

Stellungnahme der Medienberatung NRW

zur Anhörung von Sachverständigen
im Ausschuss für Digitalisierung und Innovation

am Montag, dem 18. Juni 2018

LANDTAG
NORDRHEIN-WESTFALEN
17. WAHLPERIODE

**STELLUNGNAHME
17/650**

Alle Abg

zum Antrag der Fraktion der CDU und der Fraktion der FDP, Drucksache 17/2058

„Chancen der Digitalisierung erkennen und nutzen“

Gegenstand der Stellungnahme sind die Ausführungen unter der Überschrift:

„Schulische Bildung“

Zu I. Ausgangslage

Die unter der Überschrift „Schulische Bildung“ beschriebene Ausgangslage ist zutreffend und formuliert ehrgeizige Ziele.

Folgende Fragen sind aus meiner Sicht zu stellen:

1. Welche pädagogischen Ziele formulieren wir für schulische Bildung in der digitalen Welt?
2. Welche Ausstattung brauchen Schulen, um diese pädagogischen Ziele verfolgen zu können?
3. Haben Schulträger in Nordrhein-Westfalen genügend Mittel zur Verfügung, um ihre Schulen bestmöglich auszustatten?
4. Wie werden Schulen und Schulträger beraten und unterstützt, damit die Konzepte und Verabredungen auch umgesetzt werden können?

Mögliche Antworten:

Antwort auf Frage 1:

Welche pädagogischen Ziele formulieren wir für schulische Bildung in der digitalen Welt?

Was wollen wir „mit der digitalen Welt“ in Schule erreichen? Schule besser organisieren? Sicher. Unterricht verbessern? Ja, wenn die digitalen Inhalte und Werkzeuge dabei helfen! Oder ist es wichtiger, Gefahren des Internet abzuwenden und Kinder vor der Welt zu schützen, damit sie keinen Schaden nehmen? Nur, eine Pädagogik, die Kinder in der Schule vor der Welt bewahren will, ist zum Scheitern verurteilt – wir müssen Kinder und Jugendlichen kompetent und stark machen, damit sie sich in der digitalen Welt behaupten können.

Über den Begriff der „Medienkompetenz“ lässt sich trefflich streiten – wir haben aber einen pragmatischen und konsensualen Weg gewählt.

Schon seit 2011 haben wir in Nordrhein-Westfalen den Medienpass NRW mit einem breit abgestimmten Kompetenztableau. Die Kultusministerkonferenz (KMK) hat 2016 eine Strategie zur digitalen Bildung beschlossen, die ebenfalls ein Kompetenzmodell enthält.

Der Kompetenzrahmen NRW verarbeitet unsere Erfahrungen mit dem Medienpass NRW und setzt gleichzeitig die KMK-Kompetenzformulierungen konsequent um.

Entsprechend der in der KMK-Strategie vereinbarten Umsetzung in den Bundesländern setzt das Ministerium für Schule und Bildung in Nordrhein-Westfalen den aktuellen „Medienkompetenzrahmen NRW“ nun als verbindliche Grundlage für Konzepte zur Entwicklung von Schule und Unterricht.

Die sechs Kompetenzbereiche mit den insgesamt 24 Teilkompetenzen leisten nicht nur Orientierung für die systematische Förderung von Medienkompetenzen, sondern sind auch Grundlage für die Entwicklung von Schule und Unterricht in der digitalen Welt.

Der Medienkompetenzrahmen NRW leistet Orientierung...

- bei der Entwicklung und Fortschreibung schulischer Medienkonzepte,
- bei der gezielten Förderung und Dokumentation von Medienkompetenzen der Schülerinnen und Schüler (Medienpass NRW),
- bei der Entwicklung schulinterner Lehrpläne,
- bei der Novellierung aller Kernlehrpläne,
- bei der Entwicklung von Ausbildungskonzepten in Hochschule und Zentren für schulpraktische Lehrerausbildung,
- bei der Definition eines Kompetenzrahmens für Lehrkräfte für die Gestaltung von Unterricht in der digitalen Welt,
- bei der Schulaufsicht und
- bei der Qualitätsanalyse von Schulen.

Der Kompetenzrahmen NRW wird in den Unterrichtsfächern umgesetzt und nicht in einem separierten Fach oder z. B. als Thema einer Projektwoche.

Fachgruppen schreiben ihre schulinternen Lehrpläne für die digitale Welt fort; die Schule entwickelt ein Medienkonzept, in dem unterrichtliche Ziele und das Miteinander in der digitalen Welt geregelt und gesichert werden. Auch wenn ein einzelnes Fach vielleicht in der Umsetzung einfacher und praktischer erscheint, wir würden die Entwicklungschancen der digitalen Welt für das Kerngeschäft der Schule, nämlich das fachliche Lernen, ignorieren. Schule bleibe, wie sie immer war - und die Chancen von Schul- und Unterrichtsentwicklung in der digitalen Welt würden nicht genutzt.

Antwort also ja, wir wissen, was wir pädagogisch wollen - und wir haben eine gemeinsame Vorstellung, wie wir diese Ziele erreichen können. Jetzt kommt es auf die Qualität der Umsetzung an.

Antwort auf 2. Frage:

Welche Ausstattung brauchen Schulen, um diese pädagogischen Ziele

verfolgen zu können?

Pädagogik vor Technik – Technik für Pädagogik?

Rein sequentiell gedacht, müssen Schulen zunächst pädagogisch überlegen, was und wie sie die digitale Welt für ihre Schul- und Unterrichtsentwicklung nutzen wollen; ohne diese Zieldefinitionen drohen Investitionsruinen. Schulen brauchen aber schon für diese pädagogischen Überlegungen konkrete Vorstellungen, welche Aspekte, Inhalte, Instrumente der digitalen Welt für sie und ihre Schülerinnen und Schüler wichtig und interessant wären. Also kein Nacheinander denken, sondern einen lebendigen Prozess.

Es lässt sich eine IT-Grundausstattung definieren, die jede Schule braucht – auch dann, wenn noch kein Medienkonzept gemeinsam und konkret erarbeitet ist – von außen nach innen:

1. Internetanschluss des Schulgebäudes per Glasfaser
2. Verkabelung und WLAN im Schulgebäude, damit in jedem Unterrichtsraum schnelles Internet verfügbar wird
3. Präsentations- und Bearbeitungsmöglichkeiten digitaler Inhalte in jedem Unterrichtsraum

Bei der Frage der Auswahl von digitalen Inhalten, Werkzeugen und Geräten für die Hand der Schülerinnen und Schüler spielen pädagogische Differenzierungen eine entscheidende Rolle für das Gelingen – aber die oben genannte IT-Grundausstattung brauchen sie allemal.

Bisherige Absprachen zwischen dem Schulministerium und den kommunalen Spitzenverbänden definieren folgendes Verfahren:

- Schulen formulieren ihr Medienkonzept auf der Basis des Medienkompetenzrahmen NRW
- Schulträger erarbeiten im Dialog mit ihren Schulen ihren Medienentwicklungsplan für die IT-Ausstattung ihrer Schulen

Die definierte IT-Grundausstattung erlaubt allen Schulträgern umgehend mit Investitionsplanungen zu beginnen, auch wenn ihre Schulen den Prozess der Medienkonzeptentwicklung noch nicht abschließen konnten.

Antwort auf Frage 3:

Haben Schulträger in Nordrhein-Westfalen genügend Mittel zur Verfügung, um ihre Schulen bestmöglich auszustatten?

Es stehen im Programm Gute Schule 2020 insgesamt 2 Mrd. € in vier Tranchen über die NRW.Bank den kommunalen Schulträgern zur Verfügung – nicht nur für IT-Ausstattung, sondern auch für Sanierung und Neubau von Schulen. Der Abfluss der Mittel entsprechend den Beantragungen zeigt aber, dass die Mittel zumindest nicht so zügig abgerufen werden, wie das erwartet wurde. An bürokratischen Hürden scheint es nicht zu liegen. Es sind eher die notwendigen Planungsprozesse für komplexe Investitionen, die personelle Kapazitäten erfordern, die nicht in jeder

Kommune ohne Weiteres zur Verfügung stehen.

Spätestens wenn die in Aussicht gestellten Bundesmittel in Höhe von 3,5 Mrd. € den Schulträgern speziell für die IT-Ausstattung bereitstehen („Digitalpakt Schule“), werden genügend Mittel für eine sachgerechte IT-Ausstattung der Schulen zur Verfügung stehen und die kommunalen Medienentwicklungspläne umsetzbar sein.

Wenn alle Kinder und Jugendlichen Medienkompetenzen systematisch erwerben können sollen, dann brauchen alle Schulen in Nordrhein-Westfalen angemessene IT-Ausstattungen.

Antwort auf Frage 4:

Wie werden Schulen und Schulträger beraten und unterstützt, damit die Konzepte und Verabredungen auch umgesetzt werden können?

Um Schulen wie Schulträger effektiv unterstützen zu können, haben das Land und die beiden kommunalen Landschaftsverbände die Medienberatung NRW als landesweit agierende staatliche-kommunale Agentur geschaffen. Zentrale Aufgaben sind die Entwicklung von landesweiten Konzepten, Produkten, Verfahren, Qualitätskriterien, Orientierungshilfen zu Schul- und Unterrichtsentwicklung in der digitalen Welt sowie Kriterien zur Ausstattung von Schulen.

Ca. 180 Medienberaterinnen und Medienberater stehen Schulen wie Schulträgern zur Unterstützung bereit - organisiert entsprechend den kreisfreien Städten und den Kreisen. Medienberaterinnen und Medienberater sind Lehrkräfte, die im Idealfall im Umfang einer halben Stelle für die Unterstützung für Schulen und Schulträger vom Unterricht freigestellt sind.

Sie beraten und helfen Schulen insbesondere bei der Entwicklung und Fortschreibung von Medienkonzepten auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmen NRW. Im Rahmen der kommunalen Medienentwicklungsplanung stärken sie die pädagogische Ausrichtung und helfen, den Dialog mit den Schulen zu führen.

Mit den vom MWIDE seit April 2018 neu gegründeten „Gigabit-Geschäftsstellen“ in den Bezirksregierungen werden Beratung und Unterstützung der Kommunen insbesondere bei der IT-Grundausstattung (s. o.) deutlich intensiviert, da auch technikaffine Pädagogen in den Gigabit-Geschäftsstellen arbeiten werden. Damit kann erwartet werden, dass die oben genannten Mittel aus dem Programm Gute Schule 2020 und die zu erwartenden Bundesmittel effektiv und effizient eingesetzt werden.

Zu II. Beschlussfassung:

Das gewählte Vorgehen, auf einer IST-Analyse aufbauend zentrale Handlungsansätze im Rahmen einer Digitalstrategie darzustellen und konkrete Handlungsstrategien zur schulischen Bildung zu erarbeiten, erscheint sinnvoll.

Wir haben in Nordrhein-Westfalen gute Arbeitsstände.

Mit dem Medienkompetenzrahmen NRW haben wir einen breiten Konsens in den pädagogischen Zielstellungen erreichen können, der von der Landesregierung, der Landesanstalt für Medien NRW, den Landschaftsverbänden und der Medienberatung NRW getragen wird.

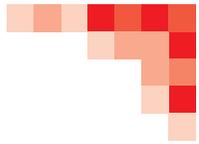
Der konstruktive Austausch des MSB mit den kommunalen Spitzenverbänden unter Moderation der Medienberatung NRW führt zu gemeinsamen Einschätzungen und verabredeten Verfahren.

Medienkompetenzrahmen NRW, schulisches Medienkonzept und kommunale Medienentwicklungsplanung sind praxisgerechte und schlüssige Konzepte, die Qualität versprechen.

Nordrhein-Westfalen braucht aber dringend einen Paradigmenwechsel vom Angebot zur flächendeckenden verlässlichen Umsetzung. Dazu begrüßen wir die Ankündigung der Schulministerin, zur zweiten Jahreshälfte eine Digitalstrategie des Landes vorzulegen, die auf den guten Arbeitsständen aufbaut und die wesentlichen Schritte benennt, die in den nächsten zwei Jahren zu ergreifen sind, um in jeder Schule, bei jedem Kind und Jugendlichen anzukommen.

Dazu verstärken die Bezirksregierungen mit den Gigabit-Geschäftsstellen die Unterstützung der Schulträger; auch die Stellenkontingente der Medienberaterinnen und Medienberater werden an die Bedarfe angepasst. Die Struktur der Medienberatung NRW als zentrale staatlich-kommunale Agentur muss für die kommenden Herausforderungen ausgebaut und die Personalentwicklung langfristig gesichert werden. Beratung bzgl. sinnvoller digitaler Lernmaterialien und digitaler Lernwerkzeuge, alltagsorientierte Datenschutzberatung, Ausbildungsberatung für die Schulträger etc. sind Aufgaben, die auszubauen sind.

Digitale Kompetenzen sind auch Lernkompetenzen. Wenn alle Schülerinnen und Schüler die Chance erhalten sollen, fit für Leben, Lernen und Arbeiten in der digitalen Welt zu werden, dann müssen alle Schulen über eine praxisgerechte IT-Ausstattung verfügen und Lehrkräfte gezielt aus- und fortgebildet werden, um die pädagogischen Chancen für Unterrichtsgestaltung und Kompetenzförderung in einer digitalen Welt effektiv zu nutzen.



1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN 
1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
<p>Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</p>	<p>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p>	<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p>	<p>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p>	<p>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p>	<p>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</p>
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
<p>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p>	<p>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p>	<p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>	<p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p>	<p>Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p>	<p>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</p>
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
<p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p>	<p>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p>	<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p>	<p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p>	<p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p>	<p>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</p>
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
<p>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p>	<p>Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</p>	<p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p>	<p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p>	<p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p>	<p>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren</p>

