

Lehrkonzept Digitale Schulbank (Abk. Dischba)

Ulrich Gutenberg in Zusammenarbeit mit Torben Mau | Georg-August-Universität Göttingen

Themenbereich: Neue Designs von Lehrveranstaltungen

Schlagworte

Medienkompetenz, Digitale Schulbank, Interaktive Whiteboards, Medialitätsbewusstsein, Produktorientierung

Lehrkonzept, Reflexion & Evaluation

Seit 2001 wird die mediendidaktische Konzeption die „Digitale Schulbank“ (Dischba)¹ im praktischen Unterricht, der Lehrerfortbildung und der Lehre an der Universität Göttingen entwickelt. In diesem Zeitraum haben sich hinsichtlich der Möglichkeiten und der Nutzungsgewohnheiten digitaler Technologien immense Entwicklungen vollzogen. Die zentrale Perspektive der Konzeption, die Werkzeuge (Hard- und Software) nach schulspezifischen Anforderungen zu hinterfragen und diese unter den spezifischen Besonderheiten der „Digitalen Gesellschaft“ einzusetzen, ist geblieben.

Digitaltechnologien haben Arbeitsoberflächen hervorgebracht, die von Schülerinnen und Schülern andere Arbeitsweisen abverlangen. Denn hinter diesen Arbeitsoberflächen agiert eine hoch komplexe Umgebung, die in der Konzeption Dischba als „Medium Digital“² bezeichnet wird. Ein intransparentes, virtuelles Medium, in dem zunehmend interessengeleitet die Wahrnehmungen und Sichtweisen von unserer Welt beeinflusst werden. Fortschreitende Automatisierung (kybernetisch wirkenden Algorithmen) unterschiedlicher digitaler Dienstleistungen verstärkt diesen Prozess.

Um dieses Medium Digital einschätzen, reflektieren und nutzen zu können, muss Bewusstsein entwickelt werden. Allgemein wird in der Veranstaltung dafür der Begriff „Medialitätsbewusstsein“³ eingeführt.

Aus diesem Kontext ergeben sich didaktische Fragestellungen

- Welche digitalen Werkzeuge müssen beherrscht oder verstanden werden, um möglichst viel Autonomie zu entwickeln?
- Wie regen wir Kinder und Jugendliche an, intransparente Vorgänge im Medium Digital verstehen zu wollen?
- Wie reagieren wir auf die stetig zunehmenden digitalen Dienstleistungen, die den Schülerinnen und Schülern das Denken und Hinterfragen abnehmen?⁴

Mit dem Titel der Lehrveranstaltung „Interaktive Whiteboards im Unterricht richtig einsetzen“⁵ wird oberflächlich betrachtet eher die Nutzungskompetenz angesprochen.


¹ www.dischba.de Blog von Ulrich Gutenberg mit praktischen Unterrichtsbeispielen und theoretischen Überlegungen der Arbeit auf der Digitalen Schulbank

² Gutenberg, Ulrich: Medium Digital – ein virtuelles Medium ([pdf-Datei](#))

³ Wagner, Wolf-Rüdiger: Bildungsziel Medialitätsbewusstsein. Einladung zum Perspektivwechsel in der Medienbildung. München 2013.

⁴ Gutenberg, Ulrich: Aspekte der Medienbildung für Didaktischer Leitungen (gekürzte [Online-Version](#) einer Präsentation), Folie 20, 2015.





Im Seminarverlauf wird darüber weit hinausgehend auf zu entwickelnde Medienbildung bei Schülerinnen und Schüler insistiert. Dieser Perspektivwechsel von der Selbstkompetenz zukünftiger Lehrkräfte im Frontalunterricht an der Tafel hin zu den digitalen Arbeitsumgebungen der Schülerinnen und Schüler ist ein wesentliches Element der Lehrveranstaltung (Perspektivwechsel und Rollenverständnis).

Die Tragweite des Begriffs Medialitätsbewusstsein wird an praktischen Beispielen von den Studierenden erfahren und theoretisch untermauert. Es werden Erkenntnisse gesammelt, welche Bedeutung die eigene Medienkompetenz und Medienbildung hat, um diese im Kontext Ihrer Fächer angemessen weiterzugeben.

Digitale Arbeitsumgebungen stellen an die Schülerinnen und Schüler und auch die Lehrkräfte besondere Anforderungen. Dies wird an acht dynamischen „Didaktischen Orten auf der Digitalen Schulbank“⁶ mit Praxisbeispielen strukturiert. Im Seminar soll damit besonders deutlich gemacht werden, wie bedeutsam digitale Werkzeuge sind, um digitale Medienprodukte nutzen, reflektieren und einschätzen zu können.

In der Seminarpraxis gestaltet sich dies analog zur Arbeitsweise auf der „digitalen Schulbank“, indem die spezifische Software der Interaktiven Whiteboards als gemeinsame Arbeitsumgebung und „Werkzeugkiste“ zur Mediierschließung und Medienpräsentation in den Mittelpunkt gestellt wird. Dies kann mit den an der Universität Göttingen eingeführten Hard- und Softwarekomponenten beispielhaft aufgezeigt werden. Da die IT-Infrastruktur in der Schullandschaft heterogen ist, können die spezifisch entwickelte Bedienkompetenzen an den Interaktiven Whiteboards und dazugehöriger Boardsoftware nicht überall direkt angewendet werden. Die im Seminar thematisierten und praktizierten Werkzeuge auf digitalen Arbeitsoberflächen im Unterrichtsprozess liefern Qualitätskriterien, an denen Ausstattungen und mediendidaktische Konzepte bewertet als auch weiterentwickelt werden können.

Die Studierenden erstellen als Seminarleistung ein digitales Tafelbild und ein digitales Arbeitsblatt bzw. eine kleine digitale Arbeitsumgebung mit der Boardsoftware Smartnotebook sowie eine Seminarreflexion. Über die fachspezifisch unterschiedlichen Ausprägungen der Tafelbilder und Arbeitsblätter profitieren alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer, weil die unterschiedlichsten, strukturierten oder kreativen Werkzeuganwendungen im Verlauf der Seminare vorgestellt werden und so voneinander gelernt wird.

Weiterführende Informationen zum Autor

Lehrbeauftragter am Geographischen Institut und Lehramt PluS an der Georg-August-Universität Göttingen, Medienpädagogischer Berater am Kreismedienzentrum Göttingen und am Niedersächsischen Landesinstitut für schulische Medienbildung, Entwickler der mediendidaktischen Konzeption der Digitalen Schulbank (www.dischba.de)

Diese Tagung wird gefördert im Rahmen der Projekte:



⁵ Interaktive Whiteboards richtig einsetzen (WS 15/16)

<https://univz.unigoettingen.de/qisserver/rds?state=verpublish&status=init&vmfile=no&publishid=179598&moduleCall=webInfo&publishConfFile=webInfo&publishSubDir=veranstaltung>

⁶ Gutenberg, Ulrich: Aspekte der Medienbildung für Didaktische Leitungen (gekürzte [Online-Version](#) einer Präsentation), Folie 26-55, 2015.

