwissen betreffs „Medienentwicklung und Medientrends 	<p>Die Lehrerinnen und Lehrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen die Bedienelemente und die speziellen Funktionen der eingesetzten Medien und lesen Bedienungsanleitungen • haben persönliche Konzepte, technische Pannen und Anwenderinnen- und Anwenderprobleme anzugehen • setzen Medien zur Unterrichtsvor- und -nachbearbeitung ein • kennen didaktische Konzepte, damit Kinder über das Bedienen der zur Verfügung stehenden oder der von ihnen selbst mitgebrachten Medien übergeordnete Bedienungskompetenzen erwerben • setzen Medien kreativ und begründet im Unterricht ein (Anschauungsmaterial, Präsentationen, Lernumgebungen...) • setzen bewusst auch medienfreie Unterrichtsformen ein • kreieren Lernumgebungen, in denen Kinder verschiedene Medienarten zur Lösung eines Problems oder einer Aufgabenstellung zur Verfügung haben • erarbeiten mit den Kindern persönliche Ordnungs- und Datensicherungskonzepte (-> Datensicherheit) • bringen „ihre“ Medien und ihr Wissen ins L-Team ein, damit ein koordinierter (klassen- und fachübergreifend) Medieneinsatz erfolgen kann

Legende

Basiskompetenzen (individuell)	Basiskompetenzen (Team)	Didaktische Kompetenzen (individuell)	Didaktische Kompetenzen (Team)	Entwicklungen, Trends (individuell)	Entwicklungen, Trends (Team)
--------------------------------	-------------------------	---------------------------------------	--------------------------------	-------------------------------------	------------------------------

„L-Team“ steht für das meist schulhausinterne Lehrerinnen- und Lehrer-Team

Tabelle 3.2: Austrittskompetenzen Studierende PHBern – Stufe VPS (Nutzen von Medien für eigene Anliegen, Fragen und den sozialen Austausch)

Nutzen von Medien für eigene Anliegen, Fragen und den sozialen Austausch			
Als Informationsquelle und zum Lernen	Zur Kommunikation	Zum kreativen Ausdruck	Zur Unterhaltung, Entspannung und zum ästhetischen Erleben
<p>Die Lehrerinnen und Lehrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen fachspezifisch relevante Informationsquellen zu ausgewählten Themen • kennen in der betreffenden Altersgruppe aktuelle analoge und digitale Informationsquellen • unterhalten zu ausgewählten Themen eine persönliche und strukturierte Sammlung analoger und digitaler Informationsquellen • nennen Kindern die Quellen ihrer Informationen • kennen geeignete fachspezifische (Online-) Lernsoftware und andere Lernhilfen • kennen oder entwickeln didaktische Konzepte <ul style="list-style-type: none"> ○ Kinder Informationen (analoge und digitale) sammeln zu lassen ○ Kinder Informationen testen, analysieren und bewerten zu lassen ○ Kinder Informationen bearbeiten, ordnen und verknüpfen zu lassen ○ Kinder Informationen ideengeleitet archivieren zu lassen ○ Kinder Informationen mit ihrem Vorwissen verknüpfen zu lassen, damit sie sich ein eigenes Bild und eine eigene Meinung zu einem Thema verschaffen ○ Kinder ihr Bild und ihre Meinung zu einem Thema in der Diskussion mit Anderen verfeinern zu lassen • stellen ihre Sammlung analoger und digitaler Informationsquellen dem L-Team zur Verfügung • entwickeln zusammen mit dem L-Team eine Strategie, wie und in welchem Fach die Kinder die Gelegenheit erhalten, die aufgeführten Kompetenzen zu erwerben • beteiligen sich im L-Team an der Evaluation neuer fachspezifischer und altersrelevanten Informationsquellen 	<p>Die Lehrerinnen und Lehrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen verschiedene Kommunikationsmittel und deren typischen Stärken und Schwächen • setzen zur Kommunikation mit den Kindern bewusst unterschiedliche Mittel ein • kennen heutige Kommunikationsformen der Kinder • binden Kommunikationsformen der Kinder in ihren Unterricht ein • kennen oder entwickeln didaktische Konzepte, so dass <ul style="list-style-type: none"> ○ Kinder verschiedene Kommunikationsformen einsetzen, vergleichen und beurteilen ○ Kinder ihr Gefühl von Kompetenz und Selbstwirksamkeit durch eigene Präsentationen in verschiedenen sozialen Umfeldern stärken ○ Kinder in einem geschützten Bereich ihre Meinung mit Medien äussern und damit Einfluss auf Entscheidungen und die Gestaltung der eigenen sozialen Umgebung nehmen ○ Kinder Vor- und Nachteile privater und/oder öffentlicher Kommunikationsformen erfahren ○ Kinder durch das Pflegen von Beziehungen und Freundschaften (reale und/oder virtuelle) der Persönlichkeitsschutz zur Selbstverständlichkeit wird ○ Kinder gemeinsam und solidarisch an einem Projekt arbeiten • bringen im L-Team ihr Wissen ein • legen mit dem L-Team fest, welche Kommunikationsformen in welchen Fächern und welche Kommunikationsformen fächerübergreifend eingesetzt werden sollen • beteiligen sich im L-Team im Bereich Kommunikation an der Beobachtung neuer Entwicklungen und deren Evaluation 	<p>Die Lehrerinnen und Lehrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • beherrschen eigene kreative Darstellungsformen • kennen oder entwickeln didaktische Konzepte, so dass <ul style="list-style-type: none"> ○ Kinder Inhalte, eigenes Erleben und eigene Fragestellungen medial umsetzen ○ Kinder zwischen Darstellungsformen bewusst entscheiden ○ Kinder eigene Fähigkeiten entdecken und stärken ○ Kinder ihren Fähigkeiten entsprechend, sich gegenseitig unterstützen ○ Kinder bestehende thematische Inhalte neu zusammensetzen ○ Kinder gemeinsam Produkte herstellen, archivieren und verbreiten ○ Kinder durch eigene Medienproduktion ihr Gefühl von Kompetenz und Selbstwirksamkeit stärken • bringen ihr Wissen ins L-Team ein • entwickeln zusammen mit dem L-Team ein Konzept, wie das Wissen des L-Teams allen Klassen zugänglich gemacht werden kann • verfolgen zusammen mit dem L-Team die Entwicklungen auf diesem Gebiet und evaluieren die Neuigkeiten 	<p>Die Lehrerinnen und Lehrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen aktuelle Bücher, Sendungen, Spiele... der betreffenden Altersgruppe • kreieren für die Kinder attraktive Möglichkeiten ihre Medien im Klassenverband zu zeigen, zur Verfügung zu stellen oder zusammen zu spielen • geben den Kindern den Raum, Spiele zu spielen und eigene Regeln und Grenzen zu erstellen • ermöglichen den Kindern, entdeckte Spielstrategien zu kommunizieren und zu diskutieren • geben den Kindern die Möglichkeit und die Unterstützung, eigene Spiele zu erstellen • bringen ihr Wissen über ausgewählte Bücher, Sendungen, Spiele... ins L-Team ein • erstellen zusammen mit dem L-Team eine Zusammenstellung der - in der Jugendkultur - aktuellen Medien • beobachten und dokumentieren zusammen mit dem L-Team die Entwicklungen auf dem Markt, welche für die Schule relevant sein könnten

Tabelle 3.3: Austrittskompetenzen Studierende PHBern – Stufe VPS (Verarbeiten und Reflexion des eigenen Umgangs mit Medien)

Verarbeiten und Reflexion des eigenen Umgangs mit Medien	
Den eigenen Umgang mit Medien reflektieren	Medienbezogene Emotionen ausdrücken und verarbeiten
<p>Die Lehrerinnen und Lehrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen die Grundzüge des Datenschutzgesetzes • kennen neuere Untersuchungen zum Thema „Mediennutzung“ • kennen oder entwickeln didaktische Konzepte, so dass <ul style="list-style-type: none"> ○ Kinder sich ihres persönlichen Medieneinsatzes bewusst werden ○ Kinder sich gegenseitig über ihren Medieneinsatz und dessen Nutzen und Gefahren austauschen ○ Kinder motiviert sind, ihren Medieneinsatz durch ihr allgemeines Selbstkonzept zu begründen ○ Kinder die Möglichkeit haben, alternative Identitätswürfe auszuprobieren und die gemachten Erfahrungen zu verarbeiten ○ Kinder sich medial (selbstbestimmt, angemessen und wirkungsvoll) darstellen (-> Datenschutz) ○ Kinder Achtung und Respekt sich und anderen gegenüber entwickeln (-> Datenschutz) ○ Kinder zum Lösen von Problemen experimentelles/spielerisches Vorgehen mit systematischem verbinden müssen • erstellen zusammen mit dem L-Team eine frei zugängliche Zusammenstellung der aktuellen Forschungsdaten zum Thema „Mediennutzung von Kindern“ (inkl. Tendenzen) • legen zusammen mit dem L-Team eine Strategie fest, welche Auswirkungen die Interpretation der aktuellen Forschungsdaten auf den Unterricht haben soll 	<p>Die Lehrerinnen und Lehrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen exemplarische Kindermedien, die starke Emotionen auslösen • kennen neuere Untersuchungen zum Thema „Medienwirkung“ • sind sich bewusst, dass es Kinder gibt, die nicht altersgerechte Medien konsumieren • kennen oder entwickeln didaktische Konzepte, so dass <ul style="list-style-type: none"> ○ Kinder (medienbezogene) Emotionen ausdrücken ○ Kinder Emotionen unter einander vergleichen und diskutieren ○ Kinder erfahren, dass der Medienkonsum die Wahrnehmung der Wirklichkeit, die eigene Befindlichkeit und damit das eigene Verhalten beeinflusst ○ Kinder exemplarisch in einem Medium der „Erzeugung“ von Emotionen auf den Grund gehen ○ Kinder Gelegenheit erhalten, mit Emotionen bewusst umzugehen • legen im L-Team fest, in welchem Fach oder in welchem Projekt dieses Thema aufgegriffen wird (meist klassenspezifisch) • Siehe Kapitel „Zur Unterhaltung, Entspannung und zum ästhetischen Erleben“ bei Fthenakis

Tabelle 3.4: Austrittskompetenzen Studierende PHBern – Stufe VPS (Kenntnisse und Reflexion über Art und Funktion von Medien)

Kenntnisse und Reflexion über Art und Funktion von Medien	
Medien als «von Mensch gemacht» erkennen	Absichten von Medien erkennen
<p>Die Lehrerinnen und Lehrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen die Urheberrechte im Bildungsbereich • kennen sich im Problemfeld „Plagiate“ aus • wenden die Urheberrechte im Unterricht konsequent an • kennen oder entwickeln didaktische Konzepte, so dass <ul style="list-style-type: none"> ○ Kinder sich in die Produzenten von ausgewählten Medien hineinzusetzen versuchen ○ Kinder sich der unterschiedlichen Medienarten in der Medienlandschaft bewusst werden und dieses Wissen bei der eigenen Medienproduktion einsetzen ○ Kinder die Struktur nicht-linearer Texte (erweiterter Textbegriff) erfassen ○ Kinder in ausgewählten Medien Gestaltungstechniken erkennen und diese in ihr Repertoire aufnehmen ○ Kinder der Frage nach Authentizität in Simulationen, Spiel- und Dokumentarfilmen nachgehen ○ Kinder den (meist riesigen) Arbeitsaufwand zur Herstellung ausgewählter Medienprodukten erahnen (-> Urheberrecht) ○ Kinder die Menschen hinter ausgewählten Medienprodukten ansatzweise erfassen und wertschätzen (-> Urheberrecht) • sprechen im L-Team ab, wie dieses Thema klassenspezifisch oder klassenübergreifend umgesetzt wird 	<p>Die Lehrerinnen und Lehrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • können Situationen beschreiben, in denen sie selber durch Medien beeinflusst wurden (Einstellung, Haltung...) • kennen oder entwickeln didaktische Konzepte, so dass <ul style="list-style-type: none"> ○ Kinder aus ausgewählten Medien konkrete Botschaften herauslesen ○ Kinder aus ausgewählten Medien miteinander Botschaften herauskristallisieren, diskutieren und bewerten ○ Kinder bei ausgewählten Medien die Funktion (Information, Unterhaltung...) des einzelnen Mediums erkennen ○ Kinder bei ausgewählten Medien Botschaften erkennen, die Vorstellungen und Meinungen beeinflussen können und die Botschaften unter dem Gesichtspunkt ihrer Wertvorstellung analysieren ○ Kinder bei ausgewählten Medien Botschaften erkennen, die an ihren Wertvorstellungen rütteln ○ Kinder bewusst Medienbeiträge aufgrund ihres Wissens und ihrer Wertvorstellung filtern ○ Kinder bewusst eigene, ihren Wertvorstellungen entsprechende, Botschaften in ihre Medienprodukte einbauen • sprechen im L-Team ab, wie dieses Thema klassenspezifisch oder klassenübergreifend umgesetzt wird

Hinweis: Die Vorbildfunktion der Lehrkraft sowie die Schulhauskultur bedingen möglicherweise auch noch die Aneignung von Kompetenzen in folgenden Bereichen: „Zusammenarbeit im Lehrerinnen- und Lehrer-Team“, „Elternzusammenarbeit“, „Behördenzusammenarbeit“, „schulhausübergreifende Zusammenarbeit“...

Literatur: Fthenakis Wassilios (2009): *Frühe Medienbildung*. Troisdorf: Bildungsverlag EINS

Tabelle 4.1: Austrittskompetenzen Studierende PHBern – Stufe IS 1 (Basiskompetenzen)

Erläuterung: Die Kategorie „Basiskompetenzen“ umfasst jene Medienkompetenzen, die nicht in einem direkten Zusammenhang mit der Berufsrolle als Lehrerin oder Lehrer stehen, aber für die persönliche Entwicklung der Lehrperson von Bedeutung sind.

Basiskompetenzen Stufe IS 1
<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklungen im Bereich Medien für die eigene Anwendung beurteilen und in der Arbeit berücksichtigen • Grundlegende Anwenderfertigkeiten und -kenntnisse in Medien besitzen und erweitern • Persönliche Konzepte haben, technische Pannen und Anwenderprobleme zu diagnostizieren und anzugehen • Reaktion der Rezipienten auf einen Medienbeitrag antizipieren, evaluieren und reflektieren • Sach-, situation- und zielgruppengerechte Auswahl der Medienart • Formale, ästhetische, ethische und ökonomische Kriterien bei der Gestaltung von Medieninhalten anwenden • Schuleigene und externe Möglichkeiten der Veröffentlichung nutzen • Medientexte (Film, Musik, Games etc.) als Ausdruck verschiedener kultureller und sozialer Konstellationen verstehen • Wesentliche Gestaltungsmittel eines Medienangebots erkennen und Aussagen zusammenfassend wiedergeben • Den Zusammenhang zwischen Inhalt, Adressat, Intention usw. und den eingesetzten Gestaltungsmitteln untersuchen • Soziale Bedeutung von Medien und Bedeutung von sozialen Medien (wie z.B. digitale soziale Netzwerke) erfahren und reflektieren • kennen die Urheberrechte im Bildungsbereich • kennen sich im Problemfeld „Plagiate“ aus • Prinzipien des Datenschutzes kennen und berücksichtigen • Grundlegende Prinzipien der Informatik kennen: <ul style="list-style-type: none"> - Analog/digital - Algorithmen und Programme - Modellbildung und Simulation • Grundlegende Informationskompetenzen ausbilden: <ul style="list-style-type: none"> - Erkennen des Informationsbedürfnisses - effiziente und effektive Informations-Recherche - Evaluation von Informationen - Konzepte und Strategien zur Bewältigung der Informations- und Kommunikationsflut kennen • Bewussten Wandel vom Medienkonsum hin zur aktiven medialen Partizipation erfahren und reflektieren • Aktive, situativ angepasste Partizipation an den Medieninhalten erfahren und reflektieren • Medienspezifische Kommunikationsmerkmale kennen • Formen der Kooperation und des Austausches kennen, reflektieren und nutzen • Grundlegende Prinzipien der Kommunikation kennen: <ul style="list-style-type: none"> - Synchrone und asynchrone Kommunikation - Pull- and Push-Kommunikation • Medieneinflüsse auf Gefühle, Wirklichkeitsvorstellungen, Verhaltens- sowie Wertorientierung im eigenen Umgang mit Medien reflektieren • Mediale Unterhaltungsangebote situations- und bedürfnisorientiert auswählen und verantwortungsbewusst nutzen • Mediale Manipulation wahrnehmen und reflektieren

Tabelle 4.2: Austrittskompetenzen Studierende PHBern – Stufe IS 1 (Didaktische Kompetenzen)

Erläuterung: Die Kategorie „Didaktische Kompetenzen“ beschreibt die notwendigen Kompetenzen, um Medienkompetenzen vermitteln und Medien sinnvoll für die erfolgreiche Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung des Unterrichts einsetzen zu können.

Didaktische Kompetenzen Stufe IS 1
<ul style="list-style-type: none"> • Über ein breites Grundlagenwissen verfügen, um Medien im Rahmen des Unterrichts, der Vor- und Nachbearbeitung zu nutzen • Über Instrumente verfügen, um den Lernerfolg und den Unterricht mithilfe geeigneter Medien zu evaluieren • Anlässe schaffen, um Medien aktiv in den Unterricht einzubeziehen • Den Beitrag der Medien zum Lernerfolg in den Unterrichtsfächern beurteilen und daraus Folgerungen für den weiteren Medieneinsatz ziehen • Mithilfe diverser Medien individuell angepasste Lernumgebungen schaffen • Über das notwendige Know-How verfügen, um Lernhilfen mit Hilfe unterschiedlicher Medien zu erstellen • Grundlegende Informationskompetenzen (vgl. Basiskompetenzen) an die Lernenden vermitteln

- Informationen aus diversen medialen Quellen zur Vorbereitung und Durchführung des Unterrichts nutzen unter Rückgriff auf Strategien zur Reduktion der Informationsflut
- Möglichkeiten des adäquaten Umgangs mit der Informations- und Kommunikationflut aufzeigen und mit den Lernenden erarbeiten
- Medien in der Planung und Durchführung und Nachbearbeitung des Unterrichts gezielt zur Kommunikationsförderung einsetzen
- Grundlegende Partizipationskompetenzen mit den Lernenden erarbeiten
- Unterschiedliche Formen der Zusammenarbeit mit Medien praktizieren und reflektieren
- Möglichkeiten der Erweiterung des Unterrichtsraumes (z.B. Zusammenarbeit mit anderen Klassen, mit Experten, Elternbezug etc.) mit Hilfe von Medien nutzen
- Medien nutzen, um die Kreativität und die Produktivität der SchülerInnen und Schüler zu fördern
- Bewertung und Nutzung von Spielumgebungen für Unterrichtszwecke
- Möglichkeiten zur Aufarbeitung problematischer Medieneinflüsse wahrnehmen und reflektieren
- Diskussion über Medien und ihre Wirkungen zu einem Bestandteil des Unterrichts machen
- Jugendliche sensibilisieren zu einer differenzierteren Wahrnehmung von Medienprodukten und -wirkungen (z.B. bezüglich Umgang mit Stars und Idolen, Wahrheiten, Verlässlichkeit und Interessengebundenheit)
- Mediale Manipulation erkennen, interpretieren und im Unterricht thematisieren
- Problematische Aspekte der Mediennutzung im Unterricht thematisieren
- Situationsgerecht reagieren im Umgang mit problematischen Medieninhalten

Tabelle 4.3: Austrittskompetenzen Studierende PHBern – Stufe IS 1 (Schulumfeldbezogene Kompetenzen)

Erläuterung: Die Kategorie „Schulumfeldbezogene Kompetenzen“ beschreibt die notwendigen Kompetenzen, um Medien im Schulumfeld und der Schulentwicklung auch jenseits des Unterrichts im engeren Sinn einsetzen zu können (z.B. bei der Kommunikation mit Kolleginnen und Kollegen und weiteren Partnern im Bildungsbereich).

Schulumfeldbezogene Kompetenzen Stufe IS 1

- Sich über Einsatzformen der Mediennutzung und entsprechende Erfahrungen mit Kolleginnen und Kollegen austauschen
- Medien zur Zusammenarbeit mit Kollegen und weiteren Partnern im Bildungsbereich effizient nutzen
- Medien als Hilfsmittel für die Öffentlichkeitsarbeit nutzen
- Neue Entwicklungen im Bereich Medienpädagogik wahrnehmen und gegebenenfalls im Unterricht nutzen
- Die Relevanz medialer Veränderungen für die Schulentwicklung berücksichtigen und beurteilen
- Schulspezifische Rahmenbedingungen bezüglich Datenschutz kennen

Tabelle 4.4: Austrittskompetenzen Studierende PHBern – Stufe IS 1 (Gesellschaftsbezogene Kompetenzen)

Erläuterung: Die Kategorie „Gesellschaftsbezogene Kompetenzen“ beschreibt die notwendigen Kompetenzen, um die Rolle der Medien in der Gesellschaft und ihren für die Bildung relevanten Teilbereichen erkennen, bewerten und auf das eigene persönliche wie schulische Handeln rückbeziehen zu können.

Gesellschaftsbezogene Kompetenzen Stufe IS 1

- Chancen und Möglichkeiten sowie Risiken und Gefahren des Mediengebrauchs erkennen und beurteilen
- Die mediale Lebenswelt der Jugendlichen in der Informationsgesellschaft kennen
- Medienströmungen und ihre potentielle und aktuelle Bedeutung für die Sozialisation Jugendlicher erkennen und bewerten
- Neuere Untersuchungen zum Thema „Mediennutzung“ kennen
- Wesentliche gesellschaftliche Veränderungen, welche durch Medien erfolgt sind, kennen
- Unterschiede zwischen div. (medialen) Möglichkeiten der Unterhaltung kennen und beurteilen
- Die interessen geleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen kennen und beurteilen
- Grundzüge der Mediengesellschaft sowie ihrer medialen Teilsysteme vergleichen, werten und reflektieren
- Die Bedeutung von Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung reflektieren
- Medien als Wirtschaftsfaktor erkennen und reflektieren

Tabelle 4.5: Austrittskompetenzen Studierende PHBern – Stufe IS 2 (Basiskompetenzen)

Erläuterung: Die Kategorie „Basiskompetenzen“ umfasst jene Medienkompetenzen, die nicht in einem direkten Zusammenhang mit der Berufsrolle als Lehrerin oder Lehrer stehen, aber für die persönliche Entwicklung der Lehrperson von Bedeutung sind.

Basiskompetenzen Stufe IS 2
<ul style="list-style-type: none"> • Medienarten vergleichen • Medientechnik gezielt auswählen und einsetzen • Direkte und Folgekosten des eigenen Mediengebrauchs reflektieren • Den eigenen Mediengebrauch als situations- und bedürfnisbezogen erläutern • Den subjektiven und objektiven Gebrauchswert von Medienangeboten beurteilen • Chancen und Möglichkeiten sowie Risiken und Gefahren des Mediengebrauchs untersuchen • Über Urheber- und Autorschaft, Informationsgehalt, Glaubwürdigkeit usw. verschiedener Quellen und Formate reflektieren, diskutieren und diese beurteilen • Wesentliche Gestaltungsmittel eines Medienangebots erkennen und Aussagen zusammenfassend wiedergeben • Funktion der Präsentation bestimmen • Den Zusammenhang zwischen Inhalt, Adressat, Intention usw. und den eingesetzten Gestaltungsmitteln untersuchen • Die Verwendung gestalterischer Mittel in Bezug auf Wirkungsabsichten und Wirkungen beurteilen • Unterschiede zwischen div. (medialen) Möglichkeiten der Unterhaltung kennen und beurteilen • Mediale Unterhaltungsangebote situations- und bedürfnisorientiert auswählen und verantwortungsbewusst nutzen • Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten im Internet analysieren • eigene Erfahrungen in virtuellen Welten reflektieren • Erwartungen und Ansprüche an medienspezifische Genres, Darstellungsformen und Formate formulieren • Über einschlägiges Rechtsbewusstsein verfügen und entsprechend handeln • Einbezug der allgegenwärtigen mobilen Endgeräte • Grundlagen des Designs von Benutzerschnittstellen; Usability • Grundlegende Prinzipien der Informatik kennen: <ul style="list-style-type: none"> - analog/digital - Algorithmen und Programme - Modellbildung und Simulation • Mediale Quellen kennen und ihnen gezielt selektiv Informationen entnehmen • Inhalte erfassen, Informationen erschliessen, aufbereiten, wiedergeben und verarbeiten • Grundlagen der Informationskompetenz erfüllen: <ul style="list-style-type: none"> - Erkennen des Informationsbedürfnisses - effiziente und effektive Informations-Recherche - Evaluationen der Informationen • Grundlegende Prinzipien von Informations- und Kommunikationsstrukturen kennen: <ul style="list-style-type: none"> - Ordnungsstrukturen und Navigation (z.B. Aufbau gute Website; Dokumentmanagement) - Usability (wie erfasst der Mensch Informationen) - Konzepte und Strategien zur Informationsbewältigung • Nutzen der verorteten Informationen • Semantisches Web • Wesensmerkmale einer Medienproduktion bestimmen und bei der Auswahl der Medienart berücksichtigen • Sach-, situations- und zielgruppengerechte Auswahl der Präsentationsart • Merkmale und Besonderheiten verschiedener Präsentationsarten kennen und diese sachgerecht und routiniert nutzen • Reaktionen der Adressaten auf die Präsentation wahrnehmen und reflektieren • Grundlagen der Dramaturgie einer Präsentation gezielt einsetzen • Gestaltungskriterien für eine Präsentation sachgerecht einsetzen • Formale, ästhetische, ethische und ökonomische Kriterien anwenden • Gestaltungsvarianten erproben und begründete Entscheidungen über die jeweilige Angemessenheit treffen • Strukturierungsmöglichkeiten für Präsentationen kennen und sachgerecht auswählen • Gestaltungselemente für die geplante Präsentation auswählen und erläutern • Wirkungsabsicht und -ergebnis vergleichen und Schlussfolgerungen für künftige eigene Produktion ableiten • Grundlegende Prinzipien der Bearbeitung von Medien kennen: <ul style="list-style-type: none"> - Text - Bild - Audio - Video

- Grundlegende Prinzipien der Visualisierung kennen
- Verschiedene Medienarten und -genres kommunikativ anwenden
- Medienspezifische Kommunikationsmerkmale beachten
- Ergebnisorientiert sowie verantwortungsbewusst kommunizieren
- Grundlegende Prinzipien der Kommunikation kennen:
 - synchrone und asynchrone Kommunikation
 - Pull- and Push-Communication
 - Formen der Partizipation
- Medienerlebnisse als Auslöser für kommunikative Prozesse nutzen
- Personifiziertes Web
- neue Formen der Zusammenarbeit und des Austausches
- Kenntnis Client-Server-Prinzip; grundlegende Prinzipien der Datenkommunikation

Tabelle 4.6: Austrittskompetenzen Studierende PHBern – Stufe IS 2 (Didaktische Kompetenzen)

Erläuterung: Die Kategorie „Didaktische Kompetenzen“ beschreibt die notwendigen Kompetenzen, um Medienkompetenzen vermitteln und Medien sinnvoll für die erfolgreiche Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung des Unterrichts einsetzen zu können.

Didaktische Kompetenzen Stufe IS 2

- Medien bei Unterrichtsvorbereitung und im Austausch mit den Lernenden effizient nutzen
- Medien im Unterricht fachspezifisch einsetzen
- Gestaltung eigener Lernumgebungen mit einfachen Autorenwerkzeugen
- Vermittlung grundlegender Informationskompetenzen (z.B. Recherche, Beurteilung, Verwaltung von Informationen) an die Lernenden
- Kenntnis der Klassifikation des Medieneinsatzes im Unterricht in Mensch-Mensch-Kommunikation versus Mensch-Maschine-Kommunikation sowie kollaborativer Mediennutzung im Unterricht
- Bewertung von Lernumgebungen aufgrund wissenschaftlicher Taxonomien (z.B. Interaktion)
- Bewertung und Nutzung von Spielumgebungen für Unterrichtszwecke
- Medien zur Unterstützung der Zusammenarbeit von Lernenden einsetzen
- verschiedene Visualisierungsmöglichkeiten für komplexe Lerninhalte kompetent nutzen
- Aufklärung der Lernenden zu Fragen des Urheberrechts und wissenschaftlichen Zitierens
- multimediale Unterrichtsmedien aufgrund kognitionspsychologischer Erkenntnisse gezielt einsetzen
- Sensibilisierung der Lernenden und Prävention bezüglich Plagiate
- Sensibilisierung der Lernenden für Fragen des Datenschutzes und der Datensicherheit

Tabelle 4.7: Austrittskompetenzen Studierende PHBern – Stufe IS 2 (Schulumfeldbezogene Kompetenzen)

Erläuterung: Die Kategorie „Schulumfeldbezogene Kompetenzen“ beschreibt die notwendigen Kompetenzen, um Medien im Schulumfeld und der Schulentwicklung auch jenseits des Unterrichts im engeren Sinn einsetzen zu können (z.B. bei der Kommunikation mit Kolleginnen und Kollegen und weiteren Partnern im Bildungsbereich).

Schulumfeldbezogene Kompetenzen Stufe IS 2

- Medien in der Zusammenarbeit mit Kollegen und weiteren Partnern im Bildungsbereich effizient nutzen
- Die Relevanz medialer Veränderungsprozesse für die Entwicklungen im Bildungsumfeld erkennen und berücksichtigen
- Aufbau und Funktionsweise von Informations- und Kommunikationswerkzeugen
- Architekturprinzipien bei der Verwaltung und Strukturierung grosser Datenmengen
- Schuleigene und externe Möglichkeiten der Veröffentlichung erkunden und nutzen
- zusätzliche Möglichkeiten der Veröffentlichung erschliessen oder schaffen
- Schulspezifische Rahmenbedingungen bezüglich Datenschutz kennen

Tabelle 4.8: Austrittskompetenzen Studierende PHBern – Stufe IS 2 (Gesellschaftsbezogene Kompetenzen)

Erläuterung: Die Kategorie „Gesellschaftsbezogene Kompetenzen“ beschreibt die notwendigen Kompetenzen, um die Rolle der Medien in der Gesellschaft und ihren für die Bildung relevanten Teilbereichen erkennen, bewerten und auf das eigene persönliche wie schulische Handeln rückbeziehen zu können.

Gesellschaftsbezogene Kompetenzen Stufe IS 2
<ul style="list-style-type: none"> • Grundzüge der Mediengesellschaft sowie ihrer medialen Teilsysteme vergleichen, werten und reflektieren • Den gestaltenden und prägenden Einfluss der Medien in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen • Mediale Manipulation erkennen und interpretieren • Sozialisation der Jugendlichen im Lebensumfeld der Informationsgesellschaft kennen • Die interessen geleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen erkennen und beurteilen • Möglichkeiten zur Aufarbeitung problematischer Medieneinflüsse reflektieren • Kontext der Mediengesellschaft als Voraussetzung der Informationsbereitstellung kennen und Erkenntnisse daraus gewinnen • Stars und Idole als Medienkonstrukte analysieren und Vergleiche zur eigenen Lebenswirklichkeit ziehen • Medienkompetenz als wichtige Zugangsvoraussetzung zu Berufsausbildung und Studium untersuchen • Funktionsweise des internetbasierten globalen Handels • Die Bedeutung von Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung untersuchen • Die Bedeutung der Medien als Wirtschaftsfaktor erkennen • Prinzipien kennen: <ul style="list-style-type: none"> - Machbarkeit/ Berechenbarkeit - Künstliche Intelligenz/ Schwarmintelligenz - Komplexität Probleme - Programme - Gefahren und Risiken • Soziale Bedeutung des Datenschutzes und der Datensicherheit kennen

7 Inhalte und Lehr-Lernformen

Der Auftrag umfasste auch „eine Beschreibung der Inhalte und Lehr-/Lernformen zur Erreichung der Austrittskompetenzen.“

Beim Versuch, diese zu bestimmen, kristallisierten sich aber sehr bald gewichtige Probleme heraus:

- Die Zugangsbedingungen zum Studium (Matura für VPS und IS 1, abgeschlossenes Studium für IS 2) sind so verschieden, dass eine einheitliche Philosophie schwierig zu finden und umzusetzen wäre.
- Dasselbe gilt für die unterschiedliche Ausbildungsdauer in IVP, IS1 und IS2.
- Die Vorgabe von Inhalten und Lehr-/Lernformen kann tendenziell mit der Lehrfreiheit in Konflikt geraten.
- Die Projektgruppe Medienbildungskonzept hat faktisch keine Definitionskompetenz über Inhalte und Lehr-/ Lernformen.

Grundsätzlich sollte die PHBern als Pädagogische Hochschule aber davon ausgehen können, dass die Dozierenden angemessene Lehr-/Lernformen in ihrer Tätigkeit einsetzen.

Der Projektgruppe erscheint es deshalb sinnvoll, auf eine Beschreibung der Inhalte und Lehr- und Lernformen zu verzichten. Stattdessen kann eine verstärkte Steuerung über die Konzentration auf die Formulierung von Erwartungen im Bereich Medienbildung an die Dozierenden angestrebt werden.

Dieser Vorschlag wurde Martin Schäfer vorgelegt und von diesem gut geheissen.

8 Erwartungen an Dozierende

In der Diskussion innerhalb der Projektgruppe sowie im Austausch mit externen Experten wurde deutlich, dass es sich bei einer „Zusammenstellung der Anforderungen an die Dozierenden in Form von Kompetenzen“ anders verhält als bei der Bestimmung von Kompetenzen auf Schülerinnen- und Schüler- resp. Studierendenebene.

Gründe dafür sind unter anderem:

- Bei den Dozierenden muss eine grössere Erfahrung, Autonomie sowie Selbstverantwortung vorausgesetzt werden.
- Die Aneignung der geforderten Kompetenzen ist auf Dozierendenebene schwerer zu überprüfen.
- Je nach Funktion und Position der einzelnen Dozierenden variieren die Anforderungen noch stärker als auf Studierendenebene; die Formulierung universell geforderter, spezifisch gehaltener Kompetenzen scheint deshalb nur bedingt sinnvoll.

Die folgende Liste umfasst folglich nicht eine Liste von Einzelkompetenzen, die in Anzahl und Konkretisierungsgrad mit denjenigen auf Ebene der Schülerinnen und Schüler bzw. Studierenden vergleichbar wäre. Der Dozierendenebene angemessener beschreibt sie vielmehr einige prägnante und umfassende Kernkompetenzen resp. Erwartungen im Bereich Medienbildung, die von allen Dozierenden gefordert werden und ihrerseits zur Basis der selbstständigen Aneignung weiterer konkreter Medienkompetenzen werden können.

I) Haltung und Interesse

Die Dozierenden der PHBern

- a) sind offen und aufgeschlossen gegenüber Medien und interessieren sich für aktuelle Anwendungen und Entwicklungen im Medienbereich
- b) kennen herkömmliche und moderne Medien

II) Integrierte Medienbildung (oder: Aufbau der Medienkompetenzen der Studierenden)

Die Dozierenden der PHBern

- a) kennen die geforderten Austrittskompetenzen (Medienkompetenzen) der Studierenden des betreffenden Studiengangs und der Schülerinnen und Schüler der Zielstufe
- b) übernehmen – als Dozierende in ihrem Tätigkeitsbereich an der PHBern – einen Teil der Aufgaben, deren Ziel es ist, den Studierenden das Aneignen der unter II a) erwähnten Austrittskompetenzen (Medienkompetenzen) zu ermöglichen
- c) beteiligen sich an der regelmässigen Reflexion über die Abdeckung der notwendigen Kompetenzen des Dozierenden-Teams, die zur Umsetzung des unter II b) aufgeführten Ziels – dass sich die Studierenden die Austrittskompetenzen (Medienkompetenzen) aneignen können –, notwendig sind
- d) eignen sich neue persönliche Kompetenzen an, um die – bei der unter II c) erwähnten Reflexion zu Tage getretenen – Kompetenzlücken im Dozierenden-Team zu schliessen

III) Mediale Umsetzung der eigenen Tätigkeit

Die Dozierenden der PHBern

- a) setzen sich in ihrem Tätigkeitsbereich an der PHBern mit ausgewählten Themen der Bildungsforschung zur Bedeutung der Medien auseinander
- b) setzen an der PHBern ausgewählte Medien auch innovativ ein
- c) koordinieren ihren Medieneinsatz in Absprache mit dem Dozierenden-Team

9 Abschliessende Bemerkungen

- Es hat sich als notwendig und fruchtbar erwiesen, bei der Bestimmung der Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern nicht lediglich die bestehenden Lehrpläne als Basis heranzuziehen. Der zeitaufwändige Prozess der Erarbeitung eines Lehrplans führt zwangsläufig dazu, dass seine Inhalte nicht mit den raschen und stetigen Veränderungen im Bereich Medien Schritt halten können. Insofern war es für das Konzept Medienbildung der PHBern notwendig, sich auf andere Quellen (wie den auf zukünftige Entwicklungen ausgerichteten „Horizon Report“) zu stützen. Auch das Konzept könnte insofern als *Work-in-progress* betrachtet werden, das in gebührenden Abständen darauf überprüft werden sollte, ob es der aktuellen Medienlandschaft noch angemessen Rechnung trägt.
- Zudem hat sich gezeigt, dass das vielfach ausdifferenzierte Feld der Medien von einer Einzelperson nicht vollständig überblickt oder gemeistert werden kann. Aus diesem Grund wurde dem Gedanken des Teams, der Kommunikation und der Kooperation auf allen Ebenen – im Klassenverband, innerhalb des Lehrkollegiums und der Dozierenden – ein besonderes Gewicht eingeräumt. Die gelungene Zusammenarbeit in der heterogenen Projektgruppe Medienbildungskonzept kann als praktische Umsetzung dieses Leitgedankens betrachtet werden.
- Die Projektgruppe bemühte sich während des gesamten Prozesses um ein pragmatisches Vorgehen mit dem Ziel praxisnaher Resultate. Es war und ist das Anliegen aller Beteiligten, dass sich das Konzept zu einer möglichst reibungslosen Umsetzung eignet. Um diese zusätzlich zu unterstützen, hat die Projektgruppe im Frühsommer eine Retraite durchgeführt, in der ein erstes Brain Storming zu möglichen Umsetzungsszenarien, -problemen und -anliegen unternommen wurde. Es könnte sinnvoll sein, ausgehend von dieser soliden Basis möglichst bald weitere Schritte und konkretere Gedanken zur Umsetzung anzustellen.

10 Bibliographie

Fthenakis, Wassilios E. (Hrsg.) (2009): Frühe Medienbildung. Troisdorf: Bildungsverlag EINS.

Hüther, Jürgen (2009): Medienpädagogik. In: Schorb Bernd/Anfang Günther/Demmler Kathrin (2009): Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed.

Schorb, Bernd (2009): Medienbildung. In: Schorb, Bernd/Anfang, Günther/Demmler, Kathrin (2009): Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed.

Spanhel, Dieter, „Medienkompetenz als Schlüsselbegriff der Medienpädagogik?“, in: Medienkompetenz – Kritik einer populären Universalkonzeption (= forum medienethik 1/2002). München: kopaed.

Tulodziecki, Gerhard/Herzig, Bardo (2002): Computer & Internet im Unterricht. Medienpädagogische Grundlagen und Beispiele, Berlin: Cornelsen scriptor.

Vollbrecht, Ralf (2001): Einführung in die Medienpädagogik. Weinheim.