

# Lernkulturen in der Digitalität

## Was und wie sollten Grundschul Kinder heute lernen?

Digitaler Bildungskongress  
4.2.2023

**Prof. Dr. Thomas Irion**

Direktor Zentrum für Medienbildung  
Abteilungsleiter Grundschulpädagogik  
Vorstandsmitglied Bundesgrundschulverband, Ressort Digitale Grundbildung

[www.zentrum-fuer-medienbildung.de](http://www.zentrum-fuer-medienbildung.de)

 Thomas\_Irion



Zentrum für Medienbildung  
PH Schwäbisch Gmünd  
University of Education



**Pädagogische Hochschule  
Schwäbisch Gmünd**  
University of Education



„Informations- und kommunikationstechnologische Bildung, neue Technologien und Schule - diese und verwandte Begriffe klingen noch neu und fremd in den Ohren vieler Pädagogen. [...]

Bei näherer Betrachtung aber sieht man:  
Die Überlegungen für eine zukunftsweisende Bildung haben schon vor 20 Jahren begonnen.“

## Rückblick

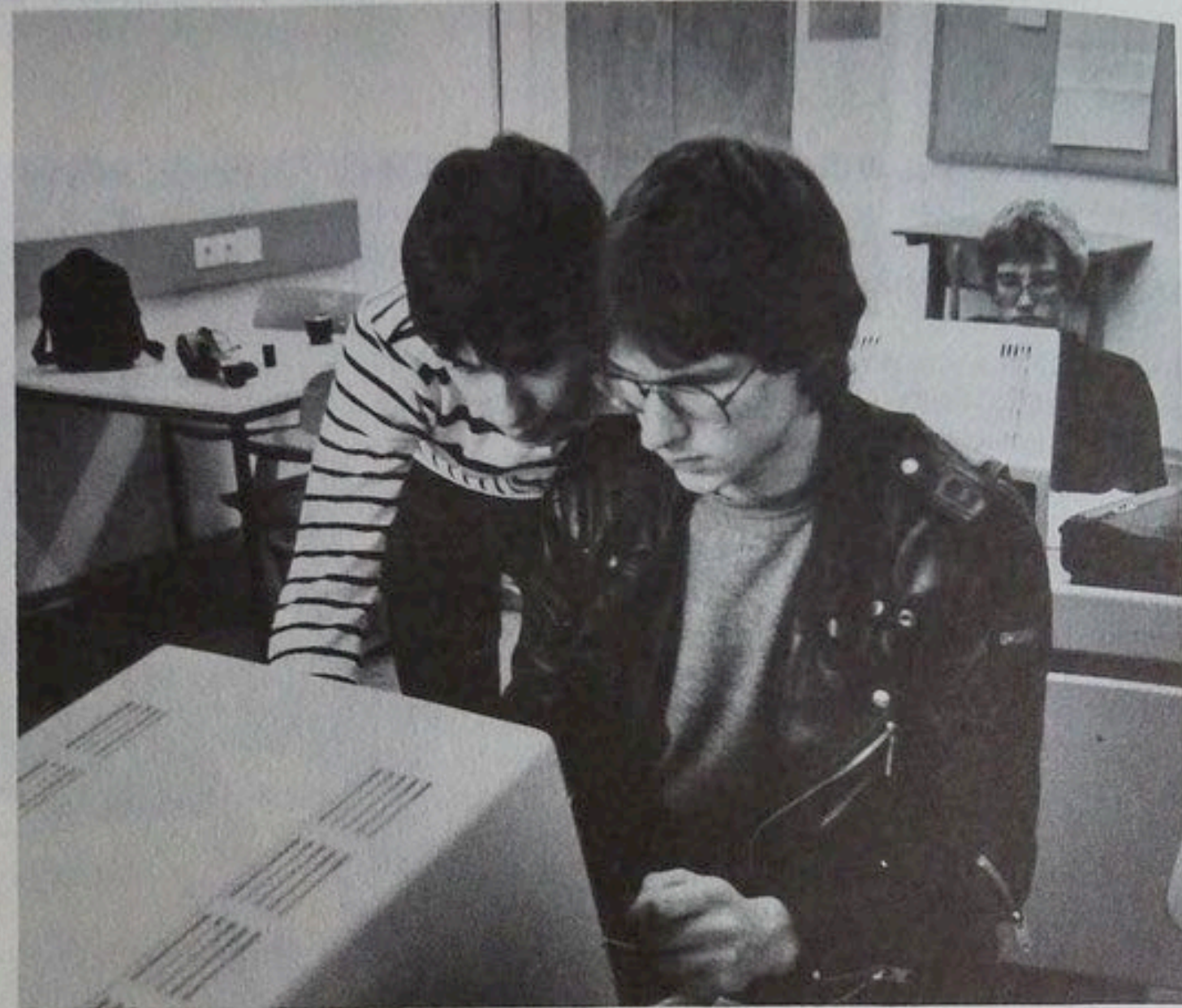
# Neue Technologien - Neues für die Schule?

Informations- und kommunikationstechnologische Bildung, Neue Technologien und Schule - diese und verwandte Begriffe klingen noch neu und fremd in den Ohren vieler Pädagogen. Es mag sogar scheinen, als ob die Schulen gleichsam "über Nacht" mit den Neuen Technologien konfrontiert worden wären.

Der Eindruck mag in der einen oder anderen Schule bei der Beschaffung von Computern sogar entstanden sein. Bei näherer Betrachtung aber sieht man: Die Überlegungen für eine zukunftsweisende Bildung gehören zu einem Entwicklungsprozeß, der schon vor rund 20 Jahren begonnen hat. Das Vorhaben "Neue Technologien und Schule" kann also auf vielfältige Erfahrungen aus der Schulpraxis zurückgreifen.

### **Anfänge in den 60er Jahren**

Bereits seit Ende der sechziger Jahre behandeln Lehrer einzelne Aspekte der Neuen Techniken mit ihren Schülern. Das geschieht im Fach Informatik der gymnasialen Oberstufe, im Technikunterricht in der Hauptschule und Realschule und auch schon hier und da beim Einsatz von Computern als Medium oder Werkzeug im Unterricht. Die Rahmenrichtlinien geben in einigen Fächern Hinweise



insofern vermittelt, als dies durch die jeweiligen Ausbildungsordnungen zwingend vorgeschrieben wird.

Schulversuche in den allgemeinbildenden und berufsbildenden Schulen haben bereits in den 70er Jahren wichtige Grundlagen für die Behandlung der Neuen Techniken ergeben.

### **Informatik in der gymnasialen Oberstufe**

Universität Clausthal-Zellerfeld entwickelt. Von 1974 an folgten zahlreiche Einzelkurse und vierwöchige Kursfolgen.

Ein erster Landesfachberater für Informatik wurde berufen und Rahmenrichtlinien entwickelt, die dann 1983 erschienen.

Wie die Zahl der Kursanmeldungen zeigte, fanden immer mehr Lehrer Interesse an der Informa-

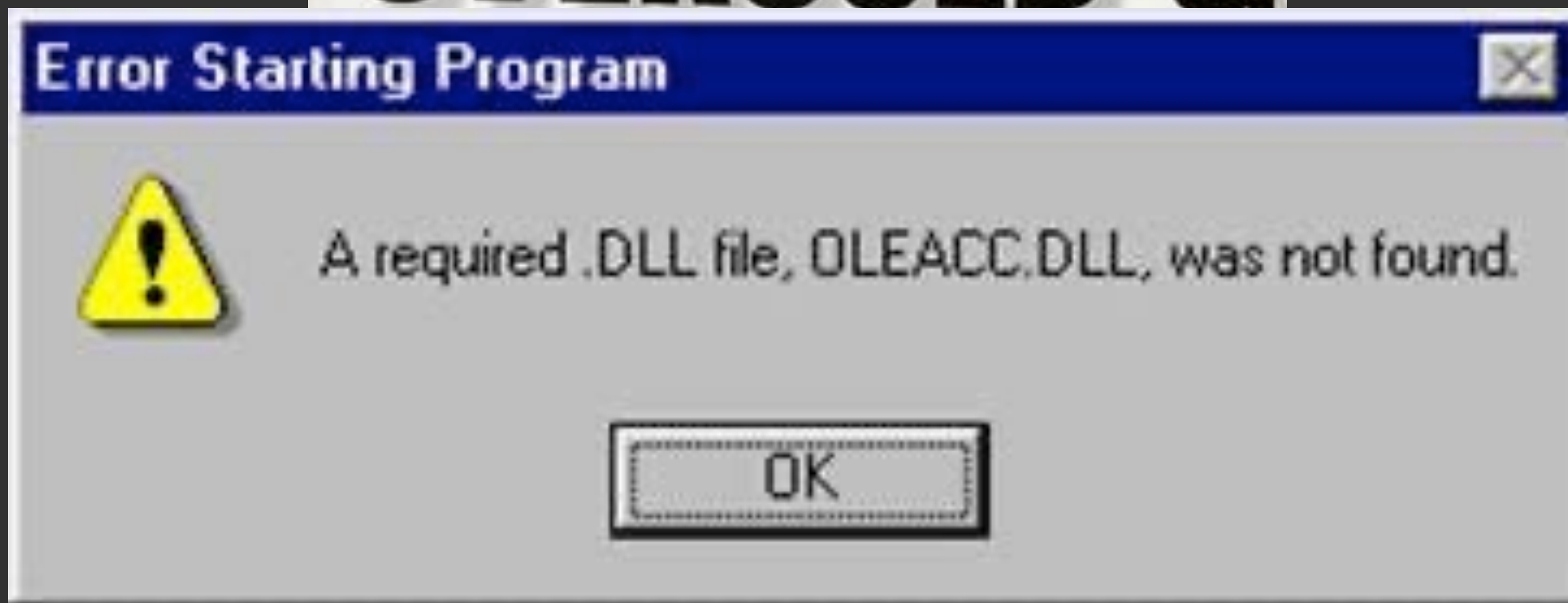


Der Niedersächsische Kultusminister

# NEUE TECHNOLOGIEN UND SCHULE

INFORMATIONEN  
1988

**OVERSOLD &**



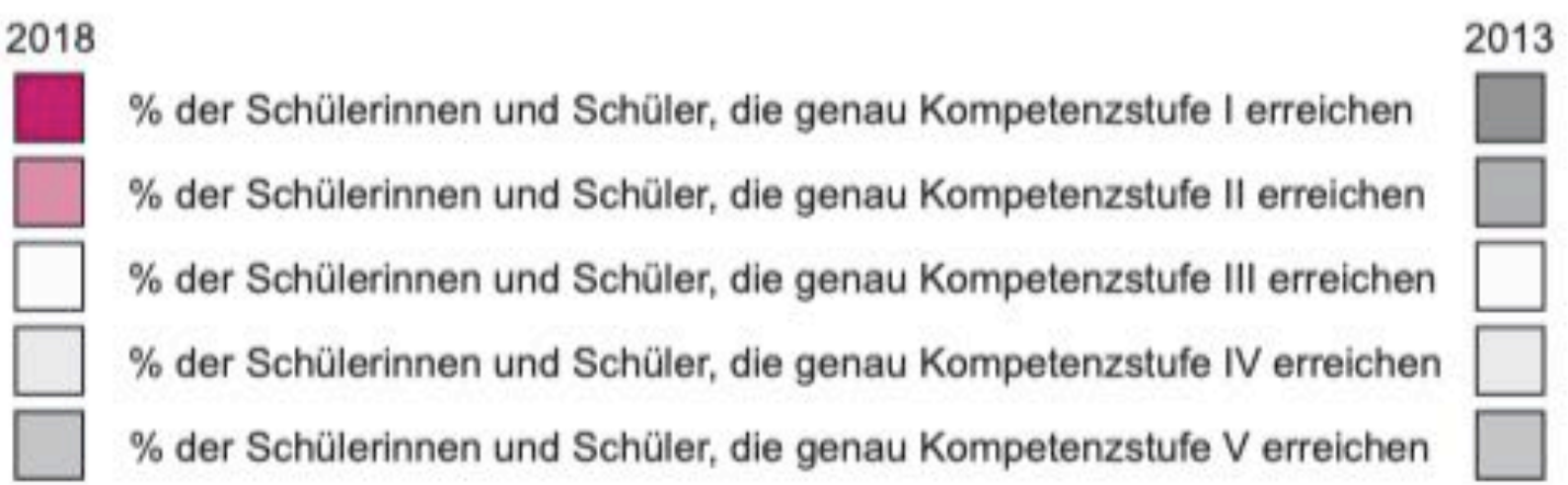
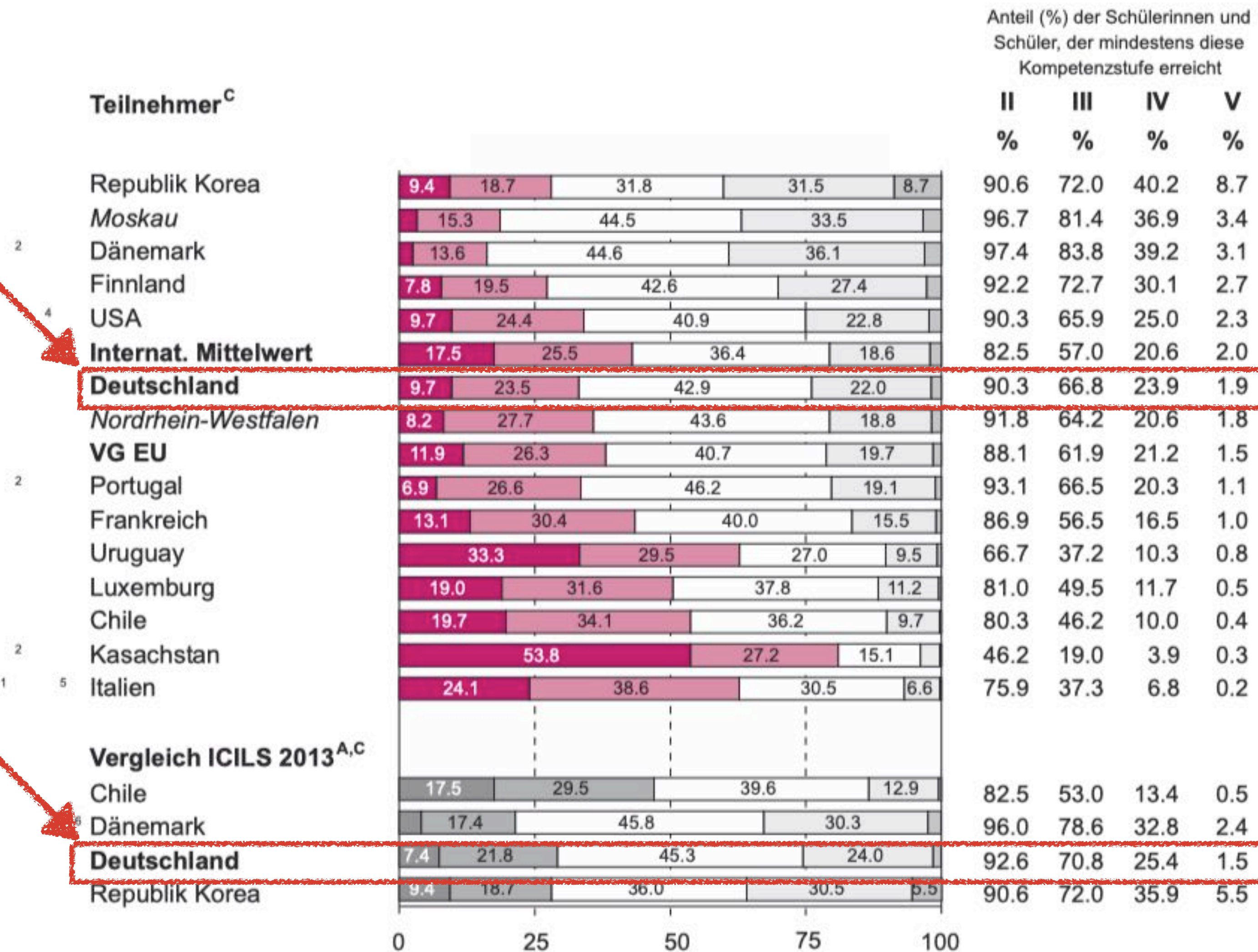
**Probleme**

**Chancen**





Abbildung 4.2: Prozentuale Verteilung der Schülerinnen und Schüler auf die Kompetenzstufen in ICILS 2018 und ICILS 2013 im internationalen Vergleich



# ICILS-Studie 2018:

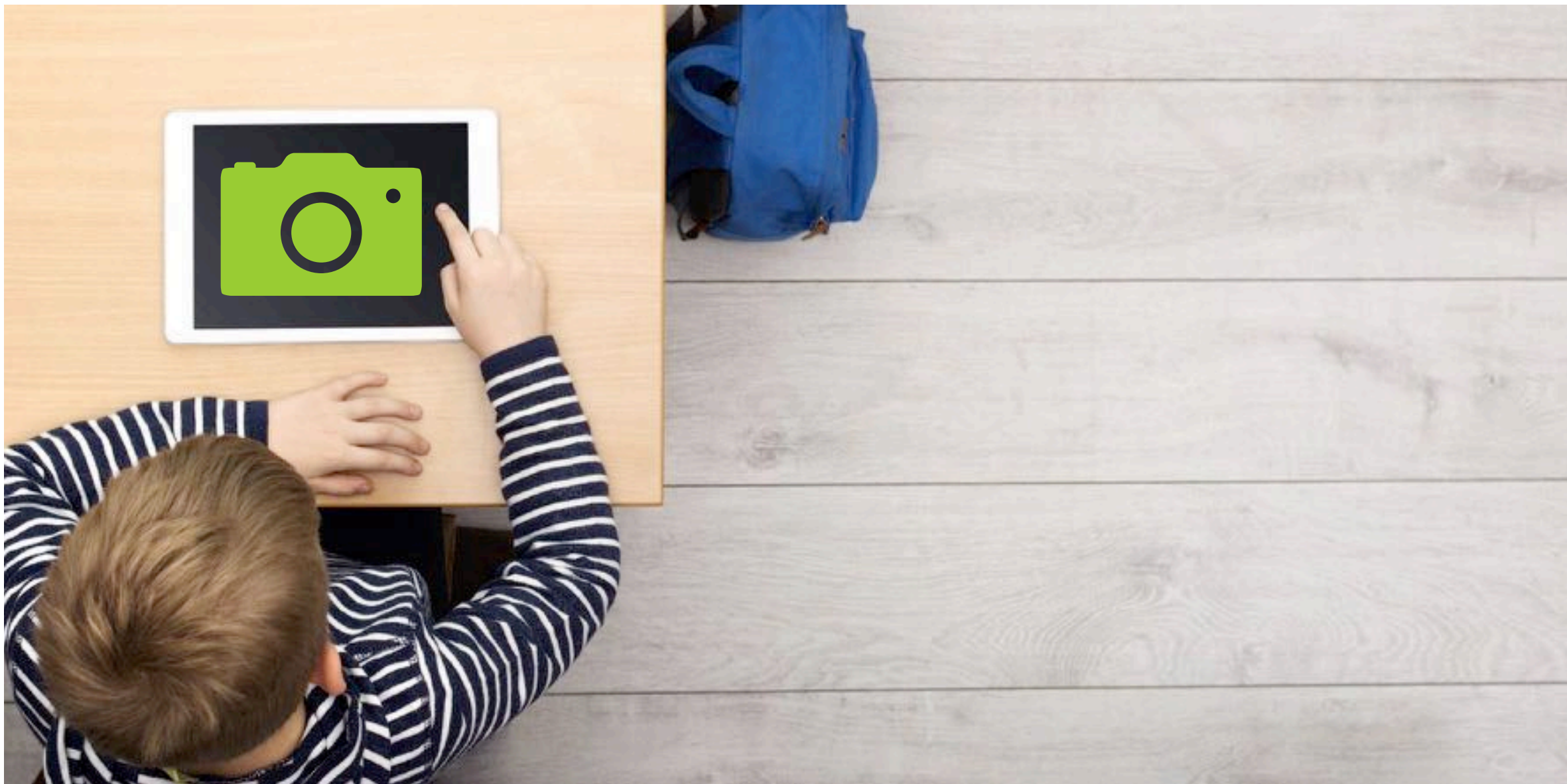
## Digitalkompetenzen von Achtklässler:innen:

- International Computer & Information Literacy Study
- Internationaler Vergleich der Digitalkompetenzen von Achtklässler:innen
- 23,4% erreichen nur Kompetenzstufe II
- 9,7% erreichen nur Kompetenzstufe I (rudimentäre Fertigkeiten)

## Lebensargument



## Zukunftsargument



## Lernargument



## Effizienzargument

# Zum Nachlesen

Döbeli Honegger, Beat (2017). Mehr als 0 und 1: Schule in einer digitalisierten Welt (2. Aufl.). Bern: Hep, der Bildungsverlag.



<http://mehrals0und1.ch/Digital/>

Irion, Thomas (2018). Wozu digitale Medien in der Grundschule? Grundschule aktuell, 142, 3-7.

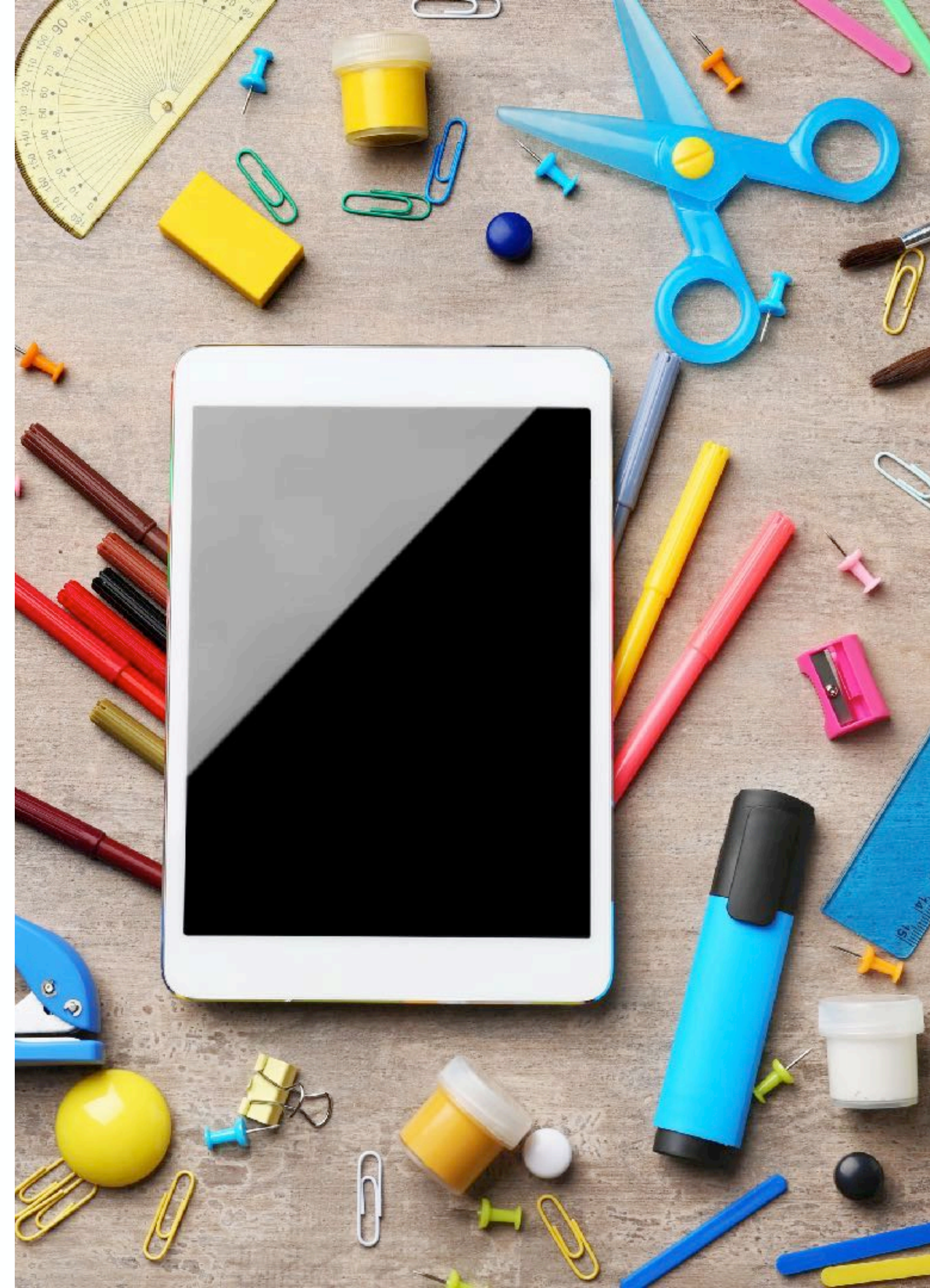


<https://tinyurl.com/WozuMedienGS>



# 5 Fragen

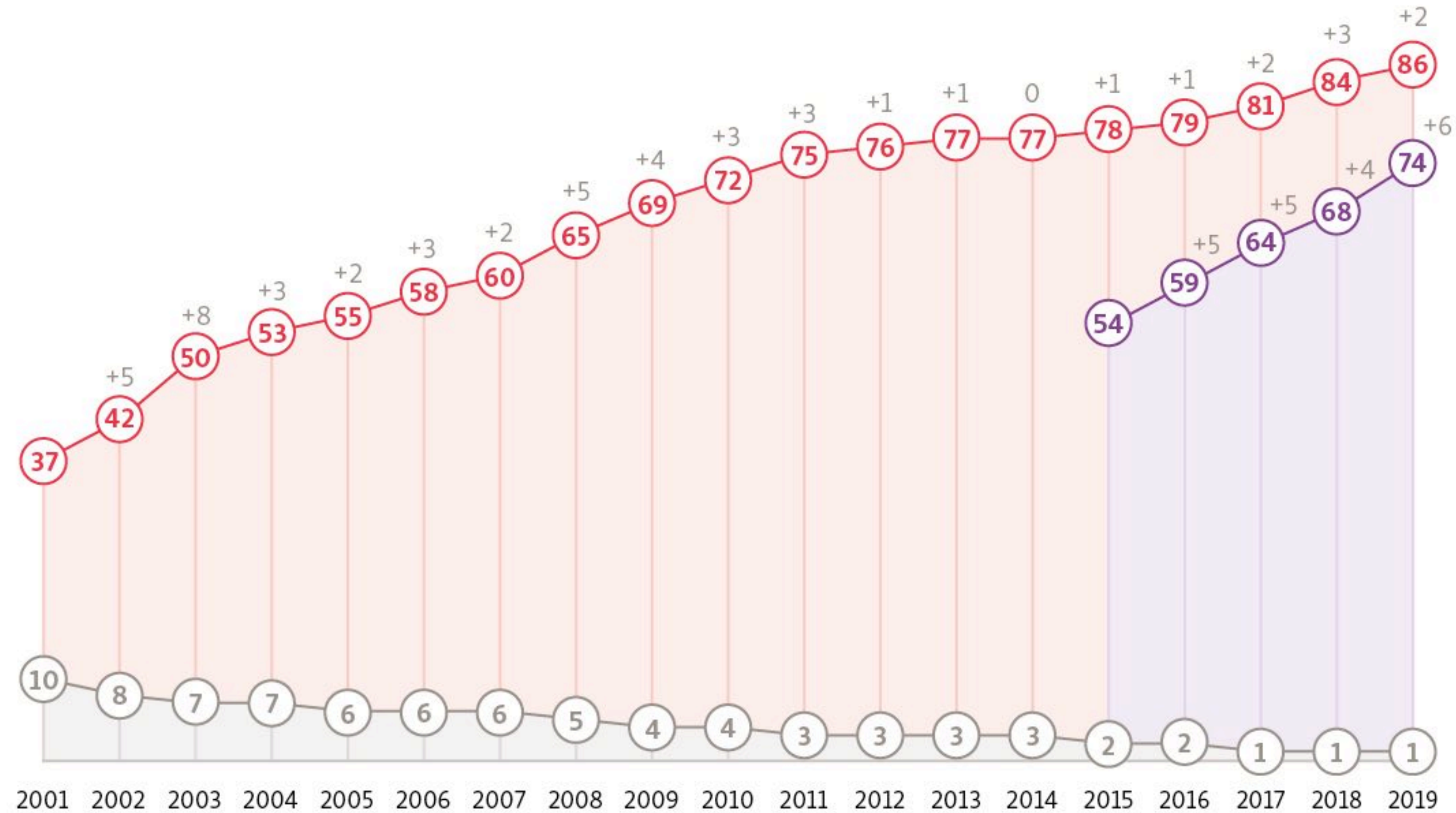
- Wozu digitale Medien in der Grundschule?
- **Was ist der Unterschied zwischen Digitalisierung und Digitalität?**
- Was müssen Kinder in der Digitalität lernen?
- Lernt man mit digitalen Medien besser?
- Wie können Lernkulturen in der Digitalität gestaltet werden?



# Von der Digitalisierung zur Digitalität

# NUTZEN SIE PERSÖNLICH ZUMINDEST AB UND ZU DAS INTERNET?

— Internetnutzung gesamt    — Mobile Internetnutzung  
 — Nutzungsplaner



Basis: Personen ab 14 Jahren (2019 n=20.322); Angaben in Prozent; Abweichungen in Prozentpunkten



D21-Digital-Index 2019/2020, eine Studie der Initiative D21, durchgeführt von Kantar, ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

<https://initiated21.de/publikationen/d21-digital-index-2019-2020/>

# In der Digitalität verändert sich die Welt

- Informelle Bildung
- Formale Bildung
- Verkehr
- Wahlen
- Umgangsformen
- Privatheit
- Entgrenzung der Arbeitswelt
- Migration, Inklusion
- Lebensbiographien
- Innenstädte
- Restaurants und Hotels
- Spionage
- Kriege
- Schönheitsideale
- Partnersuche
- Prüfungen
- Aufmerksamkeitssteuerung
- Gesundheit
- Filme
- Musik
- ...

# Mediatisierung und Tiefenmediatisierung

## Mediatisierung (Krotz 2017):

- Veränderung der **Kommunikations- und Aushandlungsprozesse** durch digitale Medien
- **keine einseitige Prägung der Gesellschaft**, sondern vielfältige Aushandlungsprozesse
- kein einheitlicher Prozess, sondern verschiedene Pfade in unterschiedlichen Domänen

## Tiefenmediatisierung (Couldry & Hepp 2017):

- **Alle Elemente des sozialen Lebens sind verwoben mit digitalen Medien** und deren zu Grunde liegenden Infrastrukturen.
- Dies hat **mannigfaltige Folgen für die Gesellschaft** etwa für Wirtschaft und Privatleben (Shuboff: Surveillance Capitalism)



Folgen des aktuellen  
Leitmedienwechsels  
Döbeli Honegger 2016, S. 19

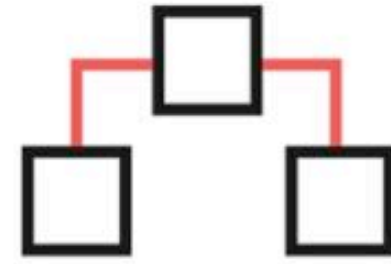
## Auslöser



Digitalisierung



Automatisierung



Vernetzung



Globalisierung

## Konsequenzen



Informationsflut



Automatisierung des  
Automatisierbaren



Komplexere  
Probleme

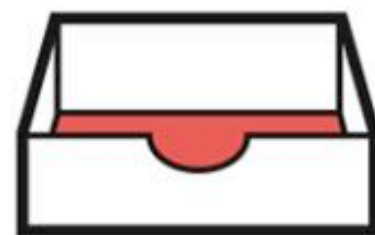


Beschleunigter  
Wandel

## Herausforderungen



Verlust der  
Privatsphäre



Arbeitslosigkeit



Omnimetrie



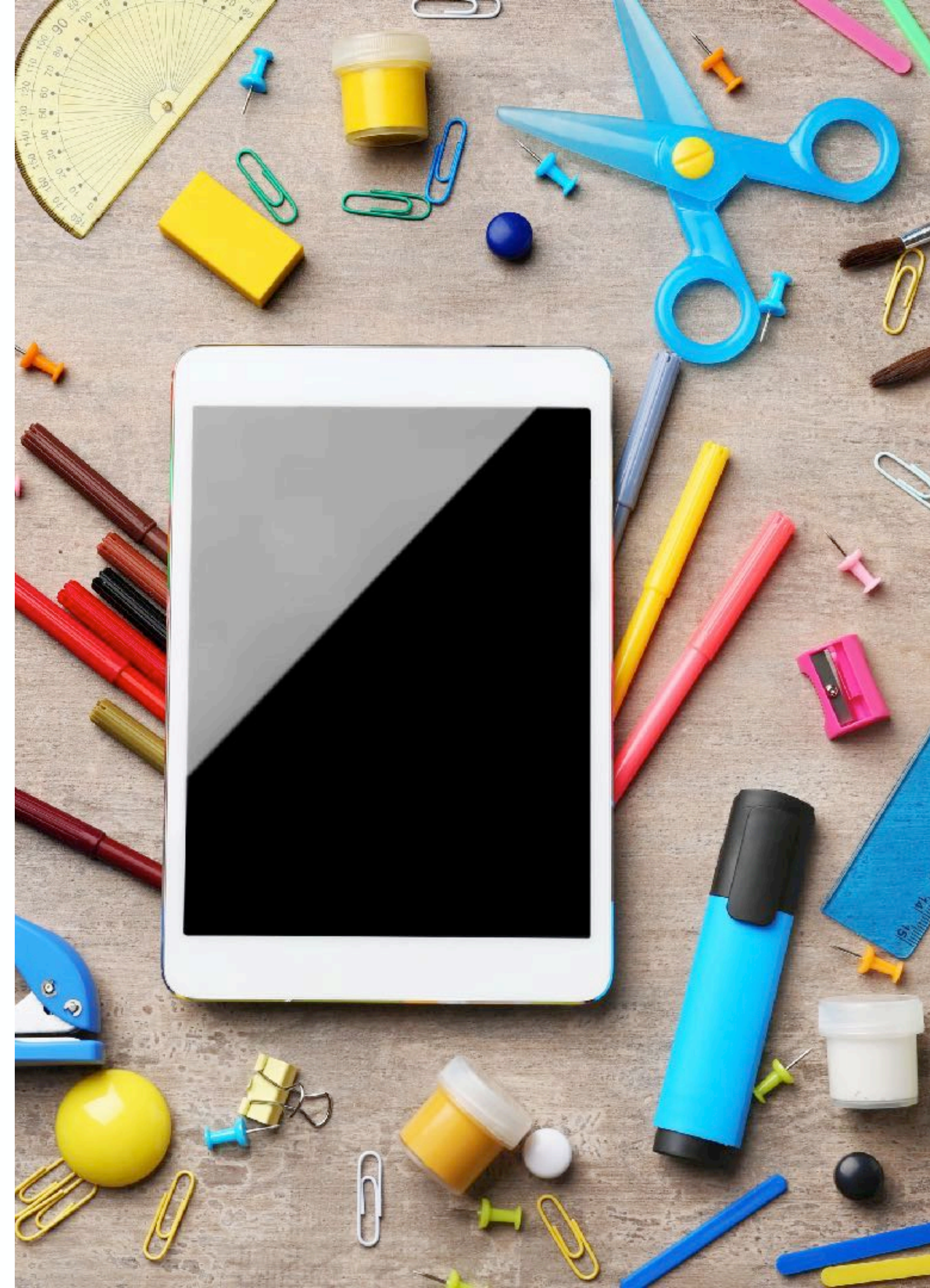
Kontrollverlust





# 5 Fragen

- Wozu digitale Medien in der Grundschule?
- Was ist der Unterschied zwischen Digitalisierung und Digitalität?
- **Was müssen Kinder in der Digitalität lernen?**
- Lernt man mit digitalen Medien besser?
- Wie können Lernkulturen in der Digitalität gestaltet werden?



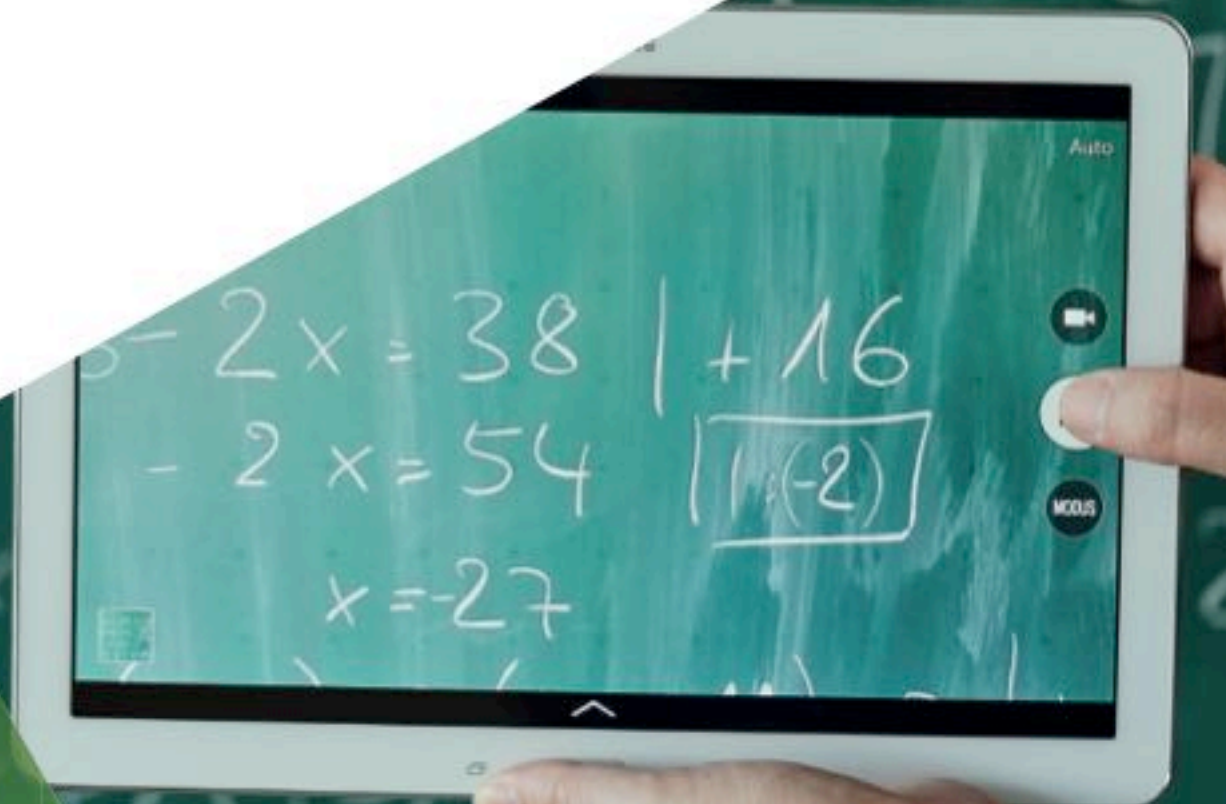


**Was**

müssen Kinder  
heute lernen?

## Bildung in der digitalen Welt Strategie der Kultusministerkonferenz

6 Kompetenzbereiche



# KMK Strategie Bildung in der digitalen Welt 2016

## 6 Kompetenzbereiche:

- Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Schützen und sicher agieren
- Problem lösen und Handeln
- Analysieren und Reflektieren



## Im Anschluss weitere Papiere verschiedener Fachgesellschaften auch im Hinblick auf Primarstufe

(z.B. Grundschulverband, Gesellschaft für Informatik, Gesellschaft für Didaktik des Sachunterrichts, Gesellschaft für Fachdidaktik, vgl. im Überblick Irion/Eickelmann, 2018; Irion, 2020)

## Internationale Kompetenzbestimmungen:

Fachgebundene Standards, ISTE-Standards, DigCompEud, Digital Education Action Plan (vgl. Irion, 2020)

# Ideen für Unterrichtsziele zum Thema

- Wie gewinnen Kinder-Influencer:innen die Aufmerksamkeit ihrer Follower:innen?
- Wollen Influencerin mich nur unterhalten? Oder wollen Sie mehr?



# RANG-Modell für die Digitalitätskompetenzen

Themenbereiche

## RANG-Kompetenzbereiche

	Reflexion	Analyse	Nutzung	Gestaltung
Symbolssysteme (Multimedia)				
Interaktion und Kommunikation				
Erfahrungswelten				
Datenschutz				
Filterblasen und Rabbit Holes				
Clickbait				
...				

dynamisch

statisch

# Beispiel Kinder-Influencer:innen

- **Analyse:** Wie gewinnen Kinder-Influencer:innen die Aufmerksamkeit ihrer Follower:innen? Wie funktionieren mediale Gestaltungstechniken? Wie aufwändig sind gute Produktionen?
- **Reflektion:** Wollen Influencer:innen mich möglicherweise beeinflussen? Will ich mich in meinen Kaufentscheidungen beeinflussen lassen? Wie bewerte ich bestimmte Darstellung ethisch?
- **Nutzung:** Wie kann ich Spaß mit Videos haben und mich dennoch vor Beeinflussung schützen? Wie kann ich mein eigenes YouTube-Verhalten steuern?
- **Gestaltung:** Wie können wir selbst interessante Videos gestalten, um auf uns wichtige Phänomene aufmerksam zu machen?





**Impuls 1:  
Kompetenzen in der  
Digitalität**

Kinder müssen heute in der Grundschule beim Kompetenzaufbau in der Digitalität begleitet werden. Die **RANG-Dimensionen (Reflexion, Analyse, Nutzung, Gestaltung)** können helfen für den Unterricht/ Bildungsplan geeignete Kompetenzen/Lernziel zu formulieren.

# RANG-Modell für die Digitalitätskompetenzen

Themenbereiche

## RANG-Kompetenzbereiche

	Reflexion	Analyse	Nutzung	Gestaltung
Symbolssysteme (Multimedia)				
Interaktion und Kommunikation				
Erfahrungswelten				
Datenschutz				
Filterblasen und Rabbit Holes				
Clickbait				
...				

dynamisch

statisch

# 5 Fragen

- Wozu digitale Medien in der Grundschule?
- Was ist der Unterschied zwischen Digitalisierung und Digitalität?
- Was müssen Kinder in der Digitalität lernen?
- **Lernt man mit digitalen Medien besser?**
- Wie können Lernkulturen in der Digitalität gestaltet werden?





# Zum Nachlesen

Irion, T. & Scheiter, K. (2018). Didaktische Potenziale digitaler Medien für den Grundschulunterricht. Der Einsatz digitaler Technologien aus grundschuldidaktischer und mediendidaktischer Sicht. *Grundschule aktuell*, 142, 8-11.



<https://tinyurl.com/LernenMedienGS>

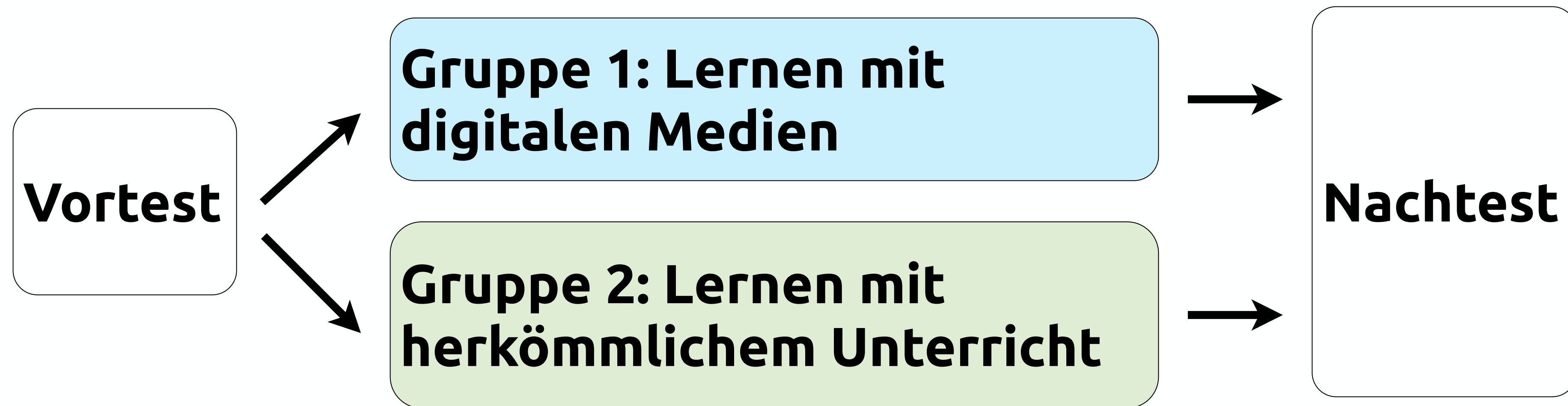
# Forschungsergebnisse Lernen mit digitalen Medien

- **Meta-Analyse 2. Ordnung von 25 Meta-Analysen (1055 Einzelstudien) (Tamim et al. 2011):**
  - Leichte Tendenz: SchülerInnen lernen mit digitalen Technologien besser.
  - Allerdings große Varianz der Ergebnisse
- **Reanalyse der PISA-Daten (OECD 2012):**
  - Negativer Zusammenhang zwischen der Häufigkeit der Computernutzung und Leistungsergebnissen in Mathematik im Sekundarbereich
- **Sekundaranalyse TIMS-Studie (Eickelmann, Gerick & Bos, 2015):**
  - keine Zusammenhänge zwischen Häufigkeit des Medieneinsatzes und der Mathematikleistung in der Grundschule



Mehrwert

# Forschung zum Lernen mit digitalen Medien



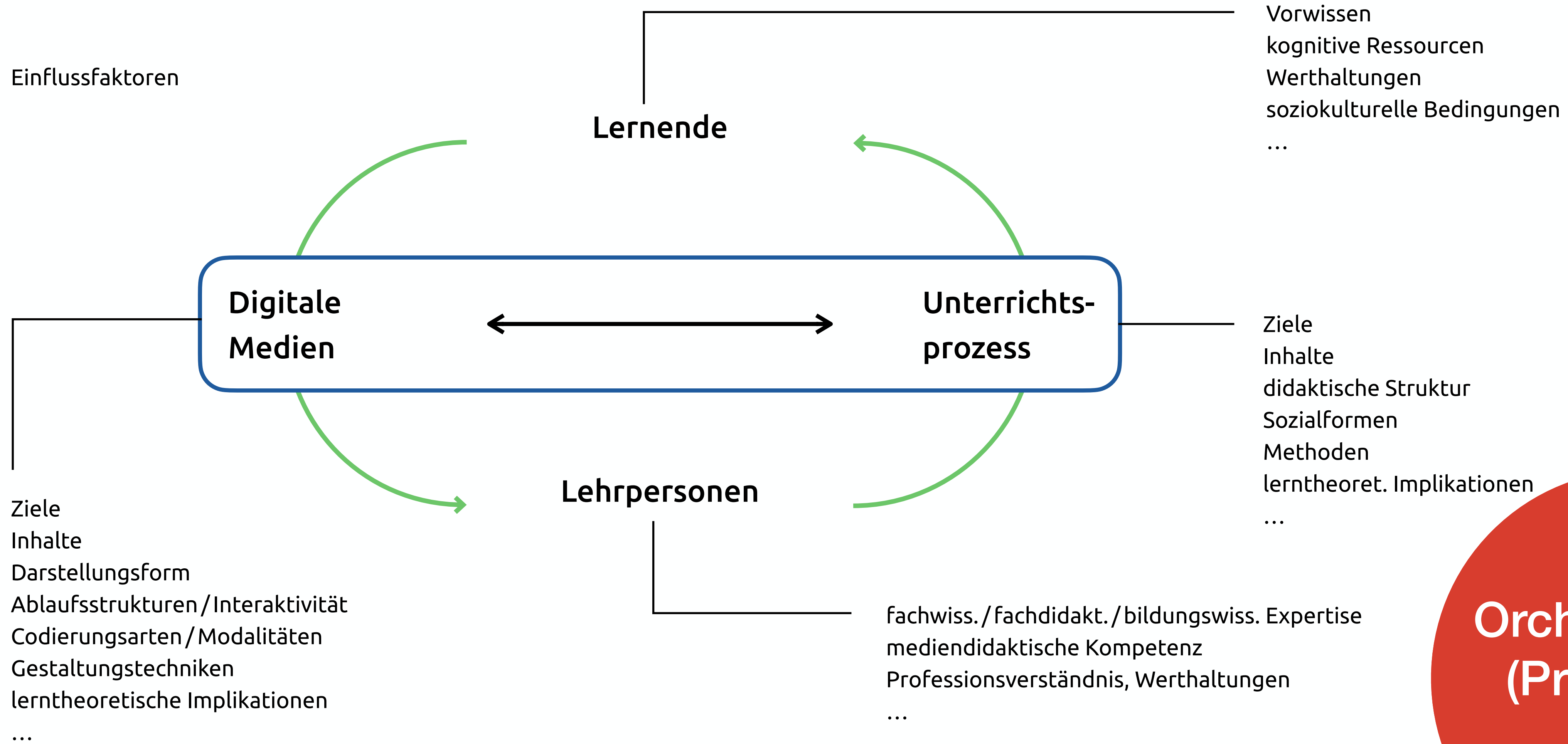
*Traditionelle Medienvergleichsuntersuchungen*

# Forschungsergebnisse Lernen mit digitalen Medien

- **Meta-Analyse 2. Ordnung von 25 Meta-Analysen (1055 Einzelstudien) (Tamim et al. 2011):**
  - Leichte Tendenz: SchülerInnen lernen mit digitalen Technologien besser.
  - Allerdings große Varianz der Ergebnisse
- **Reanalyse der PISA-Daten (OECD 2012):**
  - Negativer Zusammenhang zwischen der Häufigkeit der Computernutzung und Leistungsergebnissen in Mathematik im Sekundarbereich
- **Sekundaranalyse TIMS-Studie (Eickelmann, Gerick & Bos, 2015):**
  - keine Zusammenhänge zwischen Häufigkeit des Medieneinsatzes und der Mathematikleistung in der Grundschule
- **Neuere Meta-Analysen:**
  - Vorteile von Notebook-Klassen (Zheng, Warschauer, Lin & Chang, 2016)
  - Vorteile von mobilen Endgeräten (Sung, Chang und Liu (2016)
    - Kontext des Einsatzes und Qualität der Lehrerprofessionalisierung sind entscheidend

**Nicht die Methode, sondern die Passung ist entscheidend.**

# Wirkungen digitaler Medien im Unterricht: Einflussfaktoren



**Orchestrierung  
(Prieto et al.  
2011)**

**NEXT  
LEVEL**



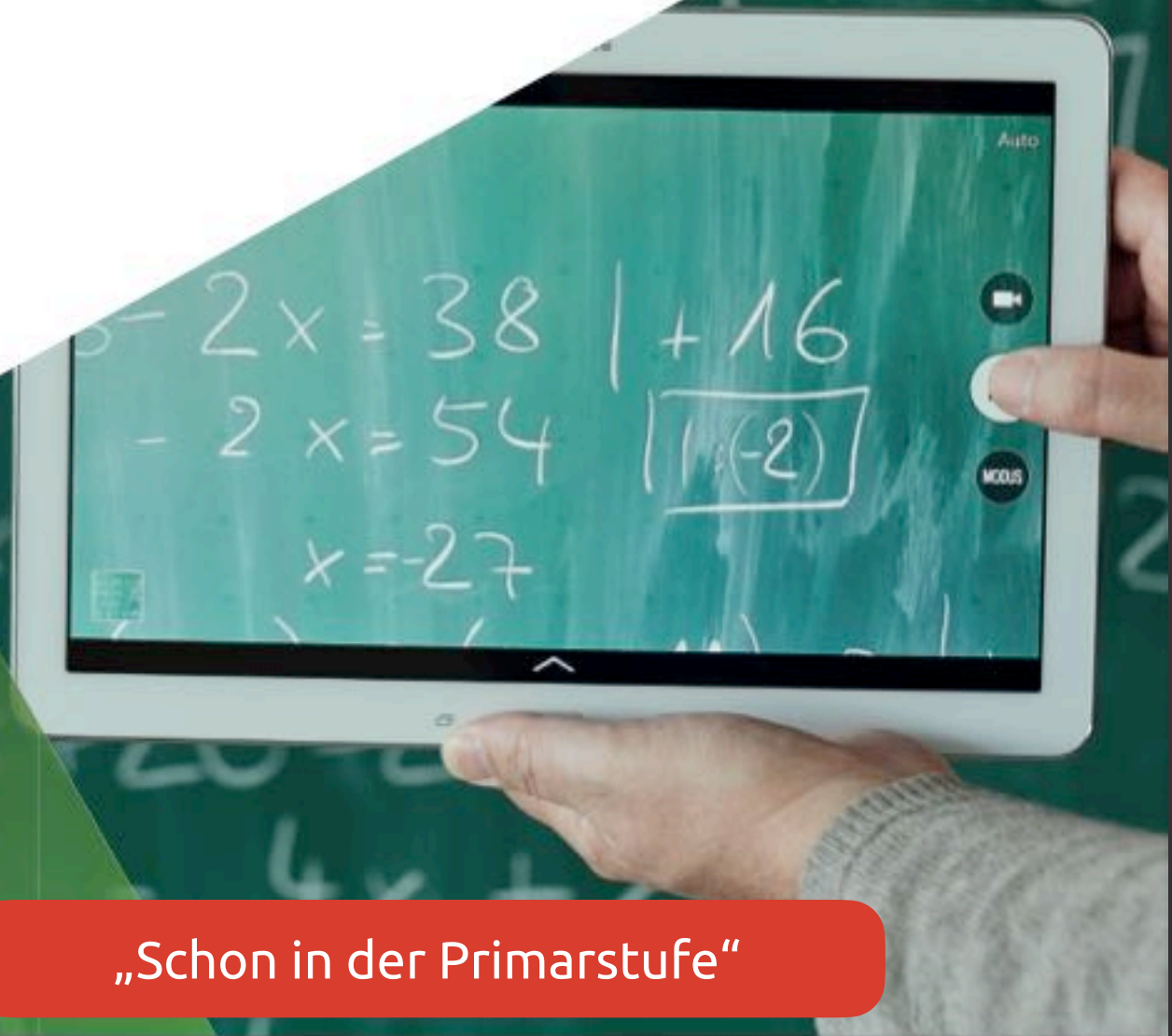
# 5 Fragen

- Wozu digitale Medien in der Grundschule?
- Was ist der Unterschied zwischen Digitalisierung und Digitalität?
- Was müssen Kinder in der Digitalität lernen?
- Lernt man mit digitalen Medien besser?
- **Wie können Lernkulturen in der Digitalität gestaltet werden?**



**Was**  
müssen Kinder  
heute lernen?

**Bildung in der digitalen Welt**  
**Strategie der**  
**Kultusministerkonferenz**



**Wie**  
müssen Kinder  
heute lernen?

**Lehren und Lernen**  
**in der digitalen Welt**

**Die ergänzende Empfehlung**  
**zur Strategie „Bildung in der**  
**digitalen Welt“**

**Inhalt**

- 1 Einleitung ..... 3
  - 1.1 Grundsätzliche Überlegungen und Ziele ..... 3
  - 1.2 Herausforderungen für das Lernen und Lehren in der digitalen Welt ..... 4
- 2 Lernen ..... 7
  - 2.1 Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern –  
Bildung in der digitalen Welt ..... 7
    - Prioritäre Maßnahmen ..... 9
  - 2.2 Lernen in der digitalen Welt – Potenziale ..... 9
    - Prioritäre Maßnahmen ..... 12
  - 2.3 Prüfungskultur ..... 13
    - Prioritäre Maßnahmen ..... 15
- 3 Lehren ..... 16
  - 3.1 Schulentwicklung ..... 16
    - Digitale Expertise – pädagogische Professionalität im Rahmen der  
Unterrichts-, Personal- und Kooperationsentwicklung ..... 17
    - Digitaler Wandel mit System – Entwicklungsprozesse auf Schulebene... 17
    - Digital Leadership – Digitale Transformation als Aufgabe von  
Schulleitungen und Schulaufsicht ..... 18
    - Prioritäre Maßnahmen ..... 19
  - 3.2 Gestaltung digital gestützter Lehr-Lern-Prozesse ..... 20
    - Prioritäre Maßnahmen ..... 22
  - 3.3 Kompetenzen der Lehrkräfte ..... 23
    - Prioritäre Maßnahmen ..... 26
  - 3.4 Aus-, Fort- und Weiterbildung der Lehrkräfte (Lehrerbildung) ..... 26
    - Prioritäre Maßnahmen ..... 30
- 4 Weitere Arbeitsschwerpunkte ..... 32
- 5 Literaturverzeichnis ..... 34







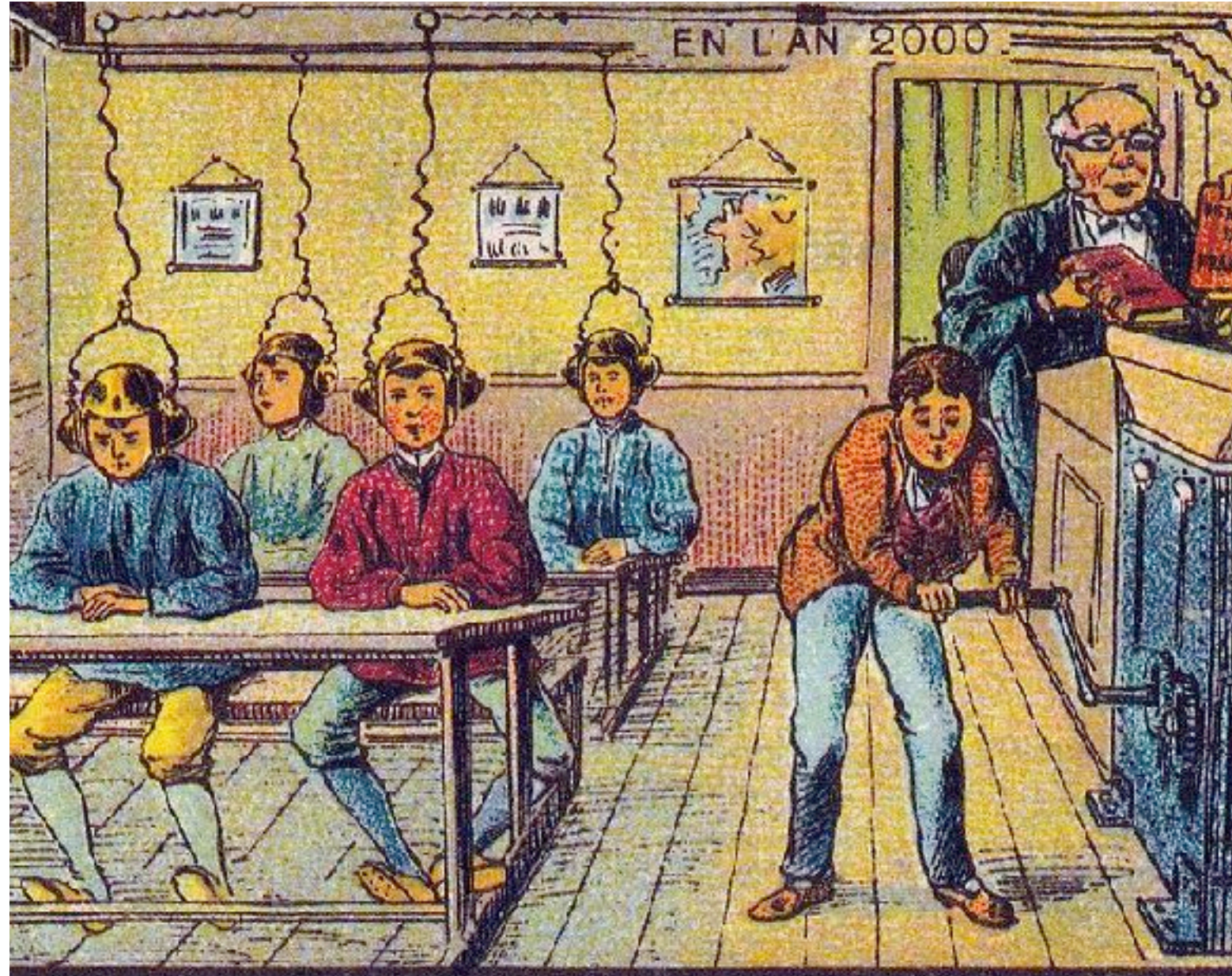
Irion, Thomas; Knoblauch, Verena (2021): **Lernkulturen in der Digitalität**. Von der Buchschule zum zeitgemäßen Lebens- und Lernraum im 21. Jahrhundert. In: Peschel, Markus (Hrsg.) (2021): Didaktik der Lernkulturen. Frankfurt a. M.: Grundschulverband e. V., S. 122-145.

Kostenlos verfügbar:



<https://grundschulverband.de/produkt/band-153-lernkulturen/>

# 3 Herausforderungen an Lernkulturen in der Digitalität



## Vermeidung eines Comebacks des traditionellen Paukunterrichts

Gefahren durch das hohe Potential für Instruktion und Leistungskontrolle, sogenannte `Skinner-Apps` (Krommer 2019).



## Kultureller Wandel statt technologische Ergänzung

Kommunikation und Arbeitsprozesse in der Schule verändern sich orientiert am kulturellen Wandel in der Gesellschaft



## Grundbildung für alle Kinder und Lehrkräfte als Voraussetzung

Basis für die lebenslange Teilhabe aller an gesellschaftlichen Prozessen -> neue Kompetenzen sind gefragt.

# Allseitige Bildung (Grundschulverband)



**Ich-Stärkung**



**Werte-  
Erziehung**



**Erarbeitung tragfähiger  
Grundlagen**



**Erschließung vielfältiger  
kultureller und  
ästhetischer  
Erfahrungen**



**Schule als  
Erfahrungsraum und  
Modell einer gesunden  
und nachhaltigen  
Lebensgestaltung**

# 8 Dimensionen von Lernkulturen in der Digitalität

## 1. Medienrezeption und -produktion

- Es entstehen neue Möglichkeiten der Visualisierung im Klassenzimmer.
- Kinder können Erfahrungen visuell dokumentieren und mitteilen.
- Lehrkräfte können im Unterricht Filme mit Lebensweltbezug nutzen.



## 2. Kooperatives Lernen

- Kooperation und Kollaboration sind zentrale Voraussetzungen zeitgemäßen Grundschulunterrichts.
- In der Digitalität können Kinder eigene Wissensvorstellungen als dynamisch veränderbar erleben.



## 3. Lernorte und -zeiten

- Scheinbar unerreichbare Lernorte und Expert:innen außerhalb des Klassenzimmers sind über digitale Angebote in den Unterricht einbindbar.
- Lernzeiten und Lernorte verändern sich durch die neuen Kommunikationsmöglichkeiten.



## 4. Teilhabe

- In der Digitalität können Kinder ihre Anliegen ganz neu formulieren und über diese kommunizieren. Damit kann eine aktive Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen möglich werden.



## 5. Leistungskultur

- In der Digitalität können Lernprozesse auf völlig neuen Wegen dokumentiert, reflektiert und bewertet werden.
- Es entstehen neue Rückmeldungs- und Austauschstrukturen über Leistungen, die bis hin zur Veröffentlichung und Diskussion von Lernprozessen und -ergebnissen in der Öffentlichkeit gehen.



## 6. Digitale Grundbildung

- Die Digitalität erfordert zur Entstehung geeigneter Lernkulturen neue Kompetenzen in den RANG-Bereichen: Reflexion, Analyse, Nutzung und Gestaltung (vgl. Irion/Peschel/Schmeick in diesem Band).



## 7. Rollenverständnis

- Kinder und Lehrkräfte lernen und arbeiten gemeinsam.
- Die Wissenshoheit von Lehrkräften wird früher hinterfragt. Stattdessen lernen Kinder das selbstständige Lernen und Lehrkräfte begleiten sie dabei.



## 8. Inklusion und Heterogenität

- Diklusion: Potentiale digitaler Medien für die Umsetzung der Inklusion in der Schule nutzen (Böttinger & Schulz: <http://diklusion.com/diklusion/was-ist-diklusion/> und Böttinger in diesem Band)
- Usability (Nutzungsfreundlichkeit) und Accessibility (Barrierefreiheit) sind zu beachten. Gleichzeitig sind auch die Möglichkeiten der Digitalität für Diklusion zu nutzen.





# multimedia user experience books









# Muxbooks: Multimediale Arbeitshefte kreativ nutzen

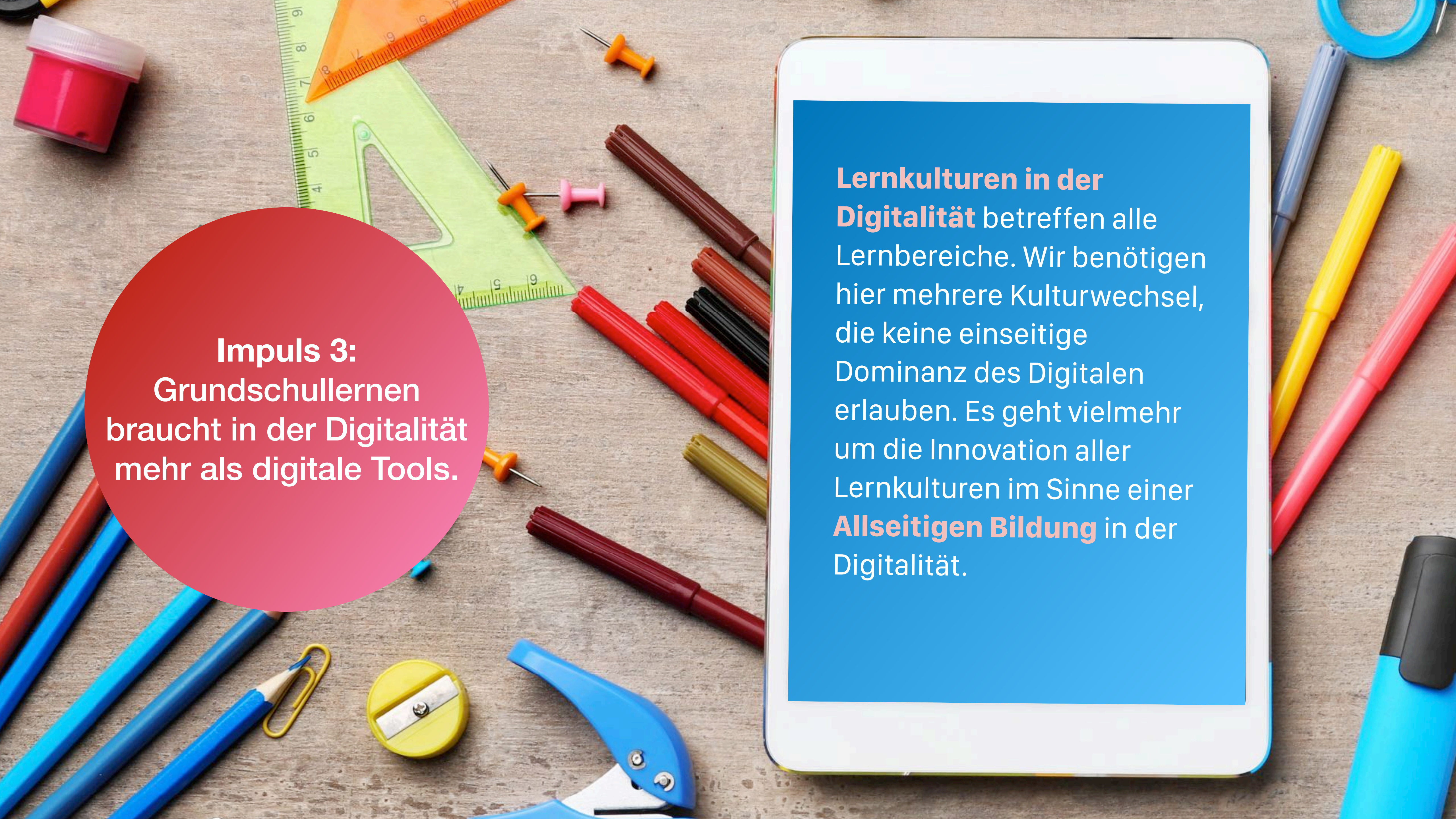
- **Was ist die Idee:**
  - Gestaltung multimedialer Arbeitshefte am Tablet
- **Beispielhafte Einsatzzwecke:**
  - Fotobuch zum Lerngang gestalten
  - Foto-Zahlenjagd im Schulhaus
  - Multimedialen Steckbrief erstellen
  - Lesegeschichten als Foto-Roman darstellen
  - Spielideen für Sport entwickeln
  - Wachstum von Pflanzen dokumentieren
  - Eigenes Blumenbestimmungsbuch erstellen
- **Was braucht man?**
  - Tablet (z.B. iPad)
  - 1 App (z.B. Book Creator, Keynote, Powerpoint, Explain Everything)
- **Wie aufwändig ist die Einführung bei den Kindern?**
  - Ca. 1 Schulstunde (Steckbriefe erstellen) in Klasse 2
- **Was ist zu beachten?**
  - Bücher lassen sich nur als PDF oder Video weitergeben.



Von der  
Festtagsdidaktik  
zum multimedialen  
Alltag

# 8 Dimensionen von Lernkulturen in der Digitalität

1. Medienrezeption und -produktion	2. Kooperatives Lernen	3. Lernorte und -zeiten	4. Teilhabe
<ul style="list-style-type: none"><li>• Es entstehen neue Möglichkeiten der Visualisierung im Klassenzimmer.</li><li>• Kinder können Erfahrungen visuell dokumentieren und mitteilen.</li><li>• Lehrkräfte können im Unterricht Filme mit Lebensweltbezug nutzen.</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kooperation und Kollaboration sind zentrale Voraussetzungen zeitgemäßen Grundschulunterrichts.</li><li>• In der Digitalität können Kinder eigene Wissensvorstellungen als dynamisch veränderbar erleben.</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Scheinbar unerreichbare Lernorte und Expert:innen außerhalb des Klassenzimmers sind über digitale Angebote in den Unterricht einbindbar.</li><li>• Lernzeiten und Lernorte verändern sich durch die neuen Kommunikationsmöglichkeiten.</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• In der Digitalität können Kinder ihre Anliegen ganz neu formulieren und über diese kommunizieren. Damit kann eine aktive Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen möglich werden.</li></ul> 
5. Leistungskultur	6. Digitale Grundbildung	7. Rollenverständnis	8. Inklusion und Heterogenität
<ul style="list-style-type: none"><li>• In der Digitalität können Lernprozesse auf völlig neuen Wegen dokumentiert, reflektiert und bewertet werden.</li><li>• Es entstehen neue Rückmeldungs- und Austauschstrukturen über Leistungen, die bis hin zur Veröffentlichung und Diskussion von Lernprozessen und -ergebnissen in der Öffentlichkeit gehen.</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Digitalität erfordert zur Entstehung geeigneter Lernkulturen neue Kompetenzen in den RANG-Bereichen: Reflexion, Analyse, Nutzung und Gestaltung (vgl. Irion/Peschel/Schmeinck in diesem Band).</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kinder und Lehrkräfte lernen und arbeiten gemeinsam.</li><li>• Die Wissenshoheit von Lehrkräften wird früher hinterfragt. Stattdessen lernen Kinder das selbstständige Lernen und Lehrkräfte begleiten sie dabei.</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diklusion: Potentiale digitaler Medien für die Umsetzung der Inklusion in der Schule nutzen (Böttiger &amp; Schulz: <a href="http://diklusion.com/diklusion/was-ist-diklusion/">http://diklusion.com/diklusion/was-ist-diklusion/</a> und Böttiger in diesem Band)</li><li>• Usability (Nutzungsfreundlichkeit) und Accessibility (Barrierefreiheit) sind zu beachten. Gleichzeitig sind auch die Möglichkeiten der Digitalität für Diklusion zu nutzen.</li></ul> 



**Impuls 3:**  
Grundschullernen  
braucht in der Digitalität  
mehr als digitale Tools.

**Lernkulturen in der Digitalität** betreffen alle Lernbereiche. Wir benötigen hier mehrere Kulturwechsel, die keine einseitige Dominanz des Digitalen erlauben. Es geht vielmehr um die Innovation aller Lernkulturen im Sinne einer **Allseitigen Bildung** in der Digitalität.





# Grundschule und Digitalität

Grundlagen, Herausforderungen,  
Praxisbeispiele



Thomas Irion, Markus Peschel, Daniela Schmeinck (Hrsg.)

## Themen:

Kindermedienschutz, Erklärvideos, Inklusion,  
Lernplattformen, Lernapps programmieren,  
Computerspiele...

Wissenschaft und Praxis

369 Seiten

Kostenlos zur Verfügung gestellt vom Grundschulverband.  
[www.grundschulverband.de](http://www.grundschulverband.de)



# Zum Nachlesen



<https://tinyurl.com/WozuMedienGS>



<https://tinyurl.com/LernenMedienGS>



<https://tinyurl.com/Irion20A>

← **Verena ヱ(ツ)ㄣ**  
10.874 Tweets

INSTITUT FÜR ZEITGEMÄßE  
PRÜFUNGS  
kultur




...   **Folge ich**

**Verena ヱ(ツ)ㄣ**  
@VerenaKnoblauch Folgt dir

Staatl.geprüfte Silbenklatscherin, medienpäd.Beraterin, Autorin, Medienzentrum N/Fü | Hinter den schönen Schein & über den Tellerrand gucken! @pruefungskultur

Nürnberg, Deutschland [sueddeutsche.de/bildung/tablet...](https://sueddeutsche.de/bildung/tablet...)  
Geboren am 30. Juli Seit September 2017 bei Twitter

705 Folge ich 3.831 Follower

Gefolgt von kitsTeam, Andrea Karlsberg und 232 weiteren Personen, denen du folgst

**Tweets** Tweets und Antworten Medien Gefällt mir


↑ Angehefteter Tweet

 **Verena ヱ(ツ)ㄣ** @VerenaKnoblauch · 3. Feb.  
Und da ist es nun endlich 😊 die Post war da.  
[#breakoutedu](#) [#edubreakout](#) [#twitterlehrerzimmer](#) [#primaredu](#)



**Verena ヱ(ツ)ㄣ** @VerenaKnoblauch · 6. Dez. 2020  
Dieses ist der dritte Streich und ein nächster folgt nicht gleich. (Oder

← **Thomas Irion**  
1.840 Tweets



**Thomas Irion**  
@thomas\_irion

Prof. für Erziehungswissenschaft: PH Gmuend - University of Education & Direktor - Zentrum für Medienbildung. Digitalität+Bildung • Forschung+Entwicklung

Schwäbisch Gmünd [zentrum-fuer-medienbildung.de](https://zentrum-fuer-medienbildung.de)  
Seit September 2017 bei Twitter

521 Folge ich 949 Follower

**Profil bearbeiten**

**Tweets** Tweets und Antworten Medien Gefällt mir

↑ Angehefteter Tweet

 **Thomas Irion** @thomas\_irion · 28. Sep. 2020  
Grundlagenartikel für das Thema Digitale Grundbildung in in der Grundschule:  
[tinyurl.com/DigitaleBildun...](https://tinyurl.com/DigitaleBildun...)  
[tinyurl.com/WozuMedienGS](https://tinyurl.com/WozuMedienGS)  
[tinyurl.com/MedienbildungGS](https://tinyurl.com/MedienbildungGS)  
[tinyurl.com/LernenMedienGS](https://tinyurl.com/LernenMedienGS)



1 12 22

← **Dejan Mihajlović**  
29.130 Tweets

INSTITUT FÜR ZEITGEMÄßE  
PRÜFUNGS  
kultur




...   **Folge ich**

**Dejan Mihajlović**  
@DejanFreiburg

Learning Experience Designer und Consultant • @projektaula • Vorstand: @D64eV  
- Orgateam: @fr\_gestalten/@BarcampFR/@OBNFreiburg/@n\_f\_f\_g/  
@pruefungskultur Er/He

Freiburg im Breisgau, Deutschland [mihajlovicfreiburg.com](https://mihajlovicfreiburg.com)  
Seit Januar 2014 bei Twitter

100 Folge ich 8.268 Follower

Gefolgt von Simone Fleischmann BLV Praesidentin, Roomie - die dig tale Grundschule und 205 weiteren Personen, denen du folgst

**Tweets** Tweets und Antworten Medien Gefällt mir

↑ Angehefteter Tweet

 **Dejan Mihajlović** @DejanFreiburg · 21. Sep. 2019  
Ein Buch für alle Bildungsinteressierte, die zwischen den lauten Stimmen der Euphorie und grundsätzlicher Ablehnung in der Digitalen Transformation nach Orientierung suchen. Das [#RoutenplanerBuch](#) ist für Einsteiger\_innen, aber auch für Fortgeschrittene.



Einmal das Internet zum Ausdrucken bitte.

# 5 Fragen

- Wozu digitale Medien in der Grundschule?
- Was ist der Unterschied zwischen Digitalisierung und Digitalität?
- Was müssen Kinder in der Digitalität lernen?
- Lernt man mit digitalen Medien besser?
- Wie können Lernkulturen in der Digitalität gestaltet werden?



# RANG-Modell für die Digitalitätskompetenzen

Themenbereiche









## RANG-Kompetenzbereiche

	Reflexion	Analyse	Nutzung	Gestaltung
Symbolssysteme (Multimedia)				
Interaktion und Kommunikation				
Erfahrungswelten				
Datenschutz				
Filterblasen und Rabbit Holes				
Clickbait				
...				

statisch

dynamisch

# 8 Dimensionen von Lernkulturen in der Digitalität

1. Medienrezeption und -produktion	2. Kooperatives Lernen	3. Lernorte und -zeiten	4. Teilhabe
<ul style="list-style-type: none"><li>• Es entstehen neue Möglichkeiten der Visualisierung im Klassenzimmer.</li><li>• Kinder können Erfahrungen visuell dokumentieren und mitteilen.</li><li>• Lehrkräfte können im Unterricht Filme mit Lebensweltbezug nutzen.</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kooperation und Kollaboration sind zentrale Voraussetzungen zeitgemäßen Grundschulunterrichts.</li><li>• In der Digitalität können Kinder eigene Wissensvorstellungen als dynamisch veränderbar erleben.</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Scheinbar unerreichbare Lernorte und Expert:innen außerhalb des Klassenzimmers sind über digitale Angebote in den Unterricht einbindbar.</li><li>• Lernzeiten und Lernorte verändern sich durch die neuen Kommunikationsmöglichkeiten.</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• In der Digitalität können Kinder ihre Anliegen ganz neu formulieren und über diese kommunizieren. Damit kann eine aktive Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen möglich werden.</li></ul> 
5. Leistungskultur	6. Digitale Grundbildung	7. Rollenverständnis	8. Inklusion und Heterogenität
<ul style="list-style-type: none"><li>• In der Digitalität können Lernprozesse auf völlig neuen Wegen dokumentiert, reflektiert und bewertet werden.</li><li>• Es entstehen neue Rückmeldungs- und Austauschstrukturen über Leistungen, die bis hin zur Veröffentlichung und Diskussion von Lernprozessen und -ergebnissen in der Öffentlichkeit gehen.</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Digitalität erfordert zur Entstehung geeigneter Lernkulturen neue Kompetenzen in den RANG-Bereichen: Reflexion, Analyse, Nutzung und Gestaltung (vgl. Irion/Peschel/Schmeinck in diesem Band).</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kinder und Lehrkräfte lernen und arbeiten gemeinsam.</li><li>• Die Wissenshoheit von Lehrkräften wird früher hinterfragt. Stattdessen lernen Kinder das selbstständige Lernen und Lehrkräfte begleiten sie dabei.</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diklusion: Potentiale digitaler Medien für die Umsetzung der Inklusion in der Schule nutzen (Böttiger &amp; Schulz: <a href="http://diklusion.com/diklusion/was-ist-diklusion/">http://diklusion.com/diklusion/was-ist-diklusion/</a> und Böttiger in diesem Band)</li><li>• Usability (Nutzungsfreundlichkeit) und Accessibility (Barrierefreiheit) sind zu beachten. Gleichzeitig sind auch die Möglichkeiten der Digitalität für Diklusion zu nutzen.</li></ul> 

# Lernkulturen in der Digitalität

## Was und wie sollten Grundschul Kinder heute lernen?

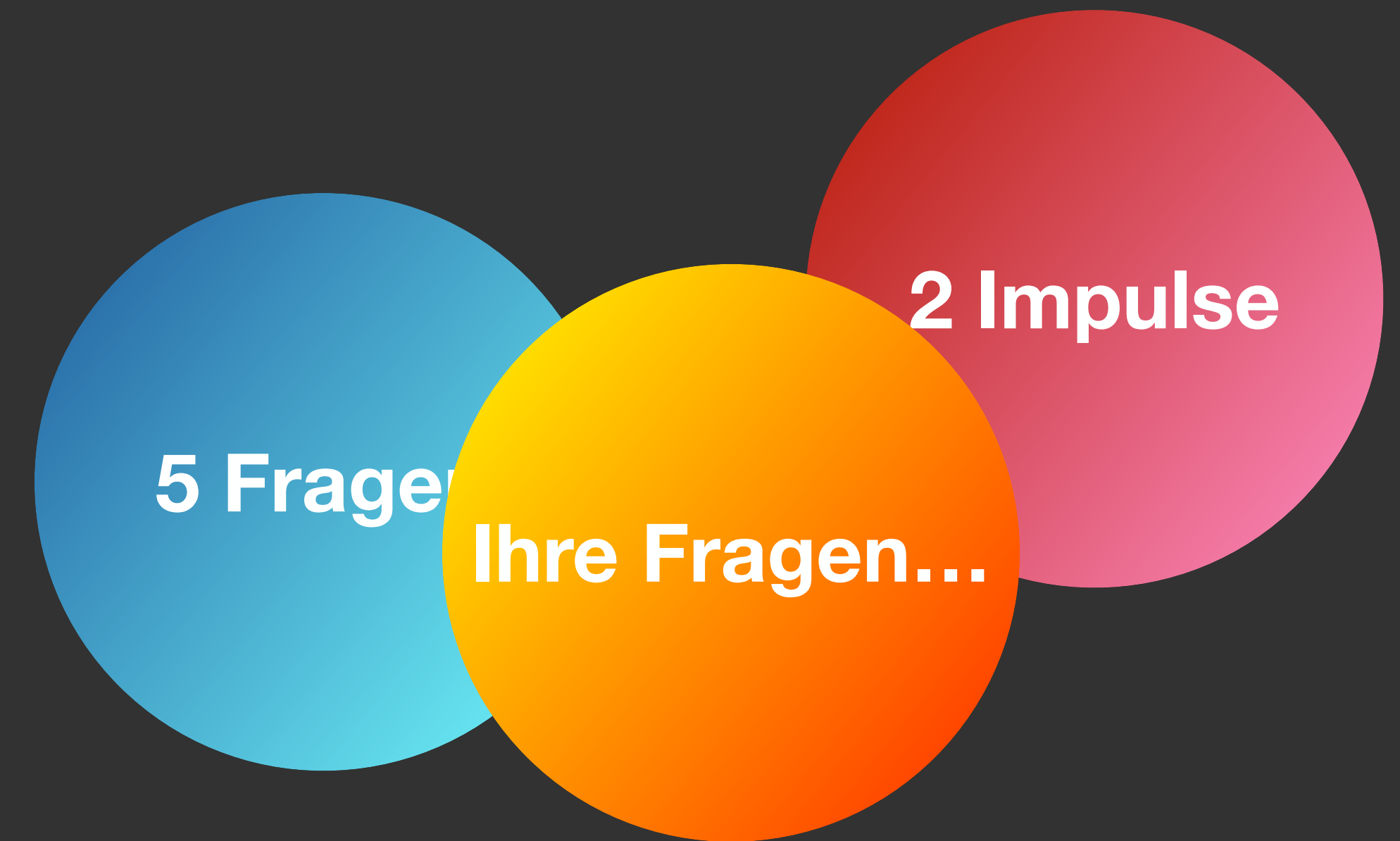
Digitaler Bildungskongress  
4.2.2023

**Prof. Dr. Thomas Irion**

Direktor Zentrum für Medienbildung  
Abteilungsleiter Grundschulpädagogik  
Vorstandsmitglied Bundesgrundschulverband, Ressort Digitale Grundbildung

[www.zentrum-fuer-medienbildung.de](http://www.zentrum-fuer-medienbildung.de)

 Thomas\_Irion



Zentrum für Medienbildung  
PH Schwäbisch Gmünd  
University of Education



**Pädagogische Hochschule  
Schwäbisch Gmünd**  
University of Education

