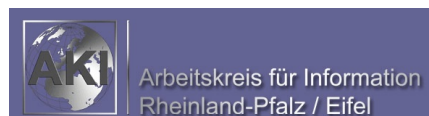


# Social Media für Lehrer

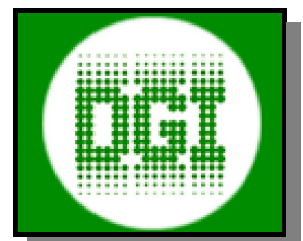
## Eine virtuell-collaborative Fortbildungsreihe



## Web 2.0 - Segen oder Fluch?



AKI RP/Eifel - ein Regionalverband der Deutschen Gesellschaft für Informationswissenschaft und Informationspraxis



# Social Media für Lehrer

## Eine virtuell-kollaborative Fortbildungsreihe

### Inhaltsübersicht

- Modul 1**    **Gesellschaft im Wandel - Einführung in Social Media Management und Fortbildungsüberblick**  
- verpflichtend für alle Teilnehmer –
- Modul 2**    **Social Media Selbstmanagement für Lehrer und Schüler**
- Modul 3**    **Von der NetGeneration Silver Surfers & Digital Na(t)ives**
- Modul 4**    **Die Glaubwürdigkeit von Informationen im Internet**
- Modul 5**    **Tools & Technologien im Kontext von Social Media und Web 2.0**
- Modul 6**    **Lernen im geschützten Raum**
- Modul 7**    **Smartphones, iPads & Co.**
- Modul 8**    **Interactive Whiteboards und iPads in der Schule**
- Modul 9**    **Spiele – Segen oder Fluch?**
- Modul 10**   **Social Media im Konflikt mit Schulrecht und Jugendmedienschutz? Zu diesem Modul gibt es 5 Veranstaltungen im virtuellen Klassenzimmer**

Diese Auswahl an Fortbildungen wird je nach Bedarf der Teilnehmenden oder durch auftretende neue Problematiken laufend ergänzt und erweitert.

#### **Inhalt und Ziele**

Neue Medien sind aus der Lebenswelt der Schüler nicht mehr wegzudenken. Auch die heutige Berufswelt erwartet die kompetente Nutzung von Social Media. Schule muss also auf diese Entwicklung reagieren. Die Module dieser Fortbildungsreihe vermitteln anhand konkreter Beispiele fundierte Kenntnisse und Kompetenzen für einen effizienten und erfolgreichen Einsatz von Social Media in Schule und Unterricht, um Schüler optimal auf das medial bestimmte Berufsleben vorzubereiten. Grundlagen dieser Fortbildungsreihe bilden das Kompetenzstufenraster des Amts für Lehrerbildung Hessen, Dezernat Medienbildung, der JMStV und die Anforderungen des Arbeitsmarktes. Das Lernszenario wird in ILIAS, einer sehr umfangreichen Lernplattform stattfinden, die über Blogs, Chats, Twitter, Wikis und andere Funktionen verfügt, die gewinnbringend eingesetzt werden können. Jeder Teilnehmer bekommt einen eigenen Zugang mit verschiedenen Rechten. Lernplattformen ermöglichen eine gewinnbringende Gruppenkommunikation und Zusammenarbeit. Die Teilnehmer lernen praxisorientiert in einem geschützten Raum, wie soziale Medien funktionieren und können ihre Erfahrungen dann auch in medial gestützten Lernszenarien an ihre Schüler weitergeben.

# Social Media für Lehrer

## Eine kollaborative Fortbildungsreihe

Bearbeitet von Werner Povoden & Julia Spethmann, AKI RP/Eifel

Basis dieser Ausgabe ist das Zertifizierungshandbuch für Informationsspezialisten, das Kompetenzstufenraster des Amts für Lehrerbildung Hessen / Dezernat Medienbildung und der JMStV.

"Die Deutsche Gesellschaft für Informationswissenschaft und Informationspraxis e.V. (DGI) ist durch das Institut für Qualitätsentwicklung zertifizierter Träger für die Lehrerfort- und -weiterbildung des Bundeslandes Hessen."

### Besonderer Nutzungshinweis

Diese Unterlagen dürfen ausschließlich von Teilnehmern der Weiterbildung von Teilnehmern der Angebote des AKI RP/Eifel, eingesetzt werden. Dazu zählen auch die Institutionen, die diese Weiterbildung unterstützen. Diese Unterlagen werden laufend vom Herausgeber überarbeitet und ergänzt.

Grafik auf dem Deckblatt mit freundlicher Genehmigung von Dr. Heinz-Dirk Luckhardt, Universität des Saarlandes

© Copyright by Julia Spethmann & MBA Werner Povoden  
Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm, digitalem oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Herausgebers reproduziert oder verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

### Herausgeber

Sibylla: Julia Spethmann  
Beraterin für den Pädagogischen Einsatz von Medien  
Lessingstr. 5

35440 Linden

Korrekturvorschläge zu dieser Ausgabe bitte per Post oder  
per E-Mail: [spethmann@sibylla.de](mailto:spethmann@sibylla.de)

## Web 2.0 – Segen oder Fluch? Social Media für Lehrer

### Die Fortbildungsreihe

Das Internet wird in der fachdidaktischen Literatur oft als ein bereicherndes, das Klassenzimmer öffnendes Medium dargestellt, das authentische interkulturelle Kontakte quasi auf dem Silbertablett liefert und unzählige Ansätze zur Arbeit mit Medien in der Schule bietet. Kritiker jedoch merken an, dass es nicht helfe, einfach nur PCs oder Laptops ins Klassenzimmer zu stellen. Schüler müssen nicht nur angesichts der riesigen Datenmengen angeleitet werden, diese richtig zu nutzen – sondern auch – und das ist wichtiger für die Zukunft der Schüler – die Schüler anzuleiten, das Internet für sich selbst ‚richtig‘ zu nutzen. Die jetzige Generation der Schüler – Stichwort: digital learners – sind meistens sehr viel besser mit dem Internet vertraut als Lehrkräfte, weswegen viele Lehrer sich nicht an dieses Medium als didaktisches Instrument herantrauen.

### *Web 2.0 – das Mitmach-Web*

Das heutige Internet ist von vielfältigen Neuerungen geprägt: die größte Entwicklung stellen jedoch soziale Medien im Web 2.0 dar. Die User partizipieren durch ihre Kreativität an der Erstellung des Netzes, an Produkten, an ganzen Welten durch Zusammenarbeit (Collaboration) und steuern diese Prozesse durch ihre Bewertungen (Ratings). Kreativität treibt das Netz an. Die User erstellen ein persönliches face, wie ich es nennen will, für das sie durch ihre ‚Freunde‘ oder Andere (wie spätere Arbeitgeber, Stalker, Cyberbullies) in den sozialen Netzwerken entweder durch Ratings belohnt oder abgestraft werden.

Diese Vernetzung findet nicht nur in sozialen Netzwerken statt, sondern auch in Online Spielen wie MMO oder MMORPG. User können untereinander kommunizieren und zusammenarbeiten. Bei Wikis gibt es auch diese Vernetzungsfunktion: Nutzer arbeiten an einem Projekt zusammen und erstellen ein Produkt (z. B. eine gemeinsame Internetseite) zu einem gemeinsamen Thema. Dafür müssen die Nutzer über vielfältige Kompetenzen verfügen, davon sei hier nur die Kompetenz der Informationsbewertung erwähnt.

### *Kulturen im Netz vs. Netzkultur*

Wenn man sich die Statistik über die globale Internetnutzung anschaut, wird schnell klar: Viele verschiedene Kulturen haben Zugriff auf das Internet. Menschen kommunizieren tagtäglich mit der ganzen Welt. Dass dies ein Problem darstellen könnte, ist vielen, insbesondere jungen Menschen nicht so bewusst: Man präsentiert sein *face* der ganzen Welt und jeder interpretiert es neu und anders, seiner Kultur entsprechend. Diese Kulturtechnik, wie man mit lokalen, nationalen und internationalen Kontakten kommuniziert, muss erst erlernt werden.

Auch die Internetkultur hat wie jede Kultur ihre spezifischen Eigenarten, die durch das technische Medium Internet begründet sind. Gerade weil sich viele Menschen vernetzen, die zusammen unter einem gemeinsamen Thema etwas erschaffen wollen, muss es zwangsläufig zur Aushandlung von verschiedenen Umgangsformen kommen. Manche sind einfach aushandelbar, aber andere bedürfen der Regulierung wie Privatsphäre oder Datenschutz. Die User müssen (bzw. sollten) sich darüber Gedanken machen, wie sie ihre Identität, ihr Beziehungsleben, ihr Familienleben, ihr Berufsleben entwickeln und gleichzeitig schützen können, während sie gleichzeitig Daten über sich preisgeben, und zwar nicht nur den eigenen Freunden, sondern theoretisch der gesamten Internetgemeinschaft.

## *Schule soll auf das (Arbeits-)Leben vorbereiten!*

Dies hat vor allem, aber nicht nur Auswirkungen auf das spätere Berufsleben: Wen man in internationalen Konzernen arbeitet, muss man sein *face*, nicht nur im Internet verschiedenen Kulturen darstellen. Der derzeit alles beherrschende Trend der sozialen Kommunikation, durch die Möglichkeiten der Information, Interaktion, Kollaboration und Partizipation hat längst in Unternehmen Einzug gehalten. Social Networks, Microblogging, Weblogs, Video-Sharing, Wikis stellen zwischenzeitlich traditionelle Mechanismen der Unternehmenskommunikation in Frage oder setzen diese gar außer Kraft. Weiterhin sind Kommunikation und Marketing, Innovation, Wissensmanagement und Personalentwicklung ohne den Einbezug sozialer Netzwerke kaum mehr denkbar.

Auszugehen ist nicht nur von einer wachsenden Bedeutung medientechnischer Kompetenzen, sondern auch von der zunehmenden Relevanz erweiterter sozialer und kommunikativer Kompetenzen in vielen Tätigkeitsfeldern.

### **Konsequenzen für den Unterricht**

Mit oder ohne Social Media gilt: die Relevanz für die Schüler muss klar sein und der Bezug zu ihrem Leben transparent. Wenn die Schüler begreifen, dass sie an etwas für sie und für die Gemeinschaft Bedeutendem kreativ mitarbeiten, dann fühlen auch sie sich bedeutend und wichtig und sind dann auch bereit, sich voll und ganz dem Unterrichtsgeschehen zu widmen.

Die mediale Welt ist bereits im Klassenraum angekommen: Schüler hören Musik und Bücher mit ihrem iPod, spielen mit ihrem Handy, gehen mit diesem ins Internet und lesen ihre Mails oder diskutieren über die neuesten Partyfotos, die bei Facebook eingestellt worden sind. Die neuen Medien spielen im Leben unserer Schüler eine weitaus größere Rolle als vielen Lehrkräften bewusst ist. Verbannen aus dem Klassenraum hilft nichts, in der Pause bereits wird das Smartphone wieder angeschaltet. Das Internet ist Teil ihres Lebens geworden und muss Einzug in den Unterricht halten mit „all of the cultural and natural diversity of our own real world.“

Somit ist die „Entwicklung der Medienkompetenz von einer reinen Computerkompetenz über *electronic literacy* zu *multiliteracies* durch eine Abkehr von reinen technischen Kompetenzen geprägt.“ Hallet (2007: 31f.) stellt fest, dass die *multiliteracies*-Didaktik eine Integration kulturwissenschaftlicher Beschreibung und didaktisch-pädagogischem Zukunftsentwurf darstellen kann: „Sie geht von dem [...] partizipatorischen Grundanspruch aller Bildung aus [...] und identifiziert [...] zentrale gesellschaftliche Entwicklungen, auf die die jungen Menschen vorbereitet werden müssen.“ Schüler müssen lernen, wie man mit der Internetkultur umgeht, die so nicht nur in Bezug auf Kulturen, sondern auch in Bezug auf Medien vielfältig ist – und zwar nicht nur in Bezug auf die positiven Seiten des Internets, die die Schüler ja bereits durch *learning by doing* selbst kennengelernt haben. Das heißt, bei den Schüler muss eine ‚Web 2.0-Awareness‘ angebahnt werden.

Da das Internet schon auf so vielfältige Weise in das tägliche Leben Einzug gehalten hat, ist es Teil der Erziehung geworden, denn Erziehung bedeutet gleichzeitig Vorbereitung auf das Leben in einer bestimmten Gemeinschaft und somit Kultur. Da das Internet somit auch Teil unserer Kultur ist, stellt Medienkompetenz eine Kulturtechnik dar, die erlernt werden muss. Idealerweise sollte diese Medienkompetenz von Eltern vermittelt werden, die ja primär für die Erziehung ihrer Kinder zuständig sind. Doch diese sind weitgehend damit überfordert, ihren

Kindern diese zu vermitteln, da die Kinder meist mehr wissen als sie selbst. Dr. Murad Erdemir (2008), der Justiziar der Hessischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und Neue Medien, weist darauf hin, dass die Eltern in diesem Falle die Hilfe der Schule einfordern, die ja genauso, durch das Schulgesetz verankert, nicht nur für Bildung, sondern auch für Erziehung zuständig sind.

Zusammenfassend kann man an dieser Stelle nur sagen, dass das Internet – wie jedes andere Medium auch – Segen oder Fluch bedeuten kann. Das Internet kann benutzt werden zur Selbstdarstellung, aber auch zur Entblößung, Mobbing und Stalking anderer. Man kann Informationen finden und diese gebrauchen oder missbrauchen. Das Internet ist genauso wie „das offline-Leben“ kein rechtsfreier Raum und auch kein Raum, der von Süchten befreit ist.

Aus all diesen Gründen sollte man sich überlegen, wie man für Schüler Zugriffe auf diese problematische Thematik schaffen kann, ohne dass sie diese als Eingriffe in ihr Leben total ablehnen. Hier setzt die Medienerziehung an.

Die Fortbildungsreihe vermittelt den Teilnehmenden praxisorientiert Kenntnisse über neue Theorien und Methoden, um soziale Medien und Netzwerke erfolgreich in Schule und Unterricht einzubinden, um die Kompetenzen der Schüler zu fördern, damit diese in der medialen Umwelt bestehen können.

## Ziele

Unsere Fortbildungsreihe **Web 2.0 – Segen oder Fluch? Social Media für Lehrer** vermittelt den Teilnehmern praxisnah Wissen, Kompetenzen und Fähigkeiten, die sie aufgrund eigener Erfahrungen während der Fortbildung in sozialen Anwendungen in ILIAS auch an ihre Schüler und evtl. an deren Eltern weitergeben lernen:

- zur fundierten Chancen- und Risikoabschätzung bei der Auswahl unterschiedlicher Anwendungen und Umgebungen,
- um geeignete Web 2.0-Anwendungen und Tools für den Unterricht auszuwählen, zur technischen Beherrschung von Web 2.0-Anwendungen und zur Erschließung von Web 2.0 Umgebungen für den Unterricht,
- um adressatengerechte Kommunikation in unterschiedlichen Web 2.0-Anwendungen sowie soziale Standards und Etikette der Internetkommunikation anzuwenden.
- rechtliche Belange in Hinsicht auf soziale Medien zu erkennen und anzuwenden.

## Fortbildungsmodule

### **Modul 1      Gesellschaft im Wandel - Einführung in Social Media & Fortbildungsüberblick - verpflichtend für alle Teilnehmer –**

- Social Media - Eintagsfliege oder gesellschaftlicher Wandel
- Kommunikationsmedium der Zukunft? - Social Media vs. Web 2.0
- Gesellschaftliche Wirklichkeitskonstruktion - Die neue Rolle der User

- Die Schweigespirale im Web 2.0 – Netzwerklernen in Social Media
- Die Web 2.0-Revolution und Social Media Kultur: Wikinomics, Weisheit der Massen & Crowdsourcing
- Praxisbeispiele: Social Media und Wissensnetzwerke in Wirtschaft, Verwaltung & Bildung
- Selbstmarketing auf Facebook & Co
- Social Media - Wie funktioniert "Xing", "Facebook", "Twitter", "flickr", "Youtube" und Co?

## **Modul 2 Social Media Selbstmanagement**

- Vermeintliches Multitasking– Schüler und Lehrer im Sog der Social Media
- Selbstpositionierung im multimedialen Wahnsinn
- Mittendrin und doch gelassen - strukturiert gegen den Information overload
- Zeitfressern entlarven, Stressoren entmachten, Informationsflut kanalisieren
- Mittendrin und doch fokussiert - Nicht der Trend entscheidet, sondern Ich

## **Modul 3 Von der NetGeneration Silver Surfers & Digital Na(t)ives**

- Generationen von Schülern
- Schüler und Lehrer in den Social Media

## **Modul 4 Die Glaubwürdigkeit von Informationen im Internet**

- Wissen 2.0, Informelles Lernen und Persönliches Wissensmanagement
- Vorteile von Wissensmanagement mit Social Software
- Grenzen von Social Software für das Wissensmanagement
- Wikipedia & Wikis und Blogs

## **Modul 5 Tools & Technologien im Kontext von Social Media und Web 2.0**

- Einführung in ILIAS und Vitero
- Einsatz von Social Media in der Praxis - Tools und Anwendungen
- Vernetzung von Social Media Tools und Anwendungen
- verschiedene ePortfolio-Systeme

- Einsatz von Blog, Twitter & Co. im Unterricht

#### **Modul 6 Lernen im geschützten Raum**

- Ilias, Moodle & Co. – ein Vergleich
- verschiedene ePortfolio-Systeme
- Blog, Twitter & Co. im Unterricht
- YouTube in der Lehre

#### **Modul 7 Smartphones, iPads & Co.**

- Social Media goes Mobile
- Sicherheit von Smartphones
- Handys im Unterricht – rechtliche Fallstricke
- Handys und Prüfungen

#### **Modul 8 Interactive Whiteboards und iPads in der Schule**

- Eine Marke im Visier: iPad-Klassen und Schulbücher
- Spielerei oder Fortschritt im Klassenraum?

#### **Modul 9 Spiele – Segen oder Fluch?**

- Social Gaming - Fluch und Segen
- Von Spielen wie Counterstrike kann man etwas lernen!

#### **Modul 10 Social Media im Konflikt mit Schulrecht und Jugendmedienschutz?**

- Eine kleine Einführung in Facebook & Co.
- Social Media Policy - Inhalt und Umsetzung von Guidelines für Sicherheit, Privatheit und informationelle Selbstbestimmung
- Social Media Monitoring
- Social Media Marketing: Wie funktionieren Social Media Kampagnen? Fallbeispiele
- Die Folge der Preisgabe persönlicher Daten
- Compliance & Reputationsmanagement
- Auswirkungen auf die Gesundheit: Abhängigkeiten und deren Begleiter



- Cyberkriminalität – Cyberbullying, Cyberstalking
- JMStV vs. Vorgaben „von oben“: Wie Schulen mit Facebook & Co. umgehen sollen
- Lehrer und Schüler in Facebook
- Elternabend und Co.: Tipps für die Praxis

## Methoden

Der Unterricht wird auf der Grundlage hochschuldidaktischer Qualitätsstandards und Erkenntnisse gestaltet. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf virtuelle kollaborativen Lernszenarien. Großer Wert wird auf das Schaffen eines lernförderlichen Klimas sowie den vielfältigen Einsatz moderner Unterrichtsmethoden gelegt. Zum Einsatz kommen: Fachreferate in Form von Präsenzunterricht und Vorlesungen bzw. Workshops über den virtuellen Klassenraum unter Einbeziehung der unterschiedlichen didaktischen Szenarien und Möglichkeiten, die die neuen Medien bieten und nutzen und in der Lernplattform Ilias zur Verfügung stehen (asynchrone und synchrone kollaborative Arbeit, interaktive Multimedia-Einheiten, Ressourcen-Pools, Groupware-Funktionen, Web 2.0-Applikationen wie Blogs, Twitter usw. und virtuelle Klassen- bzw. Konferenzräume) und natürlich das Selbststudium incl. dem Anlegen von ePortfolios.

E-Portfolios — netzbasierte Sammelmappen — integrieren verschiedene Medien und Services. Studierende sammeln in ihrem E-Portfolio diejenigen Lernartefakte, die sie im Verlauf einer Veranstaltung oder auch während der gesamten Schulausbildung und während ihres Studiums erstellen. Das elektronische Portfolio können Studierende benutzen, um ihre Kompetenz auszuweisen und ihren Lernprozess zu reflektieren. Es werden Arbeitsergebnisse, verbunden mit Anmerkungen von Tutoren, Lehrenden und Kommilitonen, Feedbacks und persönlichen Reflexionen gesammelt. Somit erhalten die Lernenden die Möglichkeit eine Verbindung zwischen Eigen- Fremdbewertung zu schaffen.

In Kombination mit Blogs, Microblogs und weiteren Social-Media Instrumenten wird und kann sich bei sinnvollem Einsatz eine neue Lernkultur etablieren. Die neue Lernkultur ist gekennzeichnet, durch eine stärkere Autonomie der Lernenden, die weg führt von einem Wissenstransfermodell, wie es in vielen Bildungskontexten vorherrscht, und hin zu einem Modell der gemeinsamen Wissenskonstruktion und Kompetenzentwicklung.

Die Erfahrung, die die Lernenden in der virtuell kollaborativen Lernumgebung sammeln können, können dann auf den eigenen Unterricht übertragen werden. Unterstützende Maßnahmen zur Erstellung von Lernszenarien in der Lernplattform Ilias, können bei Bedarf von den Veranstaltern angefordert werden.

## *Ablauf der Fortbildungen*

Die allgemeine Einführung in die Sozialen Medien wird verpflichtend für alle Teilnehmenden als Vorlesung über den virtuellen Klassenraum Vitero stattfinden. Diese Einführung beinhaltet auch eine Einführung in ILIAS und Vitero, die für die Teilnahme an den Fortbildungen essentiell ist. Diese Einführung findet regelmäßig statt. Nach dieser Einführung kann jede gewünschte Fortbildung besucht werden.

Die einzelnen Fortbildungen teilen sich auf in Vortrag und Diskussion in Vitero über eines der

Modulthemen, evtl. auch in Gruppenarbeit, die in Vitero möglich ist. Danach erstellen die Teilnehmer in ILIAS Blogs zu verschiedenen Themen (inkl. Sach- und didaktisch-methodischer Analyse) und eine Unterrichtseinheit für ihr Fach, die sie dann in einer ihrer Klassen umsetzen sollen, wofür sie Zeit bekommen. Während dieser Zeit sollen sich die teilnehmenden Lehrkräfte in den verschiedenen Blogs in ILIAS austauschen und sich gegenseitig Hilfestellung geben. Ein Vitero-Café wird innerhalb dieses Zeitraumes zu bestimmten Zeiten geöffnet sein.

Zum Schluss wird es einen Präsenztermin geben, bei dem die Arbeitsergebnisse gesammelt werden und zum Schluss von den Veranstaltern in ein eBook verwandelt werden, welches nach der Fortbildung veröffentlicht werden soll. Angedacht ist, dass der Präsenztermin von einem Teilnehmer in dessen Schule in Zusammenarbeit mit dem Veranstalter ausgerichtet wird. Dieser Präsenztermin richtet sich dann nach den örtlichen Positionen der Teilnehmer, damit die Anfahrtskosten möglichst gering bleiben.