

# DigiBits

Digitale Bildung trifft Schule

## So geht DigiBits

SCHRITT FÜR SCHRITT ZU DIGITALER BILDUNG  
IN IHREM FACHUNTERRICHT



# Willkommen bei DigiBits!

## ALLE INHALTE AUF EINEN BLICK

<b>WILLKOMMEN BEI DIGIBITS</b> .....	<b>2</b>
<b>DIGIBITS-BAUSTEINE</b> .....	<b>3</b>
<b>DIGIBITS-MATERIALMAPPEN</b> .....	<b>4</b>
<b>DIGIBITS-JAHRESPROGRAMM</b> .....	<b>6</b>
<b>MEDIENKOMPETENZEN</b> .....	<b>8</b>
<b>DIGIBITS-UNTERRICHTSKONZEPT</b> .....	<b>10</b>
<b>DIGIBITS ANALOG ODER OFFLINE</b> .....	<b>11</b>

### Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

**DigiBits - Digitale Bildung trifft Schule** ist das Projekt für schulische Medienbildung von Deutschland sicher im Netz e.V. (DsiN). Fachspezifische Materialien unterstützen Sie bei der Förderung von Medienkompetenzen und der Vermittlung von digitalem Sicherheitswissen in Ihrem Unterricht. Die DigiBits-Unterrichtseinheiten greifen Themen der Lehrpläne auf und kombinieren diese mit digitalen Tools und Materialien aus dem Online-Materialpool. Außerdem finden Sie bei DigiBits Hinweise zu medienpädagogischen Unterstützungsangeboten in Ihrem Bundesland.

Das Projekt folgt dem Leitziel von DsiN, herstellerunabhängig und produktneutral über digitale Themen aufzuklären und Menschen zu einem souveränen Umgang mit digitalen Medien zu befähigen. Pädagogisch orientiert sich DigiBits dabei an der Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“ sowie an den Lehrplänen der Grund- und Oberschulen. Wir freuen uns, diesen digitalen Wandel in der Bildung gemeinsam mit Ihnen zu gestalten.

**Dr. Michael Littger**  
Geschäftsführer DsiN

**Nadine Berneis**  
Projektleiterin DigiBits

## IHRE ANSPRECHPARTNER\*INNEN BEI DIGIBITS

Dr. Elisabeth Maria Hofmann, Projektkoordinatorin  
Udo Lihs, Projektreferent  
hallo@digibits.de  
+49 (0) 30 767581-540  
www.digibits.de

# DigiBitS-Bausteine

DigiBitS vernetzt Kompetenzen und Ressourcen mit den Bedarfen von Schulen, um Lehrkräfte für die digitale Bildung in ihrem Unterricht zu befähigen und zu motivieren. Unser Angebot geht davon aus, dass die Entwicklung des Lehrens und Lernens in der digitalen Welt nicht auf eine Debatte über Technik reduziert werden darf. Pädagogisch-didaktische Reflexion und Konzepte sind essentiell, um Schüler\*innen bei der Entwicklung ihrer digitalen Kompetenzen zu unterstützen.



## Onlineplattform

Kernstück der Onlineplattform [www.digibits.de](http://www.digibits.de) ist der frei zugängliche Materialpool mit Such- und Filterfunktion: Neben allen DigiBitS-Unterrichtseinheiten, -Tooltips und -Checklisten sowie den Adresslisten zur Medienbildung vor Ort finden Sie hier eine didaktisch aufbereitete Sammlung von Apps, Programmen, Arbeitsblättern, Informationsbroschüren, Best-Practice-Beispielen und Veranstaltungshinweisen.



## Materialkoffer

Partnerschulen erhalten den DigiBitS-Materialkoffer, der fünf Fachbereichsmappen mit den DigiBitS-Unterrichtseinheiten, -Tooltips und -Checklisten enthält, ein Tablet für Lehrkräfte sowie Informationsmaterial weiterer Initiativen der digitalen Bildung.



## Schulbrief

Zu Beginn jedes Schulhalbjahres erscheint der digitale Schulbrief, der sich immer einem aktuellen Thema der Medienbildung widmet. Daneben wird über vergangene Highlights des Projekts berichtet und über zukünftige Veranstaltungen informiert. Außerdem erfahren Sie hier, welche neuen DigiBitS-Materialien Ihnen zur Verfügung stehen.



## Begleitung vor Ort

Das DigiBitS-Team begleitet Partnerschulen bei der Umsetzung der digitalen Bildung durch regelmäßige Auftaktveranstaltungen, Vernetzungstreffen, Praxisworkshops und Aktionstage.



## Netzwerk

Bildungsexpert\*innen aus Pädagogik und Politik begleiten das Projekt inhaltlich und strategisch. In Kooperation mit gemeinnützigen Initiativen und Vereinen entstehen neue Angebote.



## Unterstützer

DsiN-Mitgliedsunternehmen ermöglichen durch ihr Sponsoring, den Schulen in den geförderten Bundesländern sämtliche DigiBitS-Angebote kostenfrei zur Verfügung zu stellen.

# DigiBitS-Materialmappen

Die DigiBitS-Unterrichtskonzepte verknüpfen Fachinhalte mit der Förderung von digitalen Kompetenzen. Daher haben wir unsere Materialien in vier Fachbereiche gegliedert. In einem fünften Bereich werden fächerübergreifende Informationen und bundeslandspezifische Adressen zur Medienbildung gebündelt.

## LESEN, SCHREIBEN, SPRECHEN

Im pädagogisch begleiteten Umgang mit der Sprache lernen Kinder, sich auszudrücken und miteinander zu kommunizieren – verantwortungsbewusst und reflektiert; ein wesentlicher Baustein der Medienkompetenzförderung. In der Auseinandersetzung mit Medienbotschaften sowie der eigenen Produktion von Medien wird die bewusste Anwendung von Sprache trainiert und die Informationsverarbeitungskompetenz geschult. Durch Medienarbeit im Sprachunterricht können Sie die phonologische Bewusstheit und die Wortschatzbildung fördern,



Chancen und Risiken digitaler Kommunikation diskutieren und mit Ihren Schüler\*innen Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien entwickeln. Für diesen Fachbereich finden Sie Ideen, wie Sie mit Ihren Schüler\*innen digitale Medien zur Sprach- und Leseförderung kreativ und sicher einsetzen können: Drehen Sie Filme, produzieren Sie Hörspiele, legen Sie digitale Lesetagebücher an und gestalten Sie interaktive Vokabeltrainings.

## LAND UND LEUTE - DAMALS UND HEUTE

Bei der Auseinandersetzung von Schüler\*innen mit dem gesellschaftlichen Zusammenleben von Menschen – zu unterschiedlichen Zeitepochen, in unterschiedlichen Ländern, mit unterschiedlichen Kulturen – kann die Rolle der Medien nie außer Acht gelassen werden: Die Schüler\*innen analysieren interessengeleitete Wirkungsabsichten von Medienangeboten und erkennen Methoden medialer Manipulation, zum Beispiel in Bezug auf Propaganda oder Werbung. Sie bewerten den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Wahrnehmungen, Wertvorstellungen und Verhaltensweisen und setzen sich mit medialen Rollenklischees und Menschenbildern an aktuellen und historischen Beispielen auseinander. Sie lernen den ökonomischen und politischen Einfluss von Medien(-konzernen)

auf Meinungsbildungsprozesse in der Gesellschaft zu hinterfragen und erkunden mediale Möglichkeiten zur altersgemäßen gesellschaftlichen Teilhabe an demokratischen Prozessen. Schlüpfen Sie mit Ihren Schüler\*innen in die Rolle eines twitternden Martin Luthers, setzen Sie sich mit Zeitzeugen mit dem Einfluss technischer Innovationen auf die Gesellschaft auseinander, gestalten Sie im Klassenraum ein interaktives Plakat zum Müll im Meer und erkunden Sie den Klang der fünf Weltreligionen.



## RECHNEN, TÜFTELN, FORSCHEN

Die Nutzung digitaler Medien in den MINT-Fächern wie beispielsweise einer dynamischen Geometrie-Software unterstützt Schüler\*innen dabei konstruktiv und selbsttätig komplexe Phänomene zu veranschaulichen und so besser zu verstehen. Beim Erarbeiten von Modellvorstellungen, bei der Visualisierung von biochemischen, physikalischen und mathematischen Phänomenen, bei der Erfassung und Auswertung von Messwerten und deren Darstellung in Diagrammen sowie dem Dokumentieren und Präsentieren von Lösungswegen ergeben sich vielfältige



Anknüpfungspunkte für den Prozess des Lernens mit und über Medien. Insbesondere im Fach Informatik können Sie die Medienkompetenzen und IT-Sicherheitskenntnisse Ihrer Schüler\*innen fördern: Neben dem reinen technischen Verständnis und Programmierkenntnissen stehen die Befassung mit Urheberrecht, Datenschutz und Privatsphäre, das Untersuchen von Informationen auf ihre thematische Relevanz, Herkunft und Glaubwürdigkeit hin und die Auseinandersetzung mit der Wechselwirkung zwischen Informatiksystemen, Mensch und Gesellschaft im Fokus der Lehrpläne und der DigiBitS-Unterrichtseinheiten.

## KREATIV UND AKTIV

In den musischen Fächern finden sich zahlreiche Anknüpfungspunkte zur Förderung der Medienkompetenz: Mit Farben, Formen, Tönen und Klängen experimentieren, Bilder wahrnehmen, verstehen, machen und über sie kommunizieren, Szenen gestalten und eigene (digitale) Medienproduktionen anfertigen, sich zu Kunst und Musik als mediale Darstellungsformen positionieren, sich mit dem Stellenwert von Kunst und Musik in den Medien sowie der Gesellschaft auseinandersetzen und das eigene Rezeptionsverhalten reflektieren. Die DigiBitS-Materialien leiten zur Produktion von Hörspielen, Videoclips und Film- bzw. Fotoarbeiten an und vermitteln wesentliche Aspekte des Persönlichkeits- und Urheberrechts.

Die Schüler\*innen analysieren Medienbotschaften und ihre mögliche Manipulation in Kunst und Musik und nutzen künstlerische Darstellungsformen als Erlebnis der Selbstwahrnehmung und Ausdrucksfindung. Auch im Sportunterricht gibt es einige Möglichkeiten, Medienbildung einzubinden: Reflektieren Sie mit den Schüler\*innen die Rolle von Medien in der Sportberichterstattung, hinterfragen Sie gemeinsam den diesbezüglichen Einfluss auf die Wahrnehmung von Frauen und Männern im Sport, gestalten Sie mit der Klasse sportbezogene Medienbeiträge und nutzen Sie digitale Medien zur Motivationssteigerung sowie zur Dokumentation und Analyse von Bewegungsabläufen.

## MEDIENBILDUNG – ALLGEMEINE INFOS

Im Bereich Medienbildung finden Sie fächerübergreifende Antworten zur Realisierung von Medienbildung in Ihrem Unterricht. Hierzu zählen insbesondere Informationen zu rechtlichen und IT-sicherheitsrelevanten Aspekten, die in praktischen Checklisten für Sie aufbereitet wurden: angefangen beim sicheren Umgang mit mobilen Geräten und Apps, über Datenschutzaspekte und die richtige Verwendung fremder Musik und Bilder bis hin zum sicheren Suchen, Finden und Bewerten von Infor-

mationen im Netz. Außerdem finden Sie hier Tooltips, die einen Überblick über hilfreiche Apps und Anwendungen für den Einsatz im Unterricht geben sowie bundeslandspezifische Adressen von regionalen Kontaktstellen, medienpädagogischen Einrichtungen, Weiterbildungsmöglichkeiten, außerschulischen Lernorten und Workshop-Angeboten für Ihre Schule.



# DigiBitS-Jahresprogramm

Der folgende Fahrplan hilft Ihnen, die Medienbildung mit DigiBitS nachhaltig in Ihrer Schule zu verankern. Haken Sie im Verlauf des Schuljahres ab, was Sie erreicht haben, und halten Sie die Zuständigkeiten fest. Bei Schwierigkeiten und Fragen berät Sie das DigiBitS-Team gerne, bei Bedarf auch direkt vor Ort an Ihrer Schule.

## Teilnahmeerklärung und Verantwortlichkeiten

Was?	Wann?	Wer?	Erledigt?	Anmerkungen
Wir haben die Teilnahmeerklärung und die DigiBitS-Angebote im Kollegium besprochen.			<input type="checkbox"/>	
Wir haben eine*n oder zwei DigiBitS-Beauftragte*n ernannt.			<input type="checkbox"/>	
Zur Koordination der digitalen Bildung haben wir eine Arbeitsgruppe gebildet.			<input type="checkbox"/>	
Wir haben uns für den DigiBitS-Schulbrief angemeldet.			<input type="checkbox"/>	

Weitere Vorhaben und Notizen:

## Schulisches Medienkonzept

Was?	Wann?	Wer?	Erledigt?	Anmerkungen
Wir haben uns mit der DigiBitS-Checkliste „Digitale Bildung nachhaltig gestalten: Wegweisende Fragen zum Medienkonzept“ auseinandergesetzt.			<input type="checkbox"/>	
Wir haben ein Medienkonzept an unserer Schule erarbeitet. In diesem haben wir			<input type="checkbox"/>	
a) den Status der digitalen Bildung in einer Bestandsaufnahme festgehalten,			<input type="checkbox"/>	
b) Bedarfe bzw. Fragen identifiziert und			<input type="checkbox"/>	
c) Erwartungen und Ziele formuliert.			<input type="checkbox"/>	
Wir haben Schwerpunkte der Medienkompetenzförderung in den Fachbereichen festgelegt.			<input type="checkbox"/>	

Weitere Vorhaben und Notizen:

## DigiBitS-Veranstaltungen

Was?	Wann?	Wer?	Erledigt?	Anmerkungen
Unsere Schule hat an der DigiBitS-Auftaktveranstaltung mit Einführungsworkshop teilgenommen. Dort haben wir			<input type="checkbox"/>	
a) uns mit weiteren Partnerschulen vernetzt.			<input type="checkbox"/>	
b) die DigiBitS-Angebote in unser Medienkonzept integriert.			<input type="checkbox"/>	
Unsere Schule hat innerhalb eines Schuljahres an mindestens zwei DigiBitS-Vernetzungstreffen oder Aktionstagen teilgenommen.			<input type="checkbox"/>	
Im Kollegium werden Ideen und Tipps zur Arbeit mit digitalen Medien in internen Mikrofortbildungen geteilt.			<input type="checkbox"/>	

Weitere Vorhaben und Notizen:

## DigiBitS-Materialien und Onlineplattform

Was?	Wann?	Wer?	Erledigt?	Anmerkungen
Wir haben uns mit dem Materialpool auf digibits.de vertraut gemacht und nutzen diesen regelmäßig.			<input type="checkbox"/>	
Wir haben uns mit den DigiBitS-Checklisten und -Tooltips auseinandergesetzt und setzen diese im Fachunterricht ein.			<input type="checkbox"/>	
Wir haben die DigiBitS-Unterrichtseinheiten kennengelernt und realisieren diese im Fachunterricht.			<input type="checkbox"/>	
Wir nutzen die DigiBitS-Adressliste „Medienbildung vor Ort“.			<input type="checkbox"/>	
a) Wir konnten mithilfe der Adressliste Kooperationspartner für unsere Schule gewinnen.			<input type="checkbox"/>	
Wir haben eigene Unterrichtseinheiten zur Förderung von Medienkompetenzen entwickelt und diese im Kollegium sowie im DigiBitS-Netzwerk geteilt.			<input type="checkbox"/>	

Weitere Vorhaben und Notizen:

# Medienkompetenzen

Alle Materialien sind mit einer Kennzeichnung versehen, die dadurch geförderte Medienkompetenzbereiche aufzeigt. Die DigiBitS-Materialien decken alle Kompetenzbereiche des Strategiepapiers der Kultusministerkonferenz zur „Bildung in der digitalen Welt“ sowie der Medienkompetenzmodelle der einzelnen Bundesländer ab. Jede Unterrichtseinheit fördert eine oder mehrere Kompetenzen der Schüler\*innen mit den folgenden Zielen:



## INFORMIEREN

im KMK-Strategiepapier abgedeckt durch: [Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren](#)

Die Schüler\*innen können Informationen gezielt suchen und filtern. Hierfür legen sie Arbeits- und Suchinteressen fest, nutzen und entwickeln Suchstrategien und identifizieren relevante Quellen. Sie analysieren die gefundenen Informationen sowie Informationsquellen und interpretieren und bewerten sie kritisch. Sie können dabei zwischen

sachlichen Informationen und interessengeleiteter Darstellung unterscheiden sowie Merkmale und Unterschiede beschreiben. Die Schüler\*innen sind in der Lage, die Informationen und Daten sicher zu speichern, wiederzufinden und von verschiedenen Orten wieder abzurufen.



## KOMMUNIZIEREN

im KMK-Strategiepapier abgedeckt durch: [Kommunizieren und Kooperieren](#)

Die Schüler\*innen können digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen und mit ihrer Hilfe angemessen, altersgemäß und sozial verantwortungsbewusst interagieren. Sie sind in der Lage, digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Inhalten und bei Lernprozessen im Austausch zu nutzen.

Sie berücksichtigen dabei kulturelle Vielfalt und ethische Prinzipien und entwickeln und nutzen Regeln der (sozial) verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien. Sie nutzen öffentliche sowie private Dienste und lernen, als selbstbestimmte Bürger\*innen aktiv an der Gesellschaft teilzuhaben.



## PRÄSENTIEREN

im KMK-Strategiepapier abgedeckt durch: [Produzieren und Präsentieren](#)

Schüler\*innen können Präsentationsarten sachgerecht auswählen und nutzen, Inhalte in verschiedenen Formaten zusammenführen und dabei medien-spezifische Gestaltungsprinzipien anwenden, um anschließend die Ergebnisse zu präsentieren,

zu veröffentlichen und zu teilen. Sie können vorhandene Inhalte nutzen und bearbeiten und berücksichtigen dabei Urheber- und Nutzungsrechte.



## PRODUZIEREN

im KMK-Strategiepapier abgedeckt durch: [Produzieren und Präsentieren](#)

Schüler\*innen können Medientechniken, Bearbeitungswerkzeuge und mediale Gestaltungselemente zur Medienproduktion unterscheiden, analysieren, bewerten, auswählen und anwenden, die Rahmenbedingungen sowie rechtlichen Grundlagen dabei berücksichtigen und vorhan-

dene Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Medienproduktionen prüfen und nutzen. Sie kennen die Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum sowie die Vor- und Nachteile vorhandener Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Medienproduktionen.



## ANALYSIEREN

im KMK-Strategiepapier abgedeckt durch: [Analysieren und Reflektieren](#)

Schüler\*innen können Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten bewerten sowie interessen- und zielgeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen. Sie erkennen Merkmale, Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Medienangeboten und können diese beschreiben, vergleichen, bewerten und konstruktiv damit umgehen. Sie können den Zusammenhang zwischen Gestal-

tungselementen medialer Angebote und deren intendierter Funktion (Information, Unterhaltung, Werbung, Manipulation) sowie deren Botschaft und Wirkung exemplarisch beschreiben, untersuchen und bewerten und ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung fiktionaler und nicht-fiktionaler Medienformate und -angebote benennen. Medienangebote wählen sie situations- und bedürfnisbezogen aus.



## REFLEKTIEREN

im KMK-Strategiepapier abgedeckt durch: [Analysieren und Reflektieren](#)

Die Schüler\*innen kennen und beurteilen die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft, bewerten Chancen und Risiken der eigenen und fremden Mediennutzung in unterschiedlichen Lebensbereichen und diskutieren und entwickeln Regeln für einen sozial, ethisch und ökonomisch verantwortlichen Mediengebrauch. Sie kennen und nutzen die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung, Entscheidungsfindung und öffentliche Wertvorstellungen und

können Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren. Sie sind in der Lage, zwischen Privatheit und Öffentlichkeit zu unterscheiden und berücksichtigen Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes. Sie beschreiben und beurteilen die Wirkung von Gewaltdarstellungen, Werbung und medialer Manipulation und vergleichen diese mit der realen Welt.



## SCHÜTZEN

im KMK-Strategiepapier abgedeckt durch: [Schützen und sicher Agieren](#)

Schüler\*innen kennen IT-Sicherheitsrisiken und Gefahren von digitalen Diensten wie Cybermobbing, Cybergrooming, Manipulation und sozialen Ausschluss und entwickeln Strategien zum Schutz von sich selbst und anderen. Sie wenden Maßnahmen für Datenschutz, Datensicherheit und

gegen Datenmissbrauch sowie Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen an. Sie lernen digitale Technologien gesundheitsbewusst zu nutzen, vermeiden Suchtrisiken und reflektieren die Umweltauswirkungen der Nutzung von digitalen Technologien.



## ANWENDEN

im KMK-Strategiepapier abgedeckt durch: [Problemlösen und Handeln](#)

Die Schüler\*innen können technische Probleme ermitteln und passende Medienangebote und digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen bedarfsgerecht auswählen und nutzen: Sie wenden Funktionen des Betriebssystems sowie von Programmen zur Textverarbeitung, Präsentation sowie Ton-, Bild- und Videobear-

beitung alters- und situationsgemäß an und können Inhalte erstellen, produzieren, publizieren. Sie nutzen das Internet und beschreiben dessen technische Funktionsweisen. Sie erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Anwendungen.

# DigiBits-Unterrichtskonzept

Unsere Unterrichtseinheiten orientieren sich thematisch an den Lehrplänen und verbinden diese mit Aspekten des Lernens mit und über digitale Medien. Dazu gibt es Hinweise zu Methoden und Materialien sowie ergänzende Hintergrundinformationen und weiterführende Tipps. Entscheiden Sie selbst, ob Sie dem vorgeschlagenen Unterrichtsverlauf folgen oder ob Sie nur einzelne Bausteine nutzen wollen.

## Auf einen Blick

Links oben finden Sie eine Infobox, in der Sie auf einen Blick Informationen finden zu Klassenstufe, Fachbereich, Fach, Themen, erforderlichen Vorkenntnissen, benötigten Medien und Materialien, dem angesetzten Zeitbedarf der Unterrichtseinheit in Schulstunden und den abgedeckten Medienkompetenzen.

## Webcodes

Webcodes erleichtern Ihnen den schnellen Zugriff auf alle verlinkten Materialien auf unserer Website – die Webcodes können Sie einfach in das Suchfeld auf [www.digibits.de](http://www.digibits.de) eingeben.

## Tipps und Tools

Rechts neben der Infobox finden Sie weiterführende Informationen zum Thema, Tipps für Ihre Unterrichtsplanung sowie ergänzende Tools, mit denen Sie und die SuS arbeiten können.

## Unterrichtsgestaltung

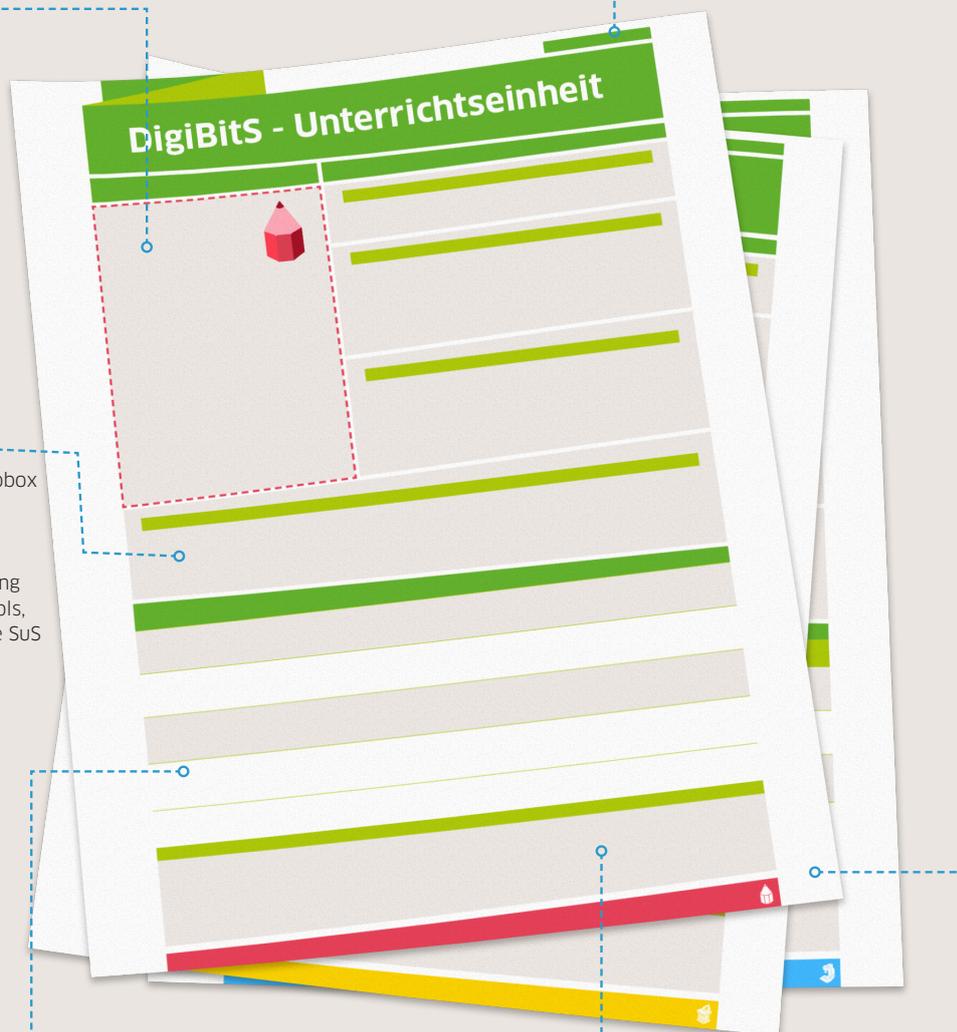
Wir haben die Unterrichtsgestaltung als Tabelle in drei Spalten aufgebaut. Pro angesetzter Schulstunde finden Sie eine Zeile mit folgenden Inhalten: Thema, Methode und Inhalt sowie Hintergrundinformationen, Unterrichtsmaterial und Tipps.

## Weiterführende Links

Abschließend bieten Ihnen weiterführende Links Anregungen, das Thema zu vertiefen.

## Farbliche Markierung

Farben und Symbole bieten Orientierung für die fünf Fachbereiche.



Alle unsere Unterrichtseinheiten sind auf [www.digibits.de](http://www.digibits.de) kostenfrei als Download verfügbar.

# DigiBitS analog oder offline

Zentraler Bestandteil der digitalen Bildung ist, dass Schüler\*innen selbstständig mit den Medien arbeiten. Allerdings verfügen noch nicht alle Schulen über die entsprechende technische Ausstattung oder Infrastruktur, um mobile Endgeräte in ihren Unterricht zu integrieren. Zudem benötigen auch Lehrkräfte, die in technisch gut ausgestatteten Klassenzimmern unterrichten, regelmäßig eine analoge Alternative, wenn beispielsweise das WLAN nicht stabil ist oder die Geräte defekt sind. Aus diesem Grund haben wir Ideen gesammelt, wie Sie auch mit solchen Einschränkungen Medienkompetenzen in Ihrem Fachunterricht fördern können. Zudem kann es bei einigen medienpädagogischen Themen durchaus sinnvoll sein, sich bewusst offline damit zu beschäftigen.

## Digitale Themen

Vor allem die Medienkompetenzen **Analysieren, Reflektieren und Schützen** können in analogen Arbeitsprozessen gefördert werden. Hier geht es darum, die Angebote, Nutzungs- und Funktionsweisen der digitalen Welt zu beschreiben, zu verstehen und zu bewerten. So können Ihre Schüler\*innen einen sozial, ethisch und ökonomisch verantwortlichen Mediengebrauch entwickeln. Unter anderem bieten sich dazu die DigiBitS-Materialien zu den folgenden Themen an: Lieblings-App, Privatsphäre, Fake News, Pressekodex, Cybermobbing, Mediensucht, neue Arbeitswelt.

## Analoge Methoden

Für viele digitale Unterrichtsmethoden gibt es analoge Alternativen: die Mindmap an der Tafel, das Plakat auf Papier, das Referat mit Flipchart-Präsentation, die Recherche in Büchern und Zeitungen. In einigen DigiBitS-Unterrichtseinheiten wird direkt auf solche analogen Alternativen verwiesen. Abgesehen davon sind die Arbeitsphasen so flexibel gestaltet, dass auf einzelne Arbeitsschritte auch verzichtet werden kann oder Sie diese durch eigene Ideen ersetzen können.

## Alternative Konzepte

Stehen Ihnen Geräte, aber kein WLAN zur Verfügung, so können Sie mit vorher installierten Apps arbeiten, deren **Anwendung offline** funktioniert. So können zum Beispiel Hörspiele oder Trickfilme mit der Kamera- oder Recorder-App produziert werden. Wenn nur ein begrenztes Datenvolumen benötigt wird, ist vielleicht auch ein mobiler LTE-WLAN-Router mit SIM-Karte und monatlicher Nutzungsgebühr eine Option.

Der Mangel an schuleigenen Geräten lässt sich möglicherweise mit dem **BYOD**-Ansatz überbrücken. „Bring Your Own Device“ bedeutet, dass im Unterricht die privaten mobilen Endgeräte der Schüler\*innen und Lehrer\*innen verwendet werden. Prüfen Sie diese Möglichkeit mithilfe der DigiBitS-Checkliste „Smartphone und Apps in der Schule – organisatorische Fragen“ und sichern Sie sich auf jeden Fall rechtlich ab. Zudem bieten einige Medienzentren mittlerweile Leihkoffer mit digitalen Endgeräten kostenfrei für Bildungsinstitutionen an.

Das Unterrichtskonzept des **Flipped Classroom** ist eine weitere Variante, um trotz fehlender technischer Ausstattung an der Schule digital mit den Schüler\*innen zu arbeiten. Die Lerninhalte werden dann zu Hause digital erarbeitet. Dabei geht das Konzept über die einfache Hausaufgabe hinaus, da das Lernen von den Lehrpersonen insbesondere mithilfe von Videos didaktisch begleitet wird. Dabei muss natürlich sichergestellt sein, dass alle Schüler\*innen Zugang zu digitalen Endgeräten und Internet haben.



## Über Deutschland sicher im Netz e.V.

Produktneutral und herstellerübergreifend leistet der Verein Deutschland sicher im Netz e.V. – kurz DsiN – als zentraler Ansprechpartner für Verbraucher\*innen und mittelständische Unternehmen konkrete Hilfestellungen für mehr Sicherheitsbewusstsein im Netz. Der Verein stärkt das Vertrauen in digitale Dienste und Technologien durch Aufklärungsarbeit, nützliche Informationen und Hilfestellungen, welche die Menschen wirklich erreichen.

Bei DsiN engagieren sich Organisationen der digitalen Wirtschaft und Gesellschaft, die IT-Sicherheit als Grundlage der Digitalisierung begreifen. DsiN steht unter der Schirmherrschaft des Bundesministeriums des Innern, für Bau und Heimat.

## Impressum

**So geht DigiBits** ist eine Publikation von Deutschland sicher im Netz e.V. im Rahmen von

### **DigiBits – Digitale Bildung trifft Schule**

V.i.S.d.P. Dr. Michael Littger, Geschäftsführer  
Albrechtstraße 10 c | 10117 Berlin  
Tel. +49 (0) 30 767581-540  
hallo@digibits.de

### **Redaktion**

Nadine Berneis, Dr. Elisabeth Maria Hofmann,  
Udo Lihs, Hanna Lückmann

### **Bildnachweis**

Deutschland sicher im Netz e.V.  
Titelfoto: Christian Kruppa

### **Gestaltung und Umsetzung**

YAEZ GmbH | [www.yaez.com](http://www.yaez.com)

**Version:** 3.0 (Stand 03/2020)

Ein Projekt von:



Mit Unterstützung von:

Facebook Deutschland  
Huawei  
VdS Schadenverhütung