

KMK-Strategie

Bildung in der digitalen Welt

Teil 6: Analysieren und Reflektieren



[Bildung in der digitalen Welt - Strategie der Kultusministerkonferenz](#)

Whasup?

News aus der digitalen Welt

Hallo,



in diesem Monat werden zum letzten Mal in dieser Reihe Umsetzungsmöglichkeiten der [KMK-Strategie zur Bildung in der digitalen Welt](#) thematisiert. Es wird der letzte Kompetenzbereich der Strategie betrachtet, bei dem es um Analysieren und Reflektieren geht.

Bei den Links handelt es sich, sofern nicht als interner Link angegeben, um externe Links.

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg bei Ihrer Arbeit,

Monika Heusinger

Analysieren, Reflektieren

Medien analysieren und bewerten

Schüler*innen sollten dazu befähigt werden, Gestaltungsmittel unterschiedlicher digitaler Formate bedarfsgerecht zu nutzen. Neben der Analyse der Struktur der Lerninhalte und der Festlegung, welche Informationen relevant sind, sollten die Schüler*innen Charakteristika von Informationsaufbereitungsmöglichkeiten kennen, um eine angemessene Darstellungform der Lerninhalte zu wählen. Dabei kann ein [Cheatsheet](#) (interner Link), das eine Übersicht über Gestaltungsmöglichkeiten und Informationsintentionen gibt, helfen.

Um Wirkungen von digitalen Medien zu erfassen, können soziale Netzwerke analysiert werden. Zum Beispiel bieten sich Challenges wie die #DollyPartonChallenge an, um Charakteristika der einzelnen sozialen Netzwerke zu erarbeiten. Bei der Challenge ging es darum, die Art der Selbstinszenierung in den unterschiedlichen Social-Media-Kanälen (LinkedIn, Facebook, Instagram, Tinder) zu analysieren und durch eigene Beiträge zu visualisieren. Neben Selfies wurden auch Themen bei der Challenge visualisiert. Dies könnte man im Unterricht nutzen, um Unterrichtsthemen darstellen zu lassen, wie sie als Post in dem jeweiligen Netzwerk erscheinen würden. Neben dem Beitrag zu Medienbildung fördert dies auch den fachlichen Lernprozess durch den Perspektivenwechsel in der Aufbereitung der Lerninhalte.

Digitale Spiele können ebenfalls Gegenstand einer Analyse sein. Es kann untersucht werden, warum manche Spiele faszinieren und andere weniger spannend wirken. Im Deutschunterricht können vor allem Text Adventures für literarisches Lernen genutzt werden. Historische Spiele können im Geschichtsunterricht auf ihre Authentizität hin untersucht werden. Mit Aufbau-Strategiespielen können im Politik- oder Erdkundeunterricht komplexe gesellschaftliche oder wirtschaftliche Zusammenhänge analysiert werden. Im Fach Sport können Jump 'n' Run-Games in einem Parcours nachgestellt werden. Naturwissenschaftliche Phänomene können in Simulationsspielen untersucht werden. Rollenspiele können Empathie und Interkulturalität, sowie logisches und strategisches Denken fördern und z.B. im Deutsch-, Fremdsprachen-, Religions- oder Ethikunterricht zum Einsatz kommen. Im Musikunterricht können sich Schüler*innen mit Gaming-Background-Musik kritisch auseinandersetzen. Im Fach Kunst können digitale Games als eigene Kunstform betrachtet werden.

Die Faszination, die Minecraft auf viele Jugendliche ausübt, da das Spiel vor allem Kreativität und räumliches Vorstellungsvermögen fördert, kann genutzt werden, um Lerninhalte in einer entsprechenden Minecraft Map zu visualisieren (s. [Virtuelle Welten erschaffen mit Minecraft und Minetest](#), interner Link). Zu Games im Unterricht findet man weitere Infos z.B. bei der [Stiftung Digitale Spielkultur](#).

Tendenzen in den digitalen Medien Themen, die zu der Unterrichtseinheit passen, an der gerade gearbeitet wird, kann man diese ebenfalls einbeziehen und analysieren lassen, was diese Trends lässt. Neben der Herstellung eines Aktualitätsbezugs verdeutlicht dies auch die Relevanz eines Themas. Dieser Zugang fördert durch den Bezug zur Lebens- bzw. Alltagswelt der Schüler*innen nachhaltiges Lernen. Denkbar wäre z.B. die differenzierte Auseinandersetzung mit #fff (Fridays for Future), was in vielen Fächern unter unterschiedlichen Perspektiven möglich ist oder als fächervernetztes Projekt konzipiert werden kann.

Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Die Schüler sollten Möglichkeiten der Partizipation kennenlernen, um zu verstehen, dass digitale Medien genutzt werden können, um Gesellschaft demokratisch, kritisch denkend und verantwortungsvoll mitzugestalten. Zu unterrichtlichen Themen können z.B. folgende Formate genutzt werden:

Blog
Fediverse
Fotostory
Podcast
Video
Vlog
Wiki

Digitale Medien bieten viele Möglichkeiten für inklusives Lernen (s. [Individualisierung mit digitalen Medien](#), interner Link), die in der Unterrichtsgestaltung genutzt werden sollten. Vor allem mobile Geräte besitzen inklusive Qualität aufgrund der Medienkonvergenz von Text/Bild/Ton und der Verfügbarkeit eines integrierten Mikros, eines integrierten Lautsprechers, einer integrierten Kamera sowie Anschlussmöglichkeiten von weiteren Geräten über Bluetooth oder Kabel.

Der eigene Mediengebrauch kann in jedem Fach reflektiert werden, um z.B. das Smartphone stärker als Lernbegleiter und Organisationshelfer kennenzulernen.