



Vortrag und Diskussion: Blick über die Grenzen 1:
Deutschland: Medienkompetenz als
Schlüsselherausforderung für Bildungs- und
Medienpolitik.



Worum es geht?

Entwicklungen

- in der EU
- Bundesverfassungsgericht
- im Bund
- in den Ländern

die
medienanstalten





Worum es geht? – EU

- Schlussfolgerungen des Rates der Europäischen Union zur Medienkompetenz in einer sich ständig wandelnden Welt
- Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste (AVMD-Richtlinie)
- Action Group „Media Literacy“ der European Regulators Group for Audiovisual Media Services (ERGA)

die
medienanstalten



Gebührenurteil 2018



Gebührenurteil

„Projekte zur Förderung der Medienkompetenz (§ 40 Abs. 1 Satz 4 Halbsatz 2 RStV) dienen der Veranstaltung von Rundfunk, jedenfalls soweit sie einen Bezug zum Mediennutzer aufweisen und dessen Kenntnisse des Mediums sowie den Umgang mit ihm verbessern sollen.“

Worum es geht? – Bund

- Jugendschutzgesetz
- Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz
- Bundeszentrale für digitale und Medienbildung
- Bundeszentrale für Digitale Aufklärung
- Initiative Gutes Aufwachsen mit Medien
- Initiative Digitale Bildung
- DigitalPakt Schule



Worum es geht? – Länder


- KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“
- Verankerung in der Schule



Die Schnittstelle



 Bundesministerium für Bildung und Forschung

 KULTUSMINISTER KONFERENZ

DigitalPakt Schule
von Bund und Ländern
Gemeinsame Erklärung

Ausgehend vom Beschluss der KMK zur „Bildung in der digitalen Welt“ vom 8. Dezember 2016 und der „Bildungsoffensive für die digitale Wissensgesellschaft“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung vom Oktober 2016 haben die Bundesministerin für Bildung und Forschung und die Kultusministerinnen und Kultusminister der Länder am 30. Januar 2017 eine Arbeitsgruppe auf Staatssekretärs-Ebene mit der Erarbeitung einer Bund-Länder-Vereinbarung zur Unterstützung der Bildung in der digitalen Welt im Bereich der Schule bis spätestens Ende Dezember 2017 beauftragt. Sie sehen die von der Arbeitsgruppe entwickelten folgenden Eckpunkte als maßgeblichen Zwischenstand an. Die Ministerinnen und Minister sind sich einig, dass die in den Eckpunkten dargestellten jeweiligen Verpflichtungen und Verfahrensregelungen zu ihrer Wirksamkeit des Abschlusses der genannten Bund-Länder-Vereinbarung bedürfen. Sie werden sich dafür einsetzen, dass in ihren jeweiligen Haushalten die entsprechenden Mittel bereitgestellt werden.

Eckpunkte einer Bund-Länder-Vereinbarung zur Unterstützung der Bildung in der digitalen Welt im Bereich Schulen

I Präambel

Die Erfassung aller Lebensbereiche durch die Digitalisierung stellt eine große Herausforderung für das Bildungssystem dar. Deshalb beschließen die Bundesministerin für Bildung und Forschung und die Kultusministerinnen und Kultusminister der Länder zur Unterstützung der Bildung in der digitalen Welt in der Schule:

- Das Bildungssystem muss die notwendigen Voraussetzungen dafür schaffen, Teilhabe und Mündigkeit für alle Heranwachsenden sowie Chancengerechtigkeit für jedes einzelne Kind in den Zeiten dieses digitalen Wandels zu ermöglichen. Dabei gilt es, die Chancen der Digitalisierung im Sinne dieser Zielsetzung zu nutzen, aber auch die Risiken zu beachten.
- Bildung für die digitale Welt bedeutet, allen Schülerinnen und Schülern während ihrer Schulzeit die Entwicklung der Kompetenzen zu ermöglichen, die für einen fachkundigen, verantwortungsvollen und kritischen Umgang mit Medien in der digitalen Welt erforderlich sind.
- Dabei muss das Lehren und Lernen in der digitalen Welt dem Primat des Pädagogischen folgen.

 KULTUSMINISTER KONFERENZ

Bildung in der digitalen Welt Strategie der Kultusministerkonferenz



$$\begin{array}{r} 2x = 38 \quad | + 16 \\ - 2x = 54 \quad | \boxed{1 \cdot 2} \\ \hline x = 27 \end{array}$$

kmk.org

Worum es geht? – Länder

- KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“
- Curriculare Verankerung in der Schule
- Bildungspläne der Länder
- Jugend- und Familienförderpläne
- Landesmediengesetze



Das Netzwerk

Medienkompetenz

Relevanz von Medienbildung

- 2014 Novellierung Thüringer Landesmediengesetz
- 2015 Einführung des **Bildungsplans bis 18 Jahre**
- 2016 Verabschiedung **Landesjugendförderplan 2017-2021** mit Medienbildung als Querschnittsaufgabe
- 2017 **Landeskooperationsvereinbarung** zur nachhaltigen Weiterentwicklung von Medienkompetenz in Thüringen
- 2017 Einführung des **Kurses „Medienkunde“** in der **Grundschule**
- 2018 **Digitalstrategie Thüringer Schulen**
- 2019 **Digitalpakt Schule** zwischen Bund und Ländern
- 2020 **Landsfamilienförderplan 2021-2022** mit Medienbildung als Querschnittsaufgabe



Das Netzwerk

Medienkompetenz



BASAL	ELEMENTAR	PRIMAR	HETERONOM	AUTONOM
Medien entdecken	+ integrieren	+ selbst bestimmen	+ kreieren	+ hinterfragen
Eltern als Vorbild und bestimmende Größe		Eltern als Erziehende und Begleiter		
Freunde als Berater und Begleiter				
0 bis 3 Jahre	3 bis 6 Jahre	6 bis 10 Jahre	10 bis 14 Jahre	14 bis 18 Jahre
Kitas		Schule		

Das Netzwerk Medienkompetenz

www.lmbjs.de

Freistaat Thüringen  Ministerium für Bildung, Jugend und Sport

Kursplan Medienkunde in der Grundschule



Kompetenzerwartungen

Schülerinnen und Schüler können ...	
SCHULEINGANGSPHASE	KLASSENSTUFE 4
Medien <ul style="list-style-type: none"> nennen und unterscheiden. 	
z. B. Text, Bild, Film, Musik, Hörbeitrag, Software (Computerspiele)	z. B. Einteilung in visuelle/auditive/audi-visuelle Medien oder Print- und Digitalmedien
die grundlegenden Bestandteile von Geräten zur Mediennutzung <ul style="list-style-type: none"> nennen. 	Benutzeroberflächen in Bezug auf Betriebssysteme, Internetselten und Anwendungen <ul style="list-style-type: none"> bedienen.
z. B. die Bestandteile eines Computerarbeitsplatzes (Rechner, Monitor, Maus, Tastatur,...) oder eines Fotoapparates (Sucher, Auslöser, Blitz, Zoom,...) benennen	z. B. den Bildschirm als Arbeitsplatz verstehen, mit der Maus (Computer, Laptop) bzw. mit dem Finger (Tablet, Smartphone) auf dem Bildschirm koordinieren
die Grundfunktionen von Geräten zur Mediennutzung <ul style="list-style-type: none"> mit Hilfestellung anwenden. 	die Grundfunktionen zum Navigieren im Internet <ul style="list-style-type: none"> mit Hilfestellung anwenden
z. B. Fotoapparat, Kamera, CD-Player, Tablet, Computer an- und ausschalten, Maus und Tastatur sachgerecht bedienen, mit einem Aufnahmegerät eine Tonaufnahme machen	z. B. Browser öffnen und schließen, Internetadresse eingeben, Links öffnen, Scrollen, Internetselten schließen
die Grundfunktionen der Textverarbeitung	
<ul style="list-style-type: none"> nach Anleitung anwenden. 	<ul style="list-style-type: none"> selbstständig anwenden.
wichtige Tastaturfunktionen kennen u. anwenden (Leer-, Umschalt- und Rücktaste, Enter, Esc, ...) einen Text (ab-)schreiben (Steckbrief, Geschichte, Namensschild,...), Schriftgröße, -art, -farbe verändern und Bilder einfügen	
mit Dateien	
<ul style="list-style-type: none"> nach Anleitung mit Hilfestellung umgehen. 	<ul style="list-style-type: none"> selbstständig umgehen.
Dateien öffnen/schließen, (um)benennen, speichern und löschen	

Kompetenzen in der digitalen Welt

Kompetenzbereiche

Fassung v. 04.02.2016

suchen und verarbeiten

browsen, suchen und filtern

- Arbeits- und Suchstrategien klären und festlegen
- Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- nach Informationen, Daten und Inhalten in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen
- relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

speichern und abrufen

- Informationen und Daten abrufen, speichern und wiederfinden
- Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturieren, aufbewahren

auswerten und bewerten

- Informationen und Daten analysieren, integrieren und kritisch bewerten
- Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten

kommunizieren und kooperieren

interagieren

- mit Hilfe verschiedener Kommunikationstechnologien kommunizieren
- Kommunikationstechnologien nach Kontext auswählen

teilen

- Daten, Inhalte und Adressen (URL) von Informationen teilen
- Referenzierungsregeln beherrschen (Quellangaben)

zusammenarbeiten

- digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen und bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen

Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)

- Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden
- Kommunikationsmodi der jeweiligen Umgebung anpassen
- ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen
- kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen

an der Gesellschaft aktiv teilhaben

- öffentliche und private Dienste nutzen
- Medienangebote weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen
- als selbstbestimmter Bürger an der Gesellschaft teilhaben

produzieren

entwickeln und produzieren

- mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden
- eine Produktion planen und passende Werkzeuge auswählen
- Inhalte in verschiedenen Formaten erstellen, bearbeiten, zusammenführen und veröffentlichen

weiterverarbeiten und integrieren

- Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterarbeiten und in bestehenden Wissen integrieren

rechtliche Vorgaben beachten

- Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen
- Urheberrecht und Lizenzen bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen
- Personenrechte beachten

schützen

digitale Umgebungen schützen

- Risiken und Gefahren (z.B. Schadsoftware) in digitalen Umgebungen kennen und reflektieren
- Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden können

persönliche Daten und Privatsphäre schützen

- Bewusstsein für Datensicherheit und Datenmissbrauch haben
- Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen
- digitale Dienste zur Sicherung der Privatsphäre verwenden

Gesundheit schützen

- Suchtfahrten vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
- digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen
- digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen und sich und andere vor potenziellen Gefahren schützen

Natur und Umwelt schützen

- Umweltauswirkungen digitaler Technologien kennen

problemlösen

technische Probleme lösen

- Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren
- technische Probleme identifizieren
- Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln

Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

- eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden
- Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren
- passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren
- digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen

Defizite bei der eigenen digitalen Kompetenz ermitteln und nach Lösungen suchen

- eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beweugung entwickeln
- eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen

digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

- effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen
- persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können

Algorithmen erkennen und formulieren

- Funktionweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen
- algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren
- eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und umsetzen

analysieren und reflektieren

Medien analysieren und bewerten

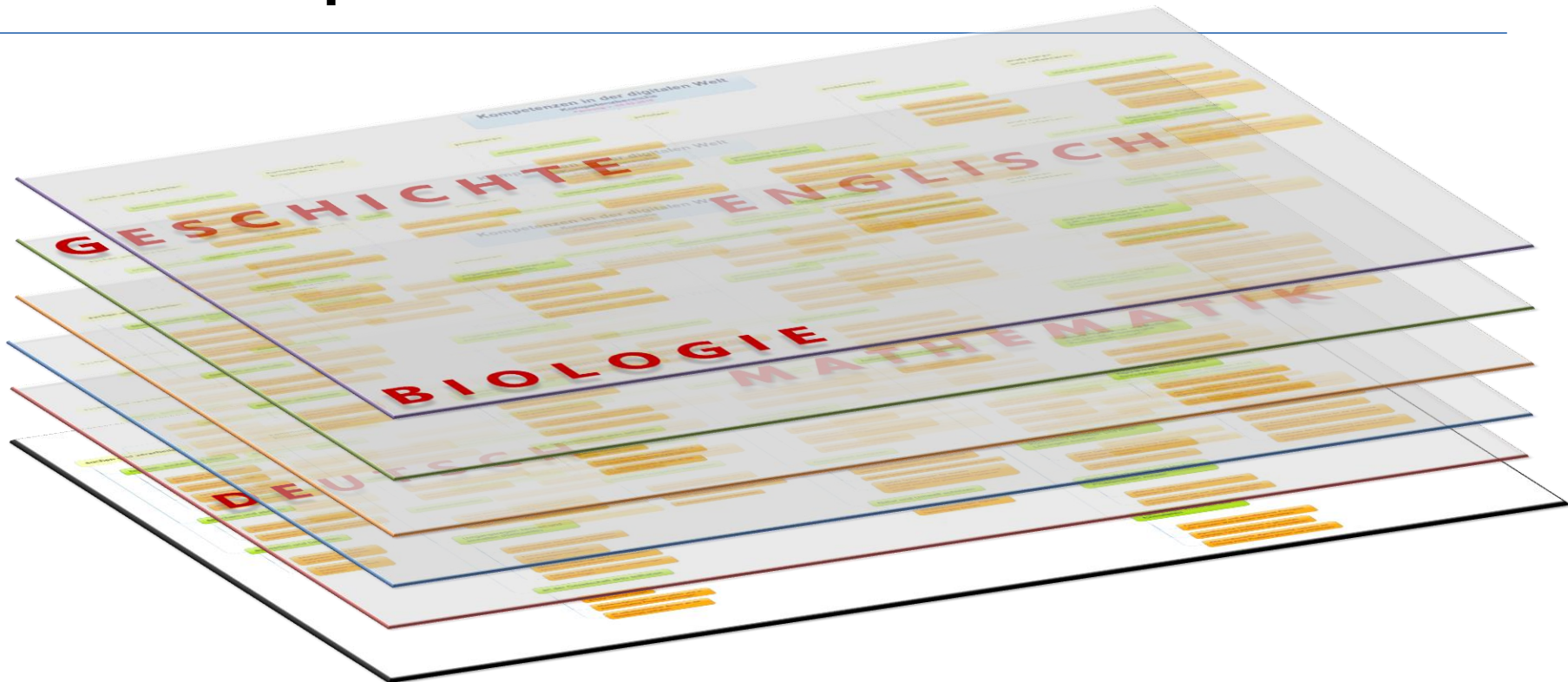
- Gestaltungsmittel von Medienangeboten kennen und bewerten
- Interessengelenkte Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen erkennen und beurteilen
- Wirkungen von Medien (mediale Konstrukte, Stere, Stere Computervisualisierungen und mediale Gewalterfordernisse) analysieren und konstruktiv damit umgehen

Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

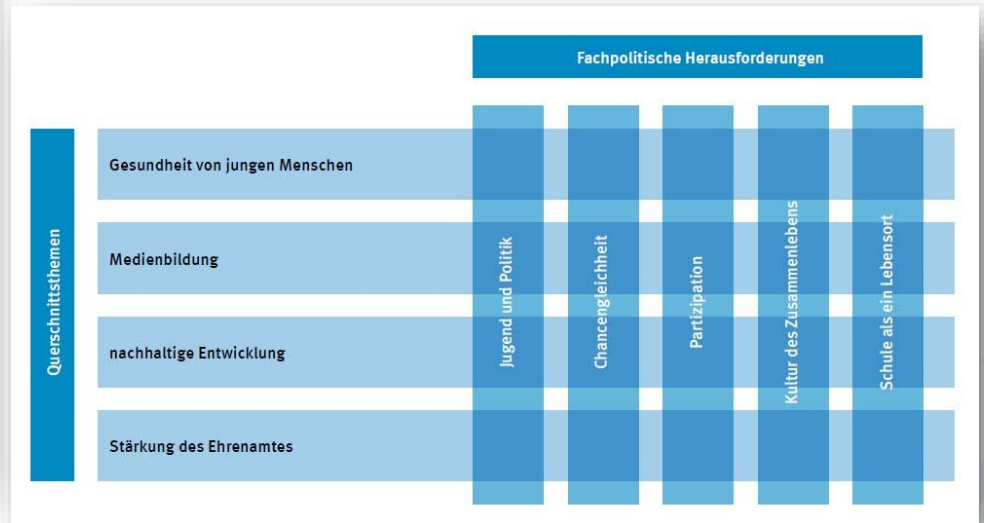
- Verfall der Medienlandschaft kennen
- Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren
- Vorteile und Risiken von Geschäftsfeldern und Services im Internet analysieren und beurteilen
- Wirtschaftliche Bedeutung der Medien und digitaler Technologien kennen
- Die Bedeutung von Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen
- Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren

Das Netzwerk

Medienkompetenz



Das Netzwerk Medienkompetenz



Das Netzwerk

Medienkompetenz



Die Antwort

Medienkompetenz



Das Netzwerk Medienkompetenz

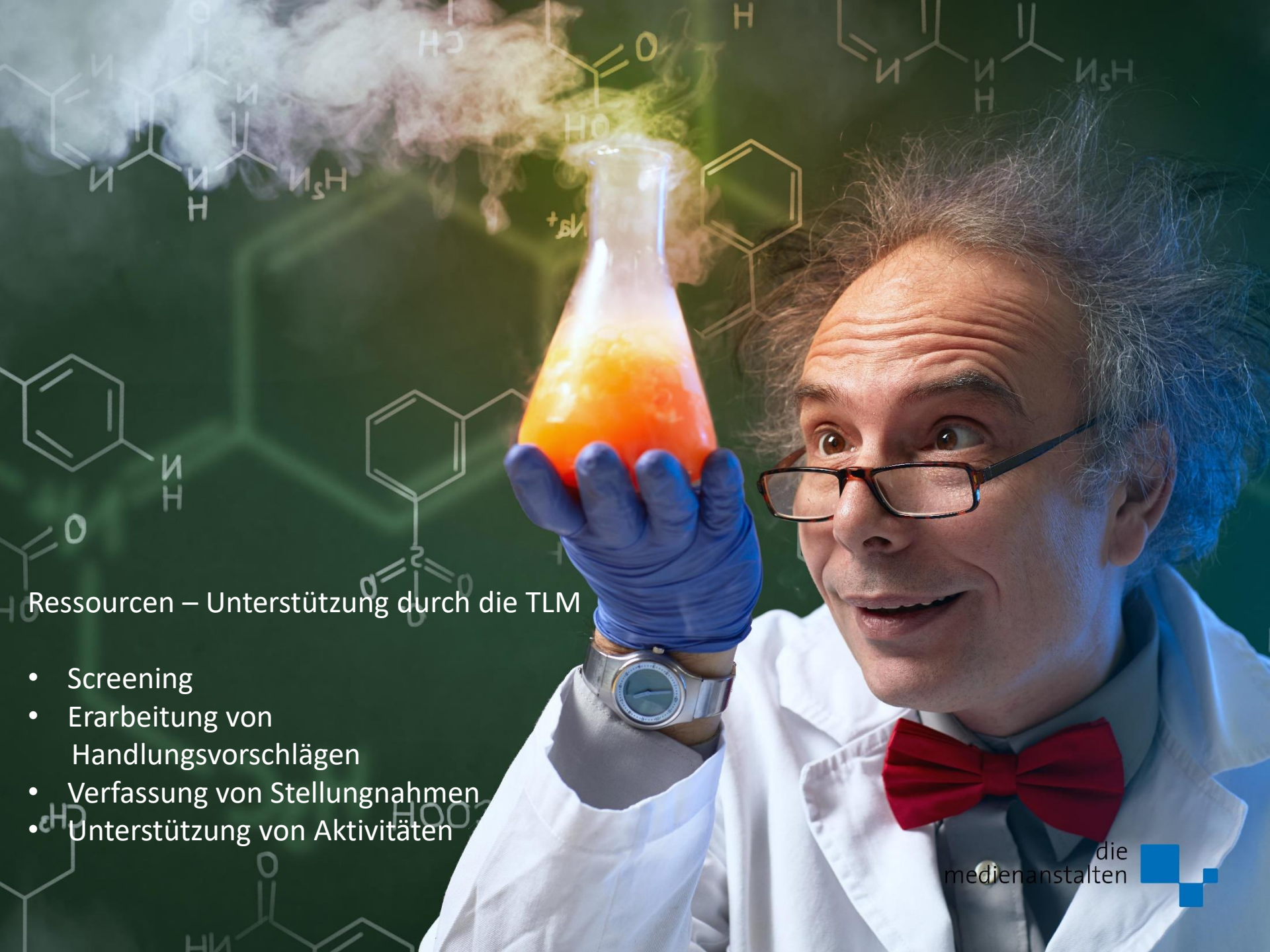


Das Netzwerk

Medienkompetenz



	Leitthema	Das digitale Thüringen ist noch ...
1	 Mittelstand 4.0	... leistungsstärker - weil unser Mittelstand und Handwerk dank schneller Digitalisierung noch besser auf den nationalen und internationalen Märkten mithalten
2	 Digitale Stadt/ digitaler ländlicher Raum	... lebenswerter - weil unsere Bürgerinnen und Bürger dank Digitalisierung auch abseits von Metropolen voll am Leben teilnehmen
3	 Bildung und Forschung digital	... lernbereiter - weil Thüringen dank Digitalisierung auf modernste Formate der Wissensvermittlung und auf zukunftsfähige Forschungsfelder setzt



Ressourcen – Unterstützung durch die TLM

- Screening
- Erarbeitung von Handlungsvorschlägen
- Verfassung von Stellungnahmen
- Unterstützung von Aktivitäten

Erzählen Sie es weiter!



die
medienanstalten

