

Grundsätze der Medienarbeit am Westfalen-Kolleg

Medien in der Gesellschaft

Unsere Gesellschaft befindet sich in einem grundlegenden Wandel. Ein wesentlicher Aspekt dieses Wandels ist die bereits vor Jahrzehnten begonnene Digitalisierung. Diese gewinnt zunehmend an Bedeutung für die Bewältigung des Alltags und die Gestaltung unserer Lebenswelt. Das hat weitreichende Folgen für die in der Institution Schule stattfindenden Bildungsprozesse, mit denen auf dieses Phänomen reagiert werden sollte. Kommunikationsstrukturen, Wege der Informations- und Wissensbeschaffung sowie die Alltagsorganisation haben sich ebenso verändert wie die Arbeitswelt und das Lernen. Digitalisierung ist sowohl im Hinblick auf Allgemeinbildung als auch Berufs- und Studienvorbereitung von zentraler Bedeutung. Eine Vielzahl der Berufe, auf welche die Schule ihre Absolvent*innen in allgemeinbildender Weise vorbereiten sollte, existieren noch nicht bzw. sind zum Teil noch nicht einmal vorstellbar. Wer in Zukunft ein Studium oder eine Ausbildung erfolgreich abschließen will, kommt nicht umhin, über fundierte Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien zu verfügen. Wer nicht intellektuell und sozial abgehängt werden will, muss die Werkzeuge, mit denen unsere Gesellschaft arbeitet, beherrschen. Darüberhinaus müssen Menschen in der Lage sein, den digitalen Transformationsprozess und seine gesellschaftspolitischen Auswirkungen zu verstehen sowie die Bedeutung zu reflektieren, die den allen zur Verfügung stehenden Medien zukommt, um an der Gestaltung dieses Prozesses mitwirken und ihn kritisch beurteilen zu können.

Medien in der Schule

Diesen Herausforderungen stellt sich das Westfalen-Kolleg in seiner pädagogischen Arbeit. Dabei legen wir ein Medienverständnis zugrunde, das dem oben skizzierten Transformationsprozess gerecht wird und Medien nicht „im Kontext der Bildung auf ein (neues) Hilfsmittel zum (pädagogisch vorteilhaften) Unterrichten“¹ reduziert. Medien konstruieren vielmehr die Gesellschaft selbst und beeinflussen zugleich die Reflexion derselben. Sie sind vor diesem Hintergrund keine isolierten Hilfsmittel für einen konkreten Zusammenhang, sondern immer Teil eines komplexen Geflechts historisch gewachsener Werkzeuge im Erkenntnisprozess. „Das Medium ist sozusagen der gesamte 'Kulturraum', [in dem das Lernen stattfindet,] geschaffen durch das Medium und gleichzeitig in ihm enthalten.“² Damit lässt sich Medienbildung nicht mehr auf Begriffe wie „Methoden- oder Medienkompetenz“ und „Mediennutzung“ reduzieren. Ebenso wenig darf eine undistanzierte Technikbegeisterung die Folge sein, da diese der Reflexion der Medienkonstellation in ihrer Komplexität nicht gerecht würde. Der Schule kann hier nur die Aufgabe zukommen, den digitalen Wandel als „Umbruchszeit“³ oder „Zeitenwende“⁴

1 Rosa 2019, S. 104.

2 Rosa 2019, S. 109.

3 Rosa 2019, S. 112.

4 Schirmmacher 2009, S. 20.

ernst zu nehmen und ihr Handeln daran auszurichten. Heute sind Medien nicht mehr „autoritäre Ein-Weg-Systeme [...], in denen einer redet und alle zuhören“⁵. In der Wissenschaft wird das als Paradigmenwechsel vom „Buchdruckzeitalter“ zum „digitalen Zeitalter“ analysiert⁶, der weitreichende Folgen für schrittweise Veränderungen in der Gestaltung schulischer Lernprozesse aufzeigt.⁷

Für die Gestaltung von Unterricht hat das zur Folge, dass der Ausgangspunkt nicht mehr „uneingeschränkt objektives, absolut sicheres Wissen“⁸ ist, sondern „dass sich zumindest ein Teil der Antworten erst während des Prozesses selbst entwickeln und herausstellen wird.“⁹

4-K-Modell¹⁰

Vor diesem Hintergrund können als Leitlinie für überfachliche Kernziele die im 4-K-Modell des Lernens zusammengefassten Fähigkeiten gelten: Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken.¹¹ Darüberhinaus kommt an dieser Stelle der Medienkompetenzrahmen NRW zur Anwendung.¹²

Kommunikation

Die Entwicklung der digitalen Kommunikationstechnologie hat im letzten Jahrzehnt zu einem veränderten gesellschaftlichen Kommunikationsverhalten geführt. Neben einer Beschleunigung der schriftlichen Kommunikation durch SMS, E-Mails, soziale Netzwerke etc. eröffnen sich auch völlig neue Gesprächsformen und Ausdrucksmöglichkeiten. Diese

5 Schirmmacher 2009, S. 60.

6 U. a. Giesecke 2017, Krommer 2019, Rosa, 2019.

7 Welche Veränderungen in diesem Zusammenhang konkret gemeint sein können, zeigt die Aufstellung „Lernverständnis in verschiedenen Epochen von Rosa 2019, S. 112. Ausführliche Erläuterungen finden sich zudem bei Rosa 2017.

8 Rosa 2019, S. 112.

9 Ebd.

10 „Das 4K-Modell [...] formuliert Kompetenzen, die für Lernende im 21. Jahrhundert von herausragender Bedeutung sind: Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken. [...] Die [4K] gehen auf die Partnership for 21st Century Learning (P21) zurück, eine US-amerikanische Non-Profit-Organisation, in der sich Wirtschaftsvertreter, Bildungsfachleute und am Gesetzgebungsprozess Beteiligte seit 2002 für die Bildung in einem digitalen Kontext einsetzen. P21 hat ein „Framework for 21st Century Learning“ erarbeitet, in dem die [4K] so genannten „learning and innovation skills“ zugeordnet werden. Sie sollen Kompetenzen bezeichnen, die Grundlagen für selbstgesteuertes Lernen und Adaption darstellen. P21 geht davon aus, dass diese Fertigkeiten in Arbeitsumgebungen des 21. Jahrhunderts besonderes Gewicht erhalten. [...] Auch der Koordinator der PISA-Studien Andreas Schleicher argumentiert von beruflichen Anforderungen aus, die klassische Unterrichtsfächer in den Hintergrund rücken lassen. Die 4K geben Lernenden seiner Ansicht nach die Fähigkeit, neue Einsichten zu gewinnen und Zusammenhänge herzustellen.“ (Wikipedia: „4K-Modell des Lernens“)

11 Vgl. hier und im Folgenden: Mihajlović 2017; unterricht-digital.info 2019.

12 Medienkompetenzrahmen NRW 2019. Der Medienkompetenzrahmen NRW (kurz: MKR) stellt die ministerielle Grundlage für die Umsetzung bundesweiter Bildungsstandards im Bereich „Bildung in einer mediatisierten Welt“ (ebd.) dar. Er ist für alle Bildungsgänge bis zum Ende der Sekundarstufe I in allen Teilkompetenzen verpflichtend. Darauf aufbauend setzt der Unterricht der Sekundarstufe II und analog dazu auch der des Zweiten Bildungswegs diesen Bildungsauftrag fort. Der MKR weist insgesamt sechs Kompetenzbereiche auf, auf die im Folgenden Bezug genommen wird: 1. Bedienen und Anwenden; 2. Informieren und Recherchieren; 3. Kommunizieren und Kooperieren; 4. Produzieren und Präsentieren; 5. Analysieren und Reflektieren; 6. Problemlösen und Modellieren.

erfordern im Sender-Empfänger-Austausch neue Kommunikationsregeln und eine Erweiterung der kommunikativen Kompetenz an sich. Für die Schule bedeutet das, dass tradierte Konzepte der Unterrichtskommunikation hier an ihre Grenzen stoßen. Über die analoge Studierenden-Lehrenden- bzw. Studierenden-Studierenden-Kommunikation im Unterricht hinaus entsteht mithilfe der digitalen Möglichkeiten ein erweitertes Spektrum der Interaktion, das am Westfalen-Kolleg im Bildungsgang Abitur-Online durch den Wechsel von Unterrichtsphasen in Präsenz und Distanz bereits vorhanden ist. Durch die Nutzung von Moodle als Lernplattform und die dort angebotenen Aktivitäten (z.B. Chat, Forum, Abstimmung sowie Etherpad Lite oder Wiki) werden Kommunikationswege bereitgestellt, die einen direkten Austausch der Studierenden untereinander oder mit den Lehrenden über Lerngegenstände im Unterricht, aber auch außerhalb dessen ermöglichen. Zugleich werden Zwischenergebnisse und der Lernprozess dokumentiert und auf diese Weise transparent gemacht. Darüberhinaus trägt die damit verbundene distanzierte Betrachtung des Kommunikationsverlaufs zur Schaffung von Anlässen für eine Meta-Kommunikation bei. So vermittelt der Unterricht wichtige Kompetenzen für die Bewältigung kommunikativer Situationen des angebrochenen digitalen Zeitalters.

Kommunikation im MKR

Im Medienkompetenzrahmen NRW wird dem veränderten Kommunikationsverhalten und den sich daraus ergebenden Konsequenzen für den Unterricht an mehreren Stellen Rechnung getragen: Der Kompetenzbereich 1 (Bedienen und Anwenden) nimmt neben der Kenntnis und Auswahl der zur Verfügung stehenden Medien auch die Reflexion der Möglichkeiten und Grenzen digitaler Werkzeuge in den Blick, was in Bezug auf die kommunikativen Möglichkeiten bedeutsam ist. Mit dem Kompetenzbereich 3 (Kommunizieren und Kooperieren) wird gleich zwei Kompetenzen des 4-K-Modells explizit Rechnung getragen: Schwerpunkte sind hier die zielgerichtete Planung und Gestaltung von Kommunikationsprozessen, die Kenntnis und Anwendung von Kommunikationsregeln, die Beteiligung an gesellschaftlichen Kommunikationsprozessen und deren Reflexion sowie die im Kommunikationsprozess möglichen Gefahren. Die Kompetenzbereiche 4 (Produzieren und Präsentieren) und 5 (Analysieren und Reflektieren) setzen ebenfalls eine hohe kommunikative Kompetenz voraus und tragen zugleich zum Kompetenzerwerb in diesem Bereich bei.

Kollaboration

Aus den sich verändernden Kommunikationssituationen und -möglichkeiten resultieren notwendig neue Formen der Zusammenarbeit, die außerhalb der Institution Schule bereits in vielen Bereichen etabliert sind. Menschen arbeiten in räumlicher Distanz gemeinsam an Projekten, diskutieren in Internetforen und organisieren politische Veranstaltungen, Konferenzen oder Freizeitaktivitäten. Sie suchen Rat und praktische Hilfe in sozialen Netzwerken oder tauschen Videos und andere Materialien aus. Die Fähigkeit zu kollaborativem Arbeiten stellt eine Schlüsselqualifikation der Zukunft dar. Neben den traditionellen Möglichkeiten der Gruppenarbeit mit verschriftlichter Präsentation (Plakat, Folie u. dgl.) oder des kooperativen Lernens hat der digitale Wandel u.a. zu den neuen

Formen der Zusammenarbeit geführt, die oben unter dem Stichwort „Kommunikation“ bereits dargestellt wurden. Diese neue Arbeitsform ist wesentlich durch eine effiziente und effektive Möglichkeit zur orts- und zeitdifferenten Zusammenarbeit gekennzeichnet. Dass die Vertrautheit mit kollaborativen Arbeitsweisen bei unseren Studierenden aber noch gering ausgeprägt ist, zeigt die tägliche Unterrichtserfahrung am Westfalen-Kolleg. Anders als es die Rede von den „digital natives“ suggeriert, sind die jungen Erwachsenen im versierten Umgang mit digitalen Medien überwiegend eher unsicher, so dass dem Zweiten Bildungsweg auch hier die wichtige Aufgabe zukommt, den Kompetenzerwerb in diesem Bereich zu unterstützen. Dabei kann an unserer Schule auf die Erfahrungen zurückgegriffen werden, die man bereits durch den langjährigen Einsatz von „blended learning“ hat.

Kollaboration im MKR

Der Medienkompetenzrahmen NRW greift den Gedanken der Zusammenarbeit an mehreren Stellen auf: Der Kompetenzbereich 2 (Informieren und Recherchieren) wird durch gemeinsames Erarbeiten, Aufbereiten und Beurteilen ebenso an Qualität gewinnen wie die Kompetenzbereiche 4 (Produzieren und Präsentieren) und 5 (Analysieren und Reflektieren). Der Kompetenzbereich 3 (Kommunizieren und Kooperieren) zielt, wie oben bereits angesprochen, direkt auf den Gedanken der Kollaboration.

Kreativität

Vor dem Hintergrund des Lernverständnisses, das dem digitalen Zeitalter zugrunde liegt und eine gewisse Öffnung des Lernprozesses von der Systematik hin zur Problemorientierung bzw. vom Belehren hin zum Erforschen fordert, kommt der Kreativität als Kraft der Innovation eine besondere Bedeutung zu. In einer sich im steten Wandel befindenden Gesellschaft ist die Halbwertszeit des notwendig zu erwerbenden Wissens eher gering. Neben den Kenntnissen fachlicher und überfachlicher Zusammenhänge ist gerade auch die Entstehung einer Haltung zu dem angeeigneten Wissen notwendig, um seine Bedeutsamkeit zu reflektieren und Ideen für seine Weiterentwicklung auszubilden. Neue gesellschaftliche und wissenschaftliche Erkenntnisse zu elementaren menschheitlichen Herausforderungen entwickeln sich nicht aus dem Bestehenden heraus, sondern erfordern innovatives, unsystematisches, Methodengrenzen überwindendes, „wildes“ Denken. Die dazu nötige Kreativität zu fördern ist eine zentrale Aufgabe von Schule und Bildung.

Kreativität im MKR

Dieser Aufgabe wird der Medienkompetenzrahmen NRW gerecht, indem er ihr mit dem Kompetenzbereich 4 (Produzieren und Präsentieren) ein eigenes Handlungsfeld widmet: Bei der Medienproduktion und Präsentation unter Einbeziehung digitaler Werkzeuge, aus denen zielgerichtet das für die Gestaltung geeignetste ausgewählt werden muss, sind Kreativität und innovatives Denken Voraussetzung. Die Auswahl, Reflexion und Anwendung der Gestaltungsmittel wird dabei in einer eigenen Kompetenz aufgeführt. Grundsätzlich gilt aber für alle sechs Kompetenzbereiche – im Sinne des oben skizzierten

Lernverständnisses des digitalen Zeitalters –, dass ein erforschendes und ergebnisoffenes Lernen ohne Kreativität nicht umsetzbar ist.

Kritisches Denken

Das bereits mit der Bildungsreform der 1970er Jahre in den Lehrplänen festgeschriebene schulische Bildungsziel der Förderung des kritischen Denkens hat angesichts des begonnenen digitalen Zeitalters nicht an Bedeutung verloren, sondern ist im Gegenteil eine grundlegende Kompetenz zur gesellschaftlichen Teilhabe. Die Darstellung der anderen drei Kompetenzen deutet bereits an, dass ohne kritisches Denken, ohne Reflexion auf einer Meta-Ebene und ohne fundiertes Fachwissen keine Erkenntnisse gewonnen, eingeordnet und beurteilt werden können. Angesichts der Beschleunigung von Kommunikation, der nahezu grenzenlosen Ausweitung von Kollaboration und des „wildem“, kreativen Denkens ist die Reflexions- und Kritikfähigkeit umso bedeutsamer, da nur sie ein Garant dafür ist, Gegenstände und Zusammenhänge distanziert und damit wertfrei und unvoreingenommen zu betrachten.

Kritisches Denken im MKR

Hier gilt ebenfalls, dass die im Medienkompetenzrahmen NRW genannten sechs Kompetenzbereiche die Fähigkeit des kritischen Denkens voraussetzen. Neben den bereits oben ausführlicher angesprochenen Kompetenzbereichen 3 (Kommunizieren und Kooperieren) und 4 (Produzieren und Präsentieren) fällt vor allem dem Kompetenzbereich 5 (Analysieren und Reflektieren) in diesem Kontext eine Schlüsselrolle zu: Neben der Medienanalyse wird die Meinungs- und Identitätsbildung ebenso in den Blick genommen wie die kritische Reflexion der selbstregulierten Mediennutzung. Auch der Kompetenzbereich 6 (Problemlösen und Modellieren), der mit den Kompetenzen „Algorithmen erkennen“ sowie „Modellieren und Programmieren“ scheinbar primär Fragen der Informatik aufwirft, zielt allgemein auf kritisches Denken, da nur durch die Erschließung der Funktionsweisen digitaler Medien deren persönlichkeitsbildende und soziale Relevanz erkennbar wird.

Bedeutung technischer Geräte

Im Folgenden sollen das hier dargestellte Medienverständnis und die daraus resultierenden Kernkompetenzen im Hinblick auf Konsequenzen für die pädagogische Praxis und die Bedeutung technischer Geräte konkretisiert werden. Vor dem Hintergrund der Auffassung, dass wir Medien nicht als einfache Werkzeuge für eine Verbesserung des bestehenden Unterrichts verstehen, sondern davon ausgehen, dass sich mit der Veränderung der zur Verfügung stehenden digitalen Medien unsere gesamten gesellschaftlichen Verhältnisse wandeln, ist zu betonen, dass die mediendidaktische Arbeit nicht zuerst von technischen Voraussetzungen wie Programmen oder Ausstattungen abhängt. Im Zentrum steht vielmehr der Erwerb der Kompetenzen, die für die Bewältigung des digitalen Zeitalters notwendig sind. Auch wenn dieses Ziel unabhängig von digitaler Technik erreicht werden könnte, strebt das Westfalen-Kolleg doch die bestmögliche Technikausstattung an, um alle Handlungsoptionen nutzen zu

können. Digitale Technik sollte daher nicht als Selbstzweck oder nicht nur lediglich als Kompensation analoger Verfahren im Rahmen bestehender Unterrichtsstrukturen benutzt werden. Sie sollte als Teil des gesellschaftlichen Transformationsprozesses zielgerichtet zum Kompetenzerwerb eingesetzt werden, womit wiederum die Grundlagen für die Aneignung fachlichen Wissens geschaffen werden.

Ausblick

Darüber hinaus begreifen wir die Medienarbeit auch als ein sich selbst stetig veränderndes Feld. Der Paradigmenwechsel vom „Buchdruckzeitalter“ zum „digitalen Zeitalter“ ist ein einschneidender, aber langsam ablaufender Prozess, dessen langfristige Auswirkungen sich heute nur erahnen lassen. Fest steht, dass sich neben den Arbeitsweisen der Studierenden auch die Anforderungen an die Rolle der Lehrkraft ändern werden. Die Institution Schule ist in zentralen Bereichen noch weitgehend im alten Paradigma verhaftet, was vor allem für die festgelegten Prüfungsformate gilt (z.B. Zentralabitur, Klausuren, mündliche Prüfungen als Einzelprüfungen, Verpflichtung zur Beurteilung individueller Leistungen auch bei kollaborativen Arbeitsformen). Die Herausforderung besteht also darin, die Balance zwischen beiden Anforderungen zu finden: Einerseits gilt es, Studierende qualifiziert und zielgerichtet auf die Prüfungen vorzubereiten beziehungsweise die zu ihrer Bewältigung erforderlichen Kompetenzen zu vermitteln. Andererseits muss der Erwerb der Fertigkeiten sichergestellt werden, die für eine Bewältigung zukünftiger beruflicher und alltäglicher Anforderungen sowie für gesellschaftspolitische Partizipation notwendig sind. Das bedeutet in der Konsequenz, dass etablierte und bewährte Unterrichtsstrukturen mit all ihren Qualitäten auch weiterhin relevant sein werden und dass alle Veränderungen nur sukzessiv und durch konsequentes Ausprobieren umgesetzt werden können. Dafür ist es notwendig, „Neues auch dann auszuprobieren, wenn es sich unnützlich oder lästig anfühlt“¹³ und das freie Experimentieren zu fördern. Kleine Veränderungen führen oftmals langfristig eher zum Erfolg als große Projekte. Daher ist es wichtiger, Rahmenbedingungen für das Ausprobieren neuer Methoden und Unterrichtsverfahren zu schaffen, als sich letztere durch vorhandene Technik und einen starren didaktischen Rahmen vorgeben zu lassen. Zudem gilt es gemeinsam auszuloten, welche Nischen im Rahmen des bestehenden Unterrichtssystems und seiner rechtlichen Vorgaben vorhanden sind, die sich im Sinne einer langfristigen Neuausrichtung schulischen Lernens heute schon umsetzen lassen.

Literaturverzeichnis

1. Giesecke, Michael: Grundzüge kulturvergleichender medialer Trendforschung. Von den nationalen Kommunikationsräumen des Buchdrucks zu den globalen Netzen der digitalen Medien. In: LOG IN 187/188 (2017). (<https://michael-giesecke.de/cms/images/pdf/LogInkl.pdf>; abgerufen am 19.12.19)
2. Krommer, Axel: Paradigmen und palliative Didaktik. Oder: Wie Medien Wissen und Lernen prägen. In: Routenplaner #digitale Bildung. Auf dem Weg zu zeitgemäßer

- Bildung. Eine Orientierungshilfe im digitalen Wandel. Hg. von Axel Krommer, Martin Lindner, Dejan Mihajlović, Jöran Muuß-Merholz und Philippe Wampfler. Hamburg: Verlag ZLL21 e.V. 2019, S. 81-100.
3. Medienkompetenzrahmen NRW. <https://medienkompetenzrahmen.nrw/>; abgerufen am 14.12.2019.
 4. Mihajlović, Dejan: Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken – mehr als Buzzwords. <https://mihajlovicfreiburg.com/2017/04/18/kommunikation-kollaboration-kreativitaet-und-kritisches-denken-mehr-als-buzzwords/>; abgerufen am 19.12.19.
 5. Passig, Kathrin: Neue Technologien, alte Reflexe. In: Routenplaner #digitale Bildung. Auf dem Weg zu zeitgemäßer Bildung. Eine Orientierungshilfe im digitalen Wandel. Hg. von Axel Krommer, Martin Lindner, Dejan Mihajlović, Jöran Muuß-Merholz und Philippe Wampfler. Hamburg: Verlag ZLL21 e.V. 2019, S. 9-26.
 6. Rosa, Lisa: Lernen im digitalen Zeitalter. Vortragsversion vom 28.11.2017 auf „shift. Weblog zu Schule und Gesellschaft.“
<https://shiftingschool.wordpress.com/2017/11/28/lernen-im-digitalen-zeitalter/>;
abgerufen am 06.03.20
 7. Rosa, Lisa: Lernen im digitalen Zeitalter. In: Routenplaner #digitale Bildung. Auf dem Weg zu zeitgemäßer Bildung. Eine Orientierungshilfe im digitalen Wandel. Hg. von Axel Krommer, Martin Lindner, Dejan Mihajlović, Jöran Muuß-Merholz und Philippe Wampfler. Hamburg: Verlag ZLL21 e.V. 2019, S. 103-118.
 8. Schirmacher, Frank: Payback. Warum wir im Informationszeitalter gezwungen sind zu tun, was wir nicht tun wollen, und wie wir die Kontrolle über unser Denken zurückgewinnen. München: Pantheon-Verlag 2009.
 9. unterricht-digital.info: Die vier Ks – Fertigkeiten (skills). <http://unterricht-digital.info/die-vier-ks-fertigkeiten-skills/>; abgerufen am 19.12.19.
 10. Wikipedia: „4K-Modell des Lernens“. https://de.wikipedia.org/wiki/4K-Modell_des_Lernens; abgerufen am 06.03.20.