

Teachers Go Digital – Ein phasenübergreifendes Kooperationsprojekt der Lehrerbildung zur digitalen Schulentwicklung

Dr. Petra Hiebl & Edgar Mayer

Digitale Medien sind aus unserer heutigen Lebenswirklichkeit nicht mehr wegzudenken. Es ist daher wichtig, bereits Kinder und Jugendliche auch im Schulkontext an digitale Medien heranzuführen und sie auf ihrem Weg in die digitale Welt zu begleiten. Es geht hierbei um ein Lernen mit, aber auch über digitale Medien. Gelingensbedingungen für eine entsprechende digitale Schulentwicklung sind nicht nur die digitale Ausstattung der Schule und ein sinnvolles Medienkonzept. Vielmehr ist insbesondere die Professionalisierung von (angehenden) Lehrkräften hinsichtlich ihrer Medienkompetenzen die Grundlage, um Grundschulkindern bei ihrer reflektierten Mediennutzung zu unterstützen. Der Beitrag stellt das phasenübergreifende Kooperationsprojekt „Teachers Go Digital“ vor, welches die Synergieeffekte von Lehrerbildung und digitaler Schulentwicklung nutzt.

Digitalisierungsschub durch die COVID-19-Pandemie

Durch die Notlage und die Schulschließungen hat es an vielen Schulen einen enormen Innovationschub gegeben, vor allem im Bereich des digital gestützten Lernens (Deutsches Schulbarometer Spezial Corona-Krise 2021). Es gilt, die Impulse für digital gestütztes Lehren und Lernen aufzugreifen, weiterzuentwickeln und nachhaltig zu verankern (KMK 2021).

(Medien-)Bildung in der digitalen Welt

„Als zentrales Ziel einer Medienbildung lässt sich definieren, dass sie Menschen befähigen soll, Möglichkeiten von Medien zu erkennen und sie sinnvoll zu nutzen, und gleichzeitig in die Lage versetzen soll, potenzielle Gefahren von Me-

dien wahrzunehmen und zu vermeiden.“ (Zierer 2017, S. 31)

Nach Baacke (1997) lassen sich vier Komponenten der Medienbildung unterscheiden:

Medienkunde umfasst alle Kenntnisse zu Medien, welche die Kinder erlernen sollen. Bei der **Mediennutzung** geht es um die Kompetenzen, die sie erwerben sollen, um mit digitalen Medien umgehen zu können. Primäres Ziel der **Mediengestaltung** ist die sinnvolle und kreative Nutzung digitaler Medien. Einer **Medienkritik** schließlich geht es darum, für einen selbstkritischen und selbstständigen Umgang mit Medien zu sensibilisieren.

Die Kultusministerkonferenz formuliert entsprechende Kompetenzen im **Strategiepapier „Bildung in der digitalen Welt“ (KMK 2017)**, die in länderspezifische Kompetenzrahmen und

Lehrpläne Einzug gehalten haben. Insbesondere geht es um den Erwerb grundlegender wissens- und handlungsrelevanter medienbezogener Kompetenzen der Lehrenden für die Gestaltung didaktischer Inszenierungsmöglichkeiten unter Berücksichtigung der medienbezogenen Zielkompetenzen der Lernenden. Die neuen Technologien sind auf den Prüfstand zu stellen und der Mehrwert für Bildung sowie ein verantwortungsvoller Umgang mit Medien ist zu reflektieren, um eine echte Medienbildung zu verwirklichen. Die **ergänzende Empfehlung zur Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ (2021)** fokussiert notwendige digitale Transformationsprozesse schulischer Bildung.

„Sie perspektiviert den Weg vom Lehren und Lernen mit digitalen Medien und Werkzeugen hin zum Lernen und Lehren in einer sich stetig verändernden digitalen Realität, die als Kultur der Digitalität insbesondere in kulturellen, sozialen und beruflichen Handlungsweisen deutlich wird und wiederum Digitalisierungsprozesse auslöst.“ (KMK 2021, S. 3)

Ziel einer grundlegenden Bildung in einer „**Kultur der Digitalität**“ (Stalder 2016) muss sein, eine Basis für die lebenslange Teilhabe an sich verändernden gesellschaftlichen Prozessen zu schaffen



Abb. 1:
Dagstuhl-Dreieck

und damit einhergehend eine souveräne Integration der Technologien in innovative Lernkulturen. Das Dagstuhl-Dreieck (Abb. 1) visualisiert grundlegende Kompetenzanforderungen in einer Kultur der Digitalität.

Mit der ergänzenden Empfehlung wird der Fokus auf die notwendigen digitalen Schulentwicklungsprozesse und auf die Qualifizierung der Lehrkräfte in didaktischer und technischer Hinsicht gelegt. Grundschulen stehen vor erheblichen Transformationsprozessen, wollen sie diese Kultur der Digitalität mit dem Ziel, die Qualität des Unterrichts zu verbessern, aufgreifen.

Gelingensbedingungen digitaler Schulentwicklung

Laut KMK (2021) sollte jede Schule die digitalisierungsbezogene Schulentwicklung umfassend mit den Dimensionen Unterrichts-, Organisations-, Personal-, Kooperations- und Technologieentwicklung angehen und vor dem Hintergrund der eigenen pädagogischen Zielsetzungen gewinnbringend und zukunftsorientiert miteinander verknüpfen (Abb. 2).

Sicher gibt es nicht nur eine Möglichkeit der Umsetzung digitaler Schulentwicklung, dennoch versucht Johannes Zylka (2018) einen beispielhaften Weg aufzuzeigen. Vier Schritte sind laut Zylka dazu nötig:

- 1) Zuerst müssen Voraussetzungen, Ziele und der Zeitrahmen des geplanten Vorhabens abgeschätzt werden, das heißt, die Rahmenbedingungen für die Digitalisierung an einer Schule werden eruiert.
- 2) Im zweiten Schritt wird die technische Ausstattung der Schule betrachtet und bemessen, was genau an technischen Mittel vorhanden ist und welche Medien noch benötigt werden.

- 3) Der dritte und wichtigste Schritt umfasst die digitalen Kompetenzen der Lehrkräfte und eine fortwährende Begleitung der Implementation in den Unterricht.
- 4) Der letzte Schritt zur Digitalisierung zielt auf die Reflexion der Nutzung der technischen Ausstattung und der Medienintegration. Hierbei ist es wichtig, dass Lehrkräfte offen miteinander umgehen und Fehler machen dürfen, welche als Startpunkt zur Weiterentwicklung gesehen werden. Auch der Austausch über Methoden und Anwendungen soll den Weg zu einer digitalisierten Schule erleichtern. (Zylka 2018, S. 13 ff.)

Aus Schritt 3 leitet sich die Aufgabe für die Lehrerbildung ab, die professionellen Kompetenzen von (angehenden) Lehrkräften zu fördern, sowohl im Hinblick auf die fachliche Nutzung digitaler Medien als auch auf die gezielte Unterstützung des schulischen Erwerbs der computer- und informationsbezogenen Kompetenzen. Das Projekt „Teachers Go Digital“ greift die Förderung digitaler Kompetenzen (angehender) Lehrkräfte sowie die Begleitung der Implementation in den Unterricht in besonderer Weise auf. Es verknüpft die Phasen der Lehrerbildung, wobei theoretische als auch empirische Einsichten im Kontext fortschreitender Digitalisierung mit Praxiserfahrungen verbunden werden (KMK 2021).

Teachers Go Digital



Die Corona-Pandemie machte es notwendig, an der Grundschule Stammham den bereits begonne-

nen Weg der Digitalisierung zu beschleunigen. Mit großer Anstrengung der Schulleitung und des Sachaufwandsträgers gelang es, bis zum Sommer 2021 die Schule mit einer funktionierenden digitalen Infrastruktur auf dem neuesten technischen Stand in allen Klassenzimmern (WLAN, digitale Tafeln, mobile Endgeräte) auszustatten (s. auch oben Schritte 1 und 2).

Um im Rahmen der pandemiebedingten Unsicherheiten im Hinblick auf digital gestütztes Lehren und Lernen handlungsfähig zu sein, entwickelte die Grundschule Stammham in Zusammenarbeit mit dem Lehrstuhl für Grundschulpädagogik und -didaktik der Katholischen Universität Eichstätt-Ingolstadt (KU) und dem Staatlichen Schulamt Eichstätt das phasenübergreifende Kooperationsprojekt „Teachers Go Digital“ zur digitalen Schulentwicklung.

Ziel ist die Nutzung von Synergieeffekten der Lehrerausbildung an der Universität, der Fort- und Weiterbildung der Lehrkräfte an

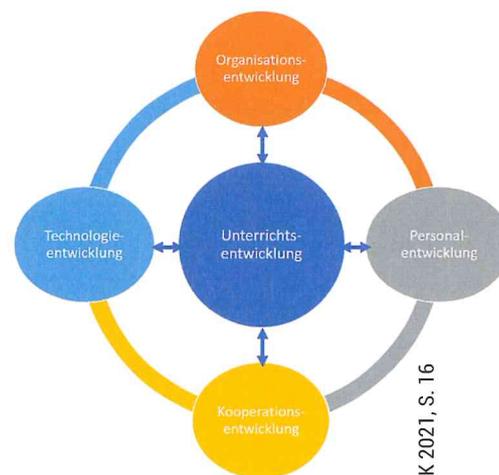


Abb. 2: Modell digitalisierungsbezogener Schulentwicklung

Quelle: KMK 2021, S. 16

der Schule sowie der Schulentwicklung. Dabei wird als zentraler Aspekt der Aufbau und die stetige Aktualisierung der Qualifizierung von Lehrkräften in digitalisierungsbezogenen Kompetenzen über alle Phasen der Lehrerbildung hinweg angestrebt.

Konkret ging es zunächst um die Erhebung und genaue Feststellung des Fortbildungsbedarfs der Lehrkräfte an der Grundschule Stammham. Deutlich wurde, dass Kompetenzen zum Einsatz der neuen digitalen Ausstattung der Schule (digitale Tafel, Tablets) und unterrichtsgeeigneter Apps fehlten. Auf der Grundlage dieser Ergebnisse erarbeiteten sich die Studierenden zunächst die theoretischen und praktischen Grundlagen, um im Anschluss Lerneinheiten zum Einsatz der digitalen Tafel und geeigneter Apps zu entwickeln.

Hier ergänzten sich das theoretische Wissen zum Einsatz digitaler Medien im Unterricht und die digitalen Kompetenzen der Studierenden mit der Unterrichtserfahrung der Lehrkräfte und führten zu fruchtbaren Synergieeffekten. Während die Lehrkräfte tatkräftige Unterstützung im Hinblick auf die ersten Erfahrungen mit dem Einsatz der an der Schule vorhandenen digitalen Ausstattung erhielten, konnten die Studierenden das theoretisch erworbene Wissen sinnvoll in unterrichtspraktischen Kontext übersetzen und durch die Unterstützung der Lehrkräfte ihre schulpraktische Erfahrung erweitern.

Im Vordergrund stand für alle Beteiligten die Entwicklung digitaler Basiskompetenzen, wie z. B. der Umgang mit der digitalen Tafel und den Tablets, sowie die Entwicklung digitaler Methodenkompetenz, wie z. B. crossmedialer Unterricht und digitales Storytelling.

Im Projekt wurden zahlreiche am Lehrplan orientierte Unterrichtsprojekte erarbeitet und mit Schülerinnen und Schülern erprobt. In Kooperation mit Dozierenden des Lehrstuhls Grundschulpädagogik und Grundschuldidaktik wurden die Projekte evaluiert und für eine Online-Dokumentation aufbereitet. Siehe hierzu die Info-Box „Materialien und Informationen zum Projekt ‚Teachers Go Digital‘“ auf S. 7. Die Evaluation des Projekts diente v. a. der Reflexion der Nutzung der technischen Ausstattung und der Medienintegration (s. oben Schritt 4).

Das Projekt wird fortgeführt, indem unter anderem

- weitere Kooperationschulen in das Projekt einbezogen,
- die Ergebnisse durch den Aufbau einer Eduthek mit Best-Practice-Beispielen, Fortbildungsangeboten und Unterrichtsmaterialien für den Einsatz digitaler Medien im Unterricht verbreitet,

- Beratungsangebote für Schulen im Schulamtsbezirk im Hinblick auf digitale Ausstattung, den Erwerb digitaler Kompetenzen und der digitalen Schulentwicklung entwickelt,
- (über-)regionale Lehrerfortbildungen von Dozierenden und Studierenden der KU sowie Lehrkräften der Grundschule Stammham zur Steigerung der digitalen Lehrkompetenzen auf unterschiedlichen Anwenderniveaus im Bereich des digital unterstützten Lernens und Lehrens angeboten werden.

Ziel „Kultur der Digitalität“

Digitalisierung wird laut KMK (2017, S. 8) verstanden *„als Prozess, in dem digitale Medien und digitale Werkzeuge zunehmend an die Stelle analoger Verfahren treten und diese nicht nur ablösen, sondern neue Perspektiven in allen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Bereichen erschließen, aber auch neue Fragestellungen [...] mit sich bringen.“*

Hierfür ist es zentral, sich die Potenziale digitaler Medien und Werkzeuge für ein Lehren und Lernen in der digitalen Welt anzueignen und didaktisch nutzbar zu machen.

Die Nutzung digitaler Medien kann durch das SAMR-Modell (Puentedura 2014; Abb. 5) beschrieben und eingeschätzt werden.

Wird im Unterrichtsplanungsprozess der Einsatz digitaler Medien kritisch unter Einbezug des SAMR-Modells reflektiert, dann werden folgende Punkte klar:

- Digitale Medien haben nicht per se einen Mehrwert.
- Digitale Medien können Lernen erschweren und verhindern, aber auch erleichtern und befördern.
- Digitale Medien dienen im Idealfall der kognitiven, kommunikativen und inhaltlichen Vernetzung.



Fotos aus dem Projekt „Teachers Go Digital“

Abb. 3: Umgang mit digitaler Tafel und Tablet Abb. 4: Crossmedialer Unterricht

Adaptiert mit Erlaubnis von Sylvia Duckworth – <https://sylviaduckworth.com/> – Deutsche Übersetzung von Ekkehard Brüggemann – <http://lekkib.de> – bereitgestellt auf <https://www.medienzentrum-harburg.de/samr/>

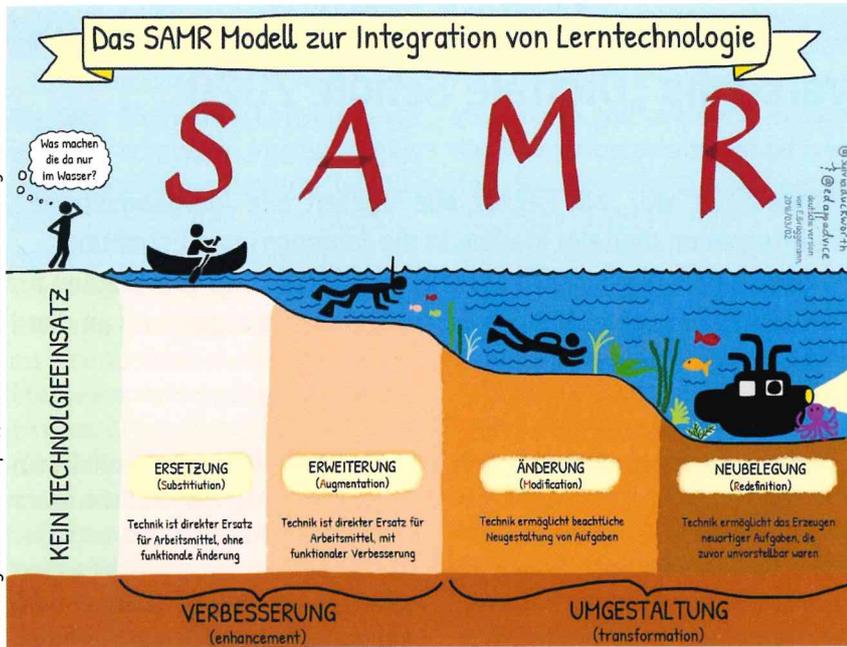


Abb. 5: Das SAMR-Modell

- Digitale Medien brauchen Vor-entlastung, Einübung und klare Instruktionen, um einen „cognitive overload“ zu verhindern.

Kinder nutzen digitale Technologien jedoch nicht nur zum Lernen, sondern auch zur Unterhaltung, zur Kommunikation, zur Orientierung in der Persönlichkeitsentwicklung und Identitätsbildung und für die Erprobung ihrer eigenen Gestaltungs- und Interaktionsmöglichkeiten. Grundschulunterricht steht somit vor der Herausforderung, Kinder bei der Entwicklung ihrer

individuellen Zugänge zu einer Kultur der Digitalität zu unterstützen und zu begleiten. Dies ist nur möglich, wenn Grundschulen selbst Teil einer Kultur der Digitalität werden (Irion & Knobloch 2021, S. 124). Digitalisierungsprozesse sind daraufhin auszurichten. Dabei ist es förderlich, bei Lehrkräften zunächst Bedenken, wie Scheu, Unentschlossenheit bis hin zu Angstgefühlen, abzubauen und sie zum Umgang mit und Einsatz von digitalen Medien zu ermutigen. Dies kann unter anderem durch eine offene

INFO

Materialien und Informationen zum Projekt „Teachers Go Digital“

- Projekt-Homepage: <https://grundschulpaedagogik.ku.de/teachersgodigital/>
- Film zum Projekt: <https://youtu.be/z69fsMx25lg>
- Materialien zu den digitalen Unterrichtseinheiten: https://padlet.com/petra_hiebl/TGD_2021

Diskussion an der jeweiligen Schule erfolgen, bei der der Umgang mit Hard- und Software, vor allem aber auch die sinnvolle und begrenzte Auswahl der passenden Angebote für die eigene Unterrichtsgestaltung vermittelt werden. □

AUTOREN

Dr. Petra Hiebl,

Akademische Direktorin, ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Grundschulpädagogik und Grundschuldidaktik und stellvertretende Vorsitzende des Zentrums für Lehrerbildung an der Katholischen Universität Eichstätt-Ingolstadt.

Edgar Mayer

ist Schulleiter der Grundschule Stammham im Landkreis Eichstätt und Lehrbeauftragter am Lehrstuhl für Grundschulpädagogik und Grundschuldidaktik an der Katholischen Universität Eichstätt-Ingolstadt.

LITERATUR

Baake, D. (1997): Medienpädagogik. Tübingen: Niemeyer.

Deutsches Schulbarometer Spezial Corona-Krise: 2. Folgebefragung (2021). In: <https://deutsches-schulportal.de/unterricht/umfrage-deutsches-schulbarometer/>

Gesellschaft für Informatik (2016): Dagstuhl-Erklärung. Bildung in der digitalen vernetzten Welt. Eine gemeinsame Erklärung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Seminars auf Schloss Dagstuhl – Leibniz-Zentrum für Informatik GmbH. In: https://dagstuhl.gi.de/fileadmin/GI/Hauptseite/Aktuelles/Projekte/Dagstuhl/Dagstuhl-Erklärung_2016-03-23.pdf

Irion, Th. & Knoblauch, V. (2021): Lernkulturen in der Digitalität. Von der Buchschule zum zeitgemäßen Lebens- und Lernraum im 21. Jahrhundert. In: Peschel, M. (Hrsg.): Didaktik der Lernkulturen. Frankfurt am Main: Grundschulverband, S. 122–145. In: <https://grundschulverband.de/produkt/band-153-lernkulturen/>

KMK (2017): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. In: <https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/>

veroeffentlichungen_beschluesse/2018/Strategie_Bildung_in_der_digitalen_Welt_idF_vom_07.12.2017.pdf

KMK (2021): Lehren und Lernen in der digitalen Welt. Die ergänzende Empfehlung zur Strategie Bildung in der digitalen Welt. In: https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2021/2021_12_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf

Puentedura, R. (2014): SAMR: A Contextualized Introduction. In: <http://hippasus.com/rpweblog/archives/2014/01/15/SAMRABriefContextualizedIntroduction.pdf>

Zierer, K. (2017): Lernen 4.0. Pädagogik vor Technik. Möglichkeiten und Grenzen einer Digitalisierung im Bildungsbereich. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Stalder, F. (2016): Kultur der Digitalität. Berlin: Suhrkamp.

Zylka, J. (2018): Digitale Schulentwicklung. Das Praxisbuch für Schulleitung und Steuergruppen. Weinheim, Basel: Beltz.