

Gerhard Tulodziecki, Universität Paderborn

## **Digitale Medien in der Ganztagschule – neue Möglichkeiten für das Lernen in mediengestützten Lernumgebungen**

*Vortrag beim Workshop „Neue Medien und Ganztagschule“, Köln, 17.06.03*

Die Ausführungen zum Thema meines Beitrages möchte ich mit einem kurzen Blick auf ein Interview beginnen, das in einer rheinland-pfälzischen Ganztagschule, einer Hauptschule, mit Schülerinnen und Schülern geführt wurde. Interviewerin war eine Redakteurin des rheinland-pfälzischen Jugend-Online-Magazins JOM.

Hier nun ein Auszug aus dem Interview:

**JOM:** Wie findet ihr das Angebot an eurer Schule?

**Daniel:** Na ja, so mittel. Ich finde, es sollte nicht immer das gleiche Essen geben.

**Marco:** Also mir gefällt die Fußball-AG am besten. Es ist nur dumm, dass die immer so schnell voll ist und dann hat man Pech gehabt. Das ist schade.

**JOM:** Was könnte man eurer Meinung nach verbessern?

**Daniel:** Die Schule sollte kürzer sein. Wir haben immerhin neun Stunden und da ist man einfach zu müde. Mir ist das zu lang.

**Marco:** Es sollte Pizza zu essen geben, aber das machen die ja nie.

**JOM:** Welche Angebote nutzt ihr? Was habt ihr schon alles ausprobiert?

**Daniel:** Tischtennis.

**Marco:** Ich besuche zwei Arbeitsgemeinschaften, Yoga und Rotkreuz.

**JOM:** Wie sieht so ein Tag in der Ganztagschule aus?

**Marco:** Also morgens haben wir Unterricht, danach ist Pause und dann gibt es Mittagessen. Dann ist noch eine kleine Pause und die Hausaufgabenbetreuung, hiernach Arbeitsgemeinschaften oder der Förderunterricht  
(<http://www.ganztagschule.rlp.de/templates/print.php?rubid=53&id=85>, 08.06.2003)

Ohne dieses Interview hier im Einzelnen analysieren zu wollen, wird doch zweierlei auf den ersten Blick deutlich:

- (1) Offenbar ist – trotz einzelner guter Ansätze – das Angebot der Ganztagschulen für die Schülerinnen und Schüler noch nicht hinreichend attraktiv.
- (2) Auch aus pädagogischer Sicht scheinen die neuen Möglichkeiten, die in der Ganztagschule liegen bisher keineswegs ausgeschöpft.

Vor diesem Hintergrund werde ich in meinem Vortrag vor allem der Frage nachgehen, welchen Beitrag die Nutzung digitaler Medien zu einer sinnvollen Gestaltung der Ganztagschule liefern kann. Dabei soll die Gestaltung der Ganztagschule sowohl von Seiten der Schülerinnen und Schüler als auch aus pädagogischer Perspektive als gewinnbringend empfunden werden. Als Grundlage entsprechender Überlegungen, möchte ich zunächst einige Thesen zur Ganztagschule in der Informations-, bzw. Wissensgesellschaft formulieren, die den Ausgangspunkt meiner Überlegungen bilden.

## **1 Ganztagsschule in der Informations- bzw. Wissensgesellschaft**

Thesenartig lassen sich folgende Anforderungen an Ganztagsschulen in der Informations- und Wissensgesellschaft formulieren:

- (1) Die Ganztagsschule sollte in ihrer Funktion als wesentlicher Lernort für alle Kinder und Jugendlichen erhalten bleiben sowie weiterentwickelt und zugleich als Erfahrungs-, Entwicklungs- und Handlungsraum gestaltet werden.
- (2) Zentrale Zielvorstellung einer solchen Schule sollte es sein, dass alle Kinder und Jugendliche die Kompetenzen erwerben können, die ihnen ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozialverantwortliches Handeln in einer von Medien sowie von Informations- und Kommunikationstechnologien mitgeprägten Lebenswelt ermöglichen.
- (3) Wichtige Bedingungen für ein solches Handeln auf Seiten der Kinder und Jugendlichen sind die jeweilige Lebenssituation, die Bedürfnislage, der Kenntnis- und Erfahrungsstand sowie der Stand der intellektuellen und wertebezogenen Entwicklung. Insofern sollen Lernprozesse – unter Beachtung von Lebenssituationen und Bedürfnislage – auf neue Erfahrungen mit der Weiterentwicklung von Wissen und Können zielen und gleichzeitig zu einer Förderung des intellektuellen und sozialen bzw. wertebezogenen Entwicklungsstandes beitragen.
- (4) In der Schule – als Lern- und Erfahrungs-, als Entwicklungs- und Handlungsraum – sollten lebensbedeutsame Themen aufgegriffen und vielfältige Lern-, Arbeits-, Kommunikations- und Kooperationsformen möglich sein. Die Themen können von Umwelt- und Energiefragen bis zu Fragen der Musik- und Mediennutzung reichen. Die Lern-, Arbeits- und Kommunikationsformen sollten sowohl freie Gespräche als auch Unterricht, sowohl selbsttätige Arbeit als auch gemeinsame Projektarbeit und die Gestaltung des Schullebens umfassen – von der Anlage eines Kräutergarten bis zur Planung und Durchführung von Schulfesten.
- (5) Im Rahmen einer solchen Schule kommen digitale Medien sowohl als Mittel des Lernens und der Entwicklungsforschung in den Blick als auch als bedeutsames Element der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen.

Damit sind zugleich zwei zentrale medienbezogene Aufgaben der Schule in der Informations- und Wissensgesellschaft benannt:

- a) die Nutzung von digitalen Medien zur Anregung und Unterstützung von Lernen und Entwicklung,
- b) die Wahrnehmung von Erziehungs- und Bildungsaufgaben im Bereich von Medien und Informationstechnologien.

Im Folgenden geht es um die Frage, wie diese Aufgaben im Rahmen von Ganztagsschulen wahrgenommen werden können.

## **2 Nutzung digitaler Medien für Lernen und Entwicklungsförderung in der Ganztagsschule**

Die Frage der Mediennutzung für Lern- und Entwicklungsprozesse in der Ganztagsschule soll im Folgenden von zwei Bezugspunkten aus angesprochen werden. Erster Bezugspunkt sollen bisherige Überlegungen zur Gestaltung des Nachmittags in Ganztagsschulen sein. Der zweite

Bezugspunkt soll in einer wünschenswerten Strukturierung von Lern- und Lehrprozessen liegen.

Zum ersten Bezugspunkt: In den bisherigen Überlegungen zur Gestaltung des Nachmittags in der Ganztagschule tauchen immer wieder folgende Elemente auf (vgl. z.B. die Überlegungen in Rheinland-Pfalz, <http://www.mbfj.rlp.de/bildung/ganztagschule.html>, 08.06.03):

- unterrichtsbezogene Ergänzungen,
- themenbezogene Vorhaben und Projekte,
- Förderung,
- Freizeitgestaltung.

Es liegt auf der Hand, dass in allen Bereichen digitale Medien wichtige Anregungs- und Unterstützungsfunktionen wahrnehmen könnten:

- **Unterrichtsbezogene Ergänzungen** können u.a. darin bestehen, dass die Schülerinnen und Schüler Übungen zu einem – im morgendlichen Unterricht behandelten – Thema mit Hilfe geeigneter computerbasierter Übungsprogramme durchführen, z.B. zum Rechnen, zur Rechtschreibung oder zu einer Grammatik-Regel. Eine andere Möglichkeit ist, dass sich aus dem Unterricht heraus bestimmte Rechercheaufträge entstehen, die dann am Nachmittag ausgeführt werden, z.B. zum Thema Sekten oder Polizei.
- **Themenbezogene Vorhaben oder Projekte** können in Form von Arbeitsgemeinschaften durchgeführt werden. So ist es z.B. denkbar, dass eine Schülergruppe eine Schülerzeitung, ein Video- oder Hörmagazin für die Schule entwickelt.

Eine besondere Variante der themenbezogenen Vorhaben und Projekte kann darin liegen, dass Schülerinnen und Schüler ein sie interessierendes Thema, z.B. Nordirland-Konflikt, aufgreifen und dazu eine eigene computerbasierte Dokumentation oder Präsentation entwickeln. Diese Variante wurde z.B. im Semik-Projekt im Hochwald Gymnasium in Wadern (Saarland) oder mit dem so genannten Gesellenstück an der Voltaire Gesamtschule in Potsdam realisiert.

- **Förderungsmöglichkeiten** ergeben sich u.a. dadurch, dass Schülerinnen und Schüler die Gelegenheit erhalten, mit Hilfe computerbasierter Lern- und Übungsprogramme bestimmte Defizite, z.B. im Englisch-Unterricht, aufzuarbeiten oder sich im Sinne der Begabungsförderung mit besonders anspruchsvollen Aufgaben auseinandersetzen, z.B. mit der Erstellung einer eigenen Dokumentation zu Fragen der Kernkraft.
- **Die Freizeitgestaltung** kann zum Beispiel dadurch realisiert werden, dass Schülerinnen und Schüler bewusst Erfahrungen mit bestimmten Spielformen – von Gesellschaftsspielen über Sportspiele bis zu Computerspielen – sammeln und diese abschließend gemeinsam reflektieren und einen Hypertext zu verschiedenen Spielformen gestalten.

Geht man nicht so sehr von den zur Zeit diskutierten Gestaltungselementen für den Nachmittag an Ganztagschulen aus, sondern vom zweiten der eingangs genannten Bezugspunkte – dem Lernprozess – so ergeben sich weitere strukturell bedeutsame Hinweise auf die mögliche Verwendung von digitalen Medien in der Ganztagschule. Grundsätzliche Annahme (und Hoffnung) ist dabei, dass die Ganztagschule nicht nur genutzt wird, um dem Vormittagsunterricht mehr oder weniger additiv einzelne Elemente hinzuzufügen, sondern dass auch die Lernprozesse am Vormittag dadurch sinnvoller gestaltet werden können, dass

der Nachmittag für Lernaktivitäten zur Verfügung steht – wobei allerdings die unterschiedlichen Bedingungen in Ganztagschulen in offener Form und in verpflichtender Form zu beachten sind. Lernaktivitäten am Nachmittag würden insbesondere die Möglichkeit eröffnen, Lernprozesse stärker im Sinne eines problem-, fall- und projektorientierten Unterrichts zu gestalten. Ausgangspunkt eines solchen Unterrichts könnten dann jeweils

- Erkundungsaufgaben,
- Probleme,
- Entscheidungsfälle,
- Gestaltungsaufgaben oder
- Beurteilungsaufgaben sein (vgl. Tulodziecki / Herzig 2002).

Eine Erkundungsaufgabe könnte z.B. darauf zielen, durch einen Zoobesuch sowie durch Recherchen in Sachbüchern, in CD-ROMs und im Internet Informationen zu Lebensbedingungen verschiedener Tierarten zusammenzustellen und in einer computerbasierten Form zu präsentieren.

Ein *Problem* ist z.B. dann gegeben, wenn eine Familie, in der bisher viel Fastfood gegessen wurde, beschließt, ihre Ernährungsgewohnheiten ohne Verlust an Essensgenuss zu verbessern. Das Problem kann darin bestehen, Regeln für eine gesunde Ernährung zu entwickeln. Texte aus Zeitschriften, Sachbüchern und Internet können als Informationsquellen genutzt und hinsichtlich ihrer Bedeutung für die Problemlösung bewertet werden.

Ein *Entscheidungsfall* kann z.B. so eingeführt werden, dass sich die Schülerinnen und Schüler in die Situation einer Arbeitsgruppe versetzen sollen, deren Aufgabe es ist, eine Entscheidung zu fällen, ob in einem Braunkohlenrevier eine Erweiterung des Abbaugebiets erfolgen soll oder nicht. Dazu sind u.a. Informationen zur Bedeutung der Braunkohle im Kontext der Energieversorgung, zur Notwendigkeit von Umsiedlungen sowie zu weiteren humanen, geologischen, ökonomischen und ökologischen Fragen zu erarbeiten, ehe eine Entscheidung gefällt und begründet wird. Entsprechende Informationen enthält z.B. die CD-ROM „Erlebnis Erde. Erdgeschichte“ des FWU (vgl. FWU 2001).

Eine *Gestaltungsaufgabe* wäre z.B. gegeben, wenn ein Gedicht von Hermann Hesse multimedial umgesetzt werden soll. Dabei geht es u.a. darum, geeignetes Schrift-, Bild- und Tonmaterial auszuwählen oder zu produzieren und die verschiedenen medialen Elemente in sinnvoller Weise mit einem Autorensystem, das den Gestaltungsanforderungen gerecht wird, zusammenzufügen.

Ein *Beurteilungsfall* kann u.a. in der Bewertung unterschiedlicher Computerspiele hinsichtlich verschiedener Kriterien bestehen, z.B. Schwierigkeitsgrad, Unterhaltungswert, implizite Verhaltens- und Wertorientierungen.

In der Auseinandersetzung mit entsprechenden komplexen und möglichst authentischen Aufgaben können Möglichkeiten der Informationssuche, -strukturierung und -bewertung zur Entwicklung selbstständigen Lernens praktiziert und reflektiert werden. Die Auseinandersetzung mit den Aufgaben lässt sich – wie die obigen Beispiele zeigen – durch mediale oder multimediale Angebote anregen und unterstützen. Medien können dabei als Hilfsmittel bei der Präsentation von Aufgaben, als Informationsquelle und Lernhilfe, als Werkzeug bei Aufgabenlösungen, als Gegenstand von Analysen und zur Bereitstellung von

Materialien für die weitere Bearbeitung, als Instrument der Speicherung und Wiedergabe von Arbeitsergebnissen sowie als Instrument des Austausches und der Kommunikation dienen.

Zugleich lassen sich bei der Auseinandersetzung mit Erkundungsaufgaben, Problemen, Entscheidungsfällen, Beurteilungs- und Gestaltungsaufgaben zugleich Computernetze nutzen, um neue Formen der Medienverbreitung, der Kommunikation oder der Kooperation zu erproben. Beispielsweise können bei einem Projekt zu Computerspielen Arbeitsergebnisse ins Netz gestellt und verschiedene Diskussionsbeiträge in ein Forum eingebracht werden. Weitere Kommunikationsformen, für die sich das Netz nutzen lässt, sind die gezielte Informationsanforderung und -hilfe bei besondere kompetenten Partnerschulen, die parallel-vergleichende Bearbeitung eines Themas mit einer Partnerklasse, z.B. Erkundungen zur Architektur in einer deutschen und einer französischen Region, sowie die gemeinsame Bearbeitung eines Themas oder die gemeinsame Planung und Gestaltung eines Produkts, z.B. die netzgestützte Entwicklung eines gemeinsamen Umweltmagazins.

Für die Einbindung solcher Aktivitäten in die Ganztagschulen ist es u.U. notwendig, über eine geeignete Aufteilung der Lernphasen auf den Vormittag und Nachmittag nachzudenken. Dazu bietet sich zunächst eine (idealtypische) Strukturierung entsprechender Unterrichtseinheiten und Projekte in folgende Phasen an (vgl. Tulodziecki 1996):

- (1) Aufgabenstellung, Sammeln und Problematisieren spontaner Lösungsvermutungen,
- (2) Zielvereinbarung und Besprechen der Bedeutsamkeit,
- (3) Verständigung über das Vorgehen,
- (4) Erarbeitung von Grundlagen für die Aufgabenlösung,
- (5) Durchführung der Aufgabenlösung,
- (6) Vergleich von Lösungen und Zusammenfassen des Gelernten,
- (7) Einführen von Anwendungsaufgaben und deren Bearbeitung,
- (8) Weiterführung und Reflexion des Gelernten und der Lernwege.

Bei diesen Phasen sind in der Regel die Phasen (4) und (5) sowie (7) für Gruppen-, Partner oder Einzelarbeit mit Medien geeignet. Sie könnten demnach in besonderer Weise am Nachmittag stattfinden, wobei die Einbettung dieser Phasen – und darin läge der Vorteil eines entsprechenden Vorgehens – in den gesamten Lehr- und Lernprozess gewährleistet werden könnte.

Ein entsprechendes Vorgehen würde nicht nur wichtigen Anforderungen an das Lernen aus lerntheoretischer und didaktischer Sicht gerecht werden, es würde zugleich dem Anspruch auf Entwicklung von Lesekompetenz sowie wichtigen Zielkategorien in der Informations- bzw. Wissensgesellschaft gerecht werden.

Hinsichtlich der Lesekompetenz lässt sich feststellen, dass die beispielhaft vorgestellten Erkundungs-, Problem-, Entscheidungs-, Gestaltungs- und Beurteilungsaufgaben nur gelöst werden können, wenn es gelingt, geeignete Texte angemessen zu bearbeiten. Die bedeutet u.a.:

- Nach der Aufgabenstellung muss überlegt werden, welche Fragen zunächst im Sinne von Grundlagen zu beantworten sind, um auf dieser Basis dann die Aufgaben lösen zu können.

- Danach sind Texte fragenbezogen auszuwerten, was bedeutet, dass Unklarheiten aufgeklärt, Textstellen im Hinblick auf ihre Bedeutung für die Aufgabenlösung bewertet und schließlich wichtige Informationen zusammengefasst werden müssen.
- Bei der Aufgabenlösung sind die so aus den Texten erarbeiteten und zusammengefassten Informationen noch einmal zu durchdenken und für eine Aufgabenbearbeitung – im Sinne der Problemlösung, der Entscheidungsfindung, der eigenen Gestaltung eines Produkts oder der Beurteilung eines Sachverhalts – auszuwerten.

Bei einer solchen Beschreibung wird unmittelbar einsichtig, dass die Bearbeitung von Texten im Rahmen eines problem-, entscheidungs-, gestaltungs- und beurteilungsorientierten Vorgehens genau die Merkmale aufweist, die in der PISA-Studie als besonders relevant für die Entwicklung von Lesekompetenz angesehen werden (vgl. Artelt, C., u.a. (2001)). Danach ist für die Förderung von Lesekompetenz der Erwerb von Textverarbeitungsstrategien grundlegend. Solche Textverarbeitungsstrategien sind durch Planung, Überwachung und Kontrolle des eigenen Lern- und Verstehensprozesses gekennzeichnet. Zugleich kommen bei einem solchen Vorgehen – quasi nebenbei und integriert in Lehr-Lernprozesse, die als bedeutsam erfahren werden, Methoden reziproken Lehrens und Lernens zur Anwendung, die sich im Kontext der Leseförderung als besonders effektiv erweisen haben: das Formulieren von Fragen an den Text, das Klären von Unklarheiten sowie das Zusammenfassen.

Darüber hinaus ist anzunehmen, dass die Einbettung des Lesens bzw. der Bearbeitung von Texten in **bedeutsame** Aufgabenstellungen positiv auf das Leseinteresse wirkt. Bedeutsame Aufgabenstellungen sind ja gerade dadurch gekennzeichnet, dass sie neben inhaltlichen Interessen affektiv-motivationale Komponenten des Lernprozesses aufnehmen.

Mit der Forderung nach einem problem-, entscheidungs-, gestaltungs- und beurteilungsorientierten Vorgehen ist letztlich die Annahme verbunden, dass so - unter Beachtung von Bedürfnissen und Lebenssituationen - ein angemessener Kenntnis- und Erfahrungsstand bei gleichzeitiger Forderung des intellektuellen und sozial-moralischen – wie oben gezeigt – Entwicklungsniveaus erreicht werden kann. Ein entsprechendes Vorgehen würde nicht nur der Lesekompetenz dienlich sein, sondern auch für den Bereich der Mathematik und der Naturwissenschaften ein anwendungsbezogenes Wissen sichern, wie es in der Pisa-Studie geprüft und gefordert wird. Dabei sind Fähigkeitsbereiche angesprochen, die für die Bildung in einer durch Medien und Informationsfülle gekennzeichneten Zeit besonders bedeutsam sind, und zwar Fähigkeit zum Umgang mit Komplexität, Problemlösefähigkeit, Entscheidungsfähigkeit, Gestaltungsfähigkeit und Urteilsfähigkeit. Problemlösefähigkeit kann dabei auf das eingangs geforderte sachgerechte Handeln, Entscheidungsfähigkeit auf selbstbestimmtes Handeln, Gestaltungsfähigkeit auf kreatives Handeln und Urteilsfähigkeit auf sozialverantwortliches Handeln bezogen werden.

Allerdings sind auch mit der Fähigkeit, Texte problem-, entscheidungs-, gestaltungs- und beurteilungsorientiert zu nutzen, noch nicht alle für Medienkompetenz wichtigen Aspekte erfasst. Dies möchte ich an einem kleinen Beispiel verdeutlichen:

In einer Schule, in der sehr viel gestaltungsorientiert mit elektronischen Medien gearbeitet wird, haben wir 15-16-jährige Haupt- und Realschüler gebeten, u.a. zu folgender Frage Stellung zu nehmen:

Wenn der Hörfunk und das Fernsehen keine Werbespots mehr ausstrahlen dürften, würde das für die Rundfunkanstalten unterschiedliche Konsequenzen haben.

Nenne bitte Rundfunkanstalten, die du kennst, und erläutere, welche Bedeutung die Werbung für sie hat.

Als Antworten wurden genannt:

- RTL, PRO 7, die Sender würden sonst Pleite gehen.
- Komme mit der Fragestellung nicht klar.
- Private Sender werden oft durch Werbung finanziert, öffentliche Sender – weiß ich nicht.
- Weiß ich nicht.
- Private Radiosender – mehr Werbung – mehr Geld – Mehr Arbeitsplätze.
- Das will ich nicht beantworten, der Text ist mir zu lang.

Diese Antworten machen schlagartig deutlich, wie wichtig es ist, die Verwendung von Medien – auch wenn sie in ein didaktisch sinnvolles Vorgehen eingebettet ist – durch medienpädagogische Reflexionen zu begleiten. Gleichzeitig wird aus einer anderen – als der bisher behandelten – Perspektive klar, dass Medienkompetenz mehr umfasst als Lesekompetenz.

Deshalb werde ich nach dem didaktischen Zugang zu Fragen der Medienverwendung in der Ganztagschule nun die Frage der Wahrnehmung von medienbezogenen Erziehungs- und Bildungsaufgaben bearbeiten.

### **3 Wahrnehmung von medienbezogenen Erziehungs- und Bildungsaufgaben in der Ganztagschule**

Medienkompetenz als Aufgabe der Schule umfasst zunächst die Entwicklung von Handlungskompetenzen in zwei Zusammenhängen

- im Zusammenhang der Auswahl und Nutzung vorhandener Medienangebote und Informationstechnologien, z.B. der Nutzung von Fernsehen und Internet für Information und Lernen, für Unterhaltung und Spiel, für Problemlösung und Entscheidungsfindung, für Kooperation und Kommunikation,
- im Zusammenhang der eigenen Gestaltung medialer Aussagen, z.B. der eigenen Erstellung einer Zeitung, eines Hörmagazins, eines Videofilms, einer Computersimulation oder einer Homepage, und ihrer Verbreitung.

In diesen Zusammenhängen sollten zugleich Kenntnisse und Versehen sowie Analyse- und Urteilsfähigkeit in drei Inhalts- und Reflexionsbereichen angestrebt werden:

- im Bereich der Gestaltungsmöglichkeiten, die bei Medien und informationstechnischen Systemen Verwendung finden: vom realitätsnahen Foto des Kölner Doms bis zur grafischen Darstellung der Bevölkerungsentwicklung auf unseren Planeten, von Grundstrukturen und Grundfunktionen bei der Datenverarbeitung bis zu computerbasierten Techniken der Bildbearbeitung und Bildfälschung.
- im Bereich von Wirkungen bei der Nutzung von Medien und Informationstechnologien: von individuellen Einflüssen auf Gefühle, Vorstellungen und Verhaltensorientierungen bis zur Bedeutung der Massen- und Individualkommunikation für die öffentliche Meinungs- und die politische Willensbildung,

- im Bereich der Bedingungen der Produktion und Verbreitung von Medien und Informationstechnologien: von technischen Voraussetzungen für die Nutzung von Medien und Informationstechnologien bis zu personalen Bedingungen in einem Software-Unternehmen, von rechtlichen Bestimmungen zum Datenschutz bis zu wirtschaftlichen Interessen der Computerindustrie und der Netzprovider bzw. der dahinter stehenden Konzerne.

Diese Handlungs- und Inhaltsbereiche könnten in verschiedenen Unterrichtseinheiten und Projekten umgesetzt werden. Dafür bietet sich in der Ganztagschule entweder

- eine Kombination von Vormittagsunterricht und Nachmittagsaktivitäten im Sinne der oben skizzierten Phasenabläufe oder
- die vollständige Verlegung in das „Gestaltungselement“ der themenbezogenen Vorhaben und Projekte am Nachmittag an.

Für die Umsetzung gibt es mittlerweile praktisch in allen Bundesländern Empfehlungen, deren Realisierung bisher allerdings daran krankte, dass keine adäquaten Zeitfenster zur Verfügung standen. Genau dieses Problem könnte jedoch in Ganztagschulen durch die o.g. zwei Möglichkeiten gelöst werden.

In diesem Sinne soll im Folgenden in aller Kürze ein kurzer Blick auf drei Konzepte für die inhaltliche Umsetzung der Medienbildung geworfen werden.

Das erste Beispiel stammt aus Thüringen. Die folgende Darstellung zeigt in zusammengefasster Form die Konzeption für einen Kurs Medienkunde für die 5. – 7. Jahrgangsstufe im Sinne einer grundlegenden Medienbildung (vgl. Thüringer Kultusministerium 2002).

### **Kurs „Medienkunde“ für die Klassen 5 – 7 (Thüringen 2002)**

Kompetenzen:

Sachkompetenz, Methodenkompetenz, Sozialkompetenz, Selbstkompetenz

Module zu **Printmedien:**

Bücher, Zeitungen, Zeitschriften (Wahlpflicht)

Module zu **audiovisuellen Medien:**

Hörfunk, Film Fernsehen (Wahlpflicht)

Module zu **Computer/Internet:**

Computer, Internet (Pflicht)

Lerninhalte (jeweils):

Grundlagen, Medienbewertung, Mediennutzung, Medienproduktion



Das zweite Beispiel ist als – auf bestimmten Grundlagen aufbauender – Wahlpflichtkurs für die Jahrgangsstufen 7 – 10 gedacht und stammt aus Sachsen-Anhalt (vgl. Kultusministerium des Landes Sachsen-Anhalt):

### **Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“ für die Klassen 7 – 10 (Sachsen-Anhalt)**

Schul- jahrgänge	Themen bzw. Schwerpunkte zur Entwicklung von Verarbeitungs-, Auswahl-, Gestaltungs- und Urteilskompetenz			
7/8	P-1 Spot auf: Entdeckungen	P-2 Wie ein Film entsteht	P-3 Medienspuren	
	W-2 Die Wirklichkeit der Fernsehserien	W-2 Ordnung im Chaos	W-3 Computer machen Druck	
9	P-4 Wirtschaftsfaktor Medien	W-4 Werbung gehört dazu	W-5 Computerspiele - nur zum Spaß?	W-6 Jederzeit und weltweit
10	P-5 Information / Kommunikation / Öffentlichkeit S-1 Spiel-Film-Welt / S-2 Spaziergänge auf verschlungenen Wegen / S-3 Im Netz der Netze			

Das dritte Beispiel verbindet Elemente einer grundlegenden Medienbildung in den Jahrgangsstufen 5/6 mit weiterführenden medienpädagogischen Aktivitäten in den Jahrgangsstufen 7 – 10 (vgl. Ministerium für Schule und Weiterbildung, Wissenschaft und Forschung des Landes Nordrhein-Westfalen 2000).

## Aufgabenbereiche als Bezugspunkte für die Lehrerbildung Nordrhein-Westfalen (2000)

	Auswählen und Nutzen von Medien- angeboten	Gestalten und Verbreiten von Medien- beiträgen	Verstehen und Bewerten von Medien- gestaltungen	Erkennen und Aufarbeiten von Medien- einflüssen	Durchschauen und Beurteilen von Bedin- gungen der Produktion und Verbreitung
5/6	Information  Lernen  Unterhaltung	Fotos  Drucker- zeugnisse Hörbeiträge	Darstellungs- formen Gestaltungs- techniken	Vorstellungen	Ökonomische Bedingungen
7/8	Spiele  Simulation	Video  Computer- basierte Beiträge	Gestaltungs- arten  Gestaltungs- absichten	Gefühle  Verhaltens- orientierungen	rechtliche Bedingungen
10	Tele- kooperation			Wertorien- tierungen  soziale Zusammen- hänge	Personale und institutionelle Bedingungen  gesellschaft- liche Bedingungen

Wie betont, bietet die Ganztagschule für eine Umsetzung solcher und ähnlicher Konzepte einen günstigen zeitlichen Rahmen.

### Schulentwicklung als Rahmen für die Umsetzung

Auch wenn mit der Ganztagschule neue und günstige zeitliche Rahmenbedingungen für eine lern- und entwicklungsfördernde Medienverwendung sowie für die Umsetzung von Kerncurricula und Wahlpflicht- sowie Wahlangeboten zur Medienbildung entstehen, ist damit die Umsetzung – wie wir alle wissen – noch lange nicht garantiert. Die Umsetzung erfordert Schulentwicklungsprozesse, die in mehrdimensionaler Weise curriculare, methodenbezogene, infrastrukturelle, organisationsbezogene und personale Entwicklungen verbinden. In solche Prozesse sollten vorhandene Ressourcen und Erfahrungen, z.B. in Schulbibliotheken sowie in kommunalen und Landes-Medienzentren, einbezogen werden. Zu diesen Fragen hat das FWU seinerzeit unter dem Titel „Von der Schulbibliothek zum schulischen Wissenszentrum“ eine wichtige länderoffene Tagung durchgeführt. Zudem liegt dazu ein Projektentwurf vor, der m.E. in die weiteren Überlegungen zur Gestaltung der Ganztagschulen einbezogen werden sollte. Entsprechende infrastrukturelle Maßnahmen würden bei ihrer Umsetzung vielfältige Lern-, Arbeits-, Kommunikations- und Kooperationsformen im Sinne der bisherigen

Ausführungen ermöglichen, insbesondere wenn sie durch angemessene Maßnahmen der Qualifizierung und Personalentwicklung begleitet werden.

So würden Ganztagschulen entstehen, in denen die Schülerinnen und Schüler sowohl Medienkompetenz als auch die Voraussetzungen zu einem sachgerechten, selbstbestimmten, kreativen und sozialverantwortlichem Handeln in der Informations- und Wissensgesellschaft erwerben können.

### **Literaturverzeichnis:**

Artelt, C., u.a. (2001a): Lesekompetenz: Testkonzeption und Ergebnisse. In: Deutsches PISA-Konsortium (Hrsg.) (2001): PISA 2000. Basiskompetenzen von Schülerinnen und Schülern im internationalen Vergleich. Leske + Budrich, S. 69 – 137

FWU – Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht(Hrsg.) (2001): Erlebnis Erde. Erdgeschichte. CD-ROM und Begleitheft. Grünwald: FWU

Kultusministerium des Landes Sachsen-Anhalt (Hrsg.) (2000): Vorläufige Rahmenrichtlinien „Moderne Medienwelten“, Sekundarschule. Magdeburg: Kultusministerium des Landes Sachsen-Anhalt

Ministerium für Schule und Weiterbildung, Wissenschaft und Forschung des Landes Nordrhein- Westfalen (Hrsg.) (2000): Zukunft des Lehrens – Lernen für die Zukunft. Rahmenkonzept. Düsseldorf: Ministerium für Schule und Weiterbildung, Wissenschaft und Forschung des Landes Nordrhein- Westfalen

Thüringer Kultusministerium (Hrsg.) (2002): Medienkunde. Handreichung. Erfurt: Thüringer Kultusministerium

Tulodziecki, G. (1996): Unterricht mit Jugendlichen. Eine handlungsorientierte Didaktik mit Unterrichtsbeispielen. 3. Aufl., Bad Heilbrunn: Klinkhardt

Tulodziecki, G./ Herzig, B. (2002): Computer & Internet im Unterricht. Medienpädagogische Grundlagen und Beispiele. Berlin: Cornelsen Scriptor