

Positionspapier

Medienkompetenz fördert Demokratiekompetenz

Beschlossen durch die Versammlung der Medienanstalt Rheinland-Pfalz in Ingelheim am Rhein am 4. September 2020

1. Medienkompetenz ist zu einem wichtigen Element der Demokratiekompetenz der Bürgerinnen und Bürger geworden, die zu den Möglichkeiten der Menschen und Gemeinschaften beiträgt, ein gutes und sinnvolles Leben zu führen. Lernen, Arbeit, Identitätsbildung, Selbstdarstellung und die Kommunikation mit anderen, sind in unserem Alltag zunehmend an (soziale) Medien gebunden. Immer öfter werden auch Wohlbefinden und Unwohlsein auf individueller und sozialer Ebene mit Medien verknüpft und durch social influencing sichtbar. Soziale Fragen z.B. hinsichtlich der allgegenwärtigen Präsenz mobiler Medientechnologie im Alltag, soziale Polarisierung, Digitalisierung von Dienstleistungen und Konsum sowie Desinformation und Propaganda heben die Bedeutung der Medienkompetenz in der heutigen Gesellschaft hervor. Die Notwendigkeit von Medienkompetenz wird vor allem in Zusammenhang mit sozialen Bedrohungsszenarien diskutiert. Beispiele für solche Szenarien sind die systematische und gezielte Verbreitung von Verschwörungstheorien, Desinformation, Fake News mit antidemokratischen Botschaften, Hassreden und auch Belästigung/Verleumdung, sexualisierte Gewalt sowie Verletzungen der Privatsphäre und der Datensicherheit. Wer die Fähigkeiten zum kompetenten Umgang mit Medien besitzt, ist in der Lage sich vor derlei Einflüssen zu schützen, indem etwa Informationen aus Medien kritisch und reflektiert bewertet werden.

Die Ziele der Medienbildung gehen noch darüber hinaus: Es geht darum, die Bereitschaft und Fähigkeit der Menschen zu aktivem und verantwortungsbewusstem Handeln in der Medienkultur zu fördern. Medienbildung ist demnach mehr als die Aneignung von Mitteln zum Verständnis und zur Schaffung von Inhalten für Medien. Sie ist eng verbunden mit Fragen des persönlichen Wachstums, der Kreativität, des kritischen Denkens, des Lesens und Schreibens, und der Teilhabe an Gesellschaft und Kultur.

1

Auch auf der Ebene der Europäischen Union erhält die Bedeutung von Medienbildung mehr Aufmerksamkeit als je zuvor. Mit der Richtlinie 2018/1808/EU wurde zum ersten Mal eine Verpflichtung für die Mitgliedstaaten hinsichtlich der Förderung der Medienkompetenz formuliert. Auch das aktuelle Digital Europe Programm 2021-2027 der EU fordert die Stärkung von Medienkompetenz. In Deutschland haben sich alle Bundesländer dazu verpflichtet, die Strategie der Kultusministerkonferenz "Bildung in der digitalen Welt", in der Fassung vom 07.12.2017, umzusetzen. Im Jahr 2020 wurde durch die weltweite Corona-Pandemie die Dringlichkeit der erforderlichen Entwicklungen auf einen Schlag brisant. Lücken wurden auf allen Ebenen sichtbar, ob es die Ausstattung mit Hardware, die schnelle Breitbandanbindung, oder die Fähigkeiten des Einzelnen waren, die fehlten. Es wird deutlich, dass wir aus der COVID-Situation lernen müssen.

Das Team Medienkompetenz von klicksafe und von m+b.com verfolgt folgende übergeordnete Maßnahmen zur Erreichung der Ziele:

- Bereitstellung hochwertiger medienpädagogischer Praxisangebote. Medienbildung wird als Querschnittsaufgabe verstanden und muss kontinuierlich auf gesellschaftliche sowie technische Entwicklungen reagieren.

- Förderung der medienpädagogischen Kompetenzen von pädagogischen Fachkräften. Die Aus- und Fortbildung von pädagogischen Fachkräften ist eine der Schlüsselfragen, um Medienkompetenz nachhaltig zu fördern. Neue und innovative Maßnahmen zur Aus- und Fortbildung von (medien)pädagogischem Fachpersonal in Kitas, Schulen sowie der außerschulischen Jugendarbeit, wie Peer-Mentoring, werden entwickelt, erprobt und bereitgestellt.
- Netzwerke zur Unterstützung der Medienbildung und Medienkompetenz pflegen und weiterentwickeln. Kooperations- und Unterstützungsprozesse in multidisziplinärer und sektorübergreifender Zusammenarbeit müssen weiter ausgebaut werden, mit dem Ziel, die Medienkompetenz der Menschen zu verbessern.
- Lokale und regionale Medienbildungsarbeit kontinuierlich verbessern. Lokale und regionale Besonderheiten in Rheinland-Pfalz werden in der praktischen Medienarbeit berücksichtigt. Lokale Partnerschaften und Stärken werden auf systematische Weise genutzt.
- Medienbildung beinhaltet nationale und internationale Zusammenarbeit. Die Qualität der Medienbildung wird in internationaler Zusammenarbeit verbessert, die internationale Entwicklung und Forschung auf diesem Gebiet wird verfolgt, und sinnvolle Zusammenarbeit wird auf nationaler und europäischer Ebene gesucht. Die Medienbildung wird sichtbar gemacht durch Vernetzung, Zusammenarbeit und Kommunikation.

Neue Projekte für Rheinland-Pfalz

BegeisterBus RLP - Mobiles digitales Know-how auf den Schulhöfen in Rheinland-Pfalz - Fünf Begeisterbusse in RLP in den kommenden drei Jahren

Kompetenz in der digitalen Gesellschaft erfordert vor allem eine digital „kompetente“ Schule. Spätestens seit den Erfahrungen mit Corona wissen wir, dass wir hier häufig von einer akzeptablen Lösung meilenweit entfernt sind. Um diese „Meilen“ etwas zu verkürzen, kommt ein kompetentes Team im BegeisterBus zu den Schulen in Rheinland-Pfalz und weckt das Interesse von Kindern und Pädagoginnen und Pädagogen.

Die Begeisterbusse sollen unter der Flagge des Bildungsministeriums und der Medienanstalt RLP (klicksafe, m+b.com) - in Teilen unterstützt durch die Hopp Foundation - im Land unterwegs sein, sind für interessierte Schulen einfach zu buchen und auf den Schulhöfen des Landes einsetzbar. Dazu ist jeder Bus mit Materialien ausgestattet, mit denen neuen Aktionsfelder der Medienbildung wie etwa Making und Coding umgesetzt werden können. Über 3D-Druck, programmierbare Mikrocontroller oder in leicht verständlichen Programmierumgebungen selbst erstellte Software werden Schüler und Schülerinnen an IT-Themen herangeführt und erlernen zudem die Zusammenhänge von Algorithmen und Big Data.

Democracy Gym - Demokratie ist ein Muskel, der jeden Tag trainiert werden muss Demokratieförderung mit Medien

Die Vermittlung von Medienkompetenz und Demokratieverständnis sind zwei zentrale Herausforderungen unserer Informationsgesellschaft, deren Jugend sich zunehmend in virtuellen Räumen aufhält. In Anlehnung an Oskar Negt (Soziologe und Philosoph, 2015): “Demokratie ist die einzige politische Grundordnung, die gelernt werden muss - immer wieder, tagtäglich und bis ins hohe Alter” und Frank Richter (ehemaliger Leiter Sächsische Landeszentrale für politische Bildung): “Die Schule ist das wirkliche Leben für Schüler, Eltern und Lehrer. Über Moral zu theoretisieren genügt nicht. Sie ist wie ein Muskel, der ausgebildet und trainiert werden muss.”

Wenn man Demokratie als Muskel begreift, den man immer wieder trainieren muss, dann ist die Metapher eines Fitnessstudios naheliegend, um junge Menschen in ihrer Welt anzusprechen und sie in ihrem Verständnis für Demokratie und gegen menschenverachtende Einstellungen zu stärken bzw. zu trainieren.

Methodisches Vorgehen: An unterschiedlichen Stationen - in Analogie zu echten Trainingsstationen im Fitnessstudio - werden Themen aufgegriffen, die den Kindern und Jugendlichen sowohl im analogen als auch im digitalen Leben begegnen. In Form eines "Trainingsplanes" durchlaufen die Schülerinnen und Schüler weitgehend selbstbestimmt verschiedene Einheiten. Am Ende erhalten Sie ihr Zertifikat als "Democracy Checker".

Fachdidaktisch bietet das Handlungsfeld verschiedene Herangehensweisen mit Medieneinsatz als Möglichkeit des thematischen Zugangs und Ausdrucks der eigenen Haltung. Beispielthemen der "Trainingsstationen" wären: Demokratie Check "Deine Verfassung", Extremismus online, Fakt oder Fake, Argumentationstraining, Social Influencer, Du bestimmst/Beteilige dich, Ein Tag ohne Demokratie, Meinungswand, Anti-Schublade usw.

Konzeption: modularer Aufbau in zielgruppenorientierter Ausarbeitung und altersspezifischer Didaktik

Ort: Mainz, mobile Lösung denkbar

Interdisziplinärer Medienkompetenz-HUB für RLP - Kooperations- und Unterstützungsprozesse für Partner entlang der Bildungskette

Ganz im Sinne der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“, gibt es in allen Sektoren entlang der Bildungskette Bemühungen, Angebote zur Förderung der Medienkompetenz in die Bildungsangebote der Träger zu integrieren. Dennoch tun sich viele Einrichtungen schwer und bemängeln Orientierungslosigkeit in diesem komplexen Handlungsfeld. Durch die Vernetzung der Akteure in einem "Interdisziplinären Medienkompetenz-Hub RLP" kann es gelingen, die Bedeutung von Kooperations- und Unterstützungsprozessen hervorzuheben. Die multidisziplinären und sektorübergreifenden Perspektiven werden ergänzt durch Experteninputs des Teams Medienkompetenz der Medienanstalt RLP. Dabei können neue Konzepte entstehen, Materialien/Inhalte ausgetauscht oder gemeinsame Projekte entwickelt werden. Die Medienanstalt RLP übernimmt die Rolle der Gastgeberin und koordiniert die Treffen in Phase I.

Zielgruppe: Lokale, regionale Akteure und Netzwerke im Bereich Medienkompetenz in RLP.