

***Unsere Kinder wachsen auf  
in einer Zeit von...***

digitaler  
Kommunikation

„sozialen“ Medien

KI/ Chat GPT

Fake News/ Hate Speech

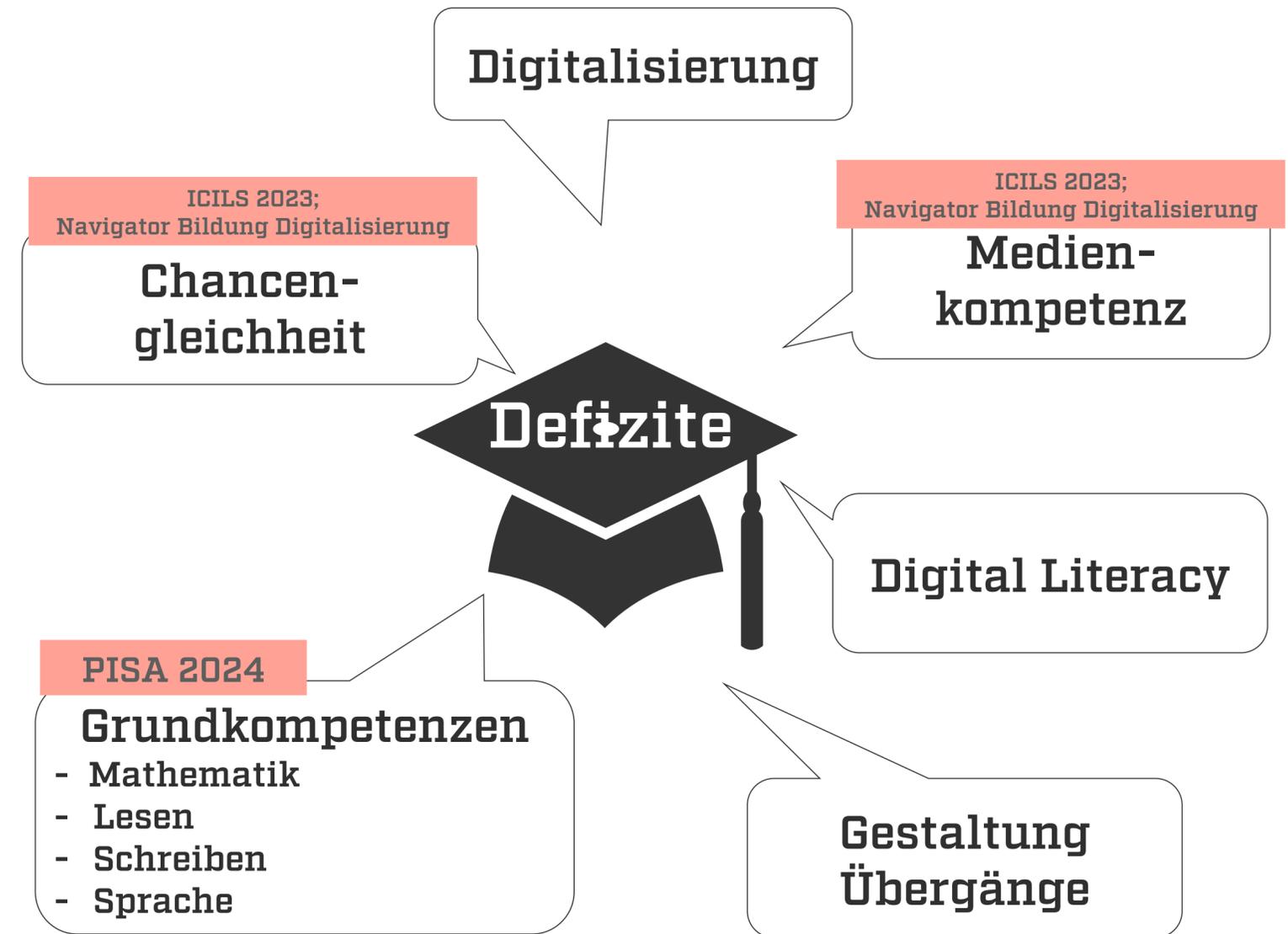
***Mit der Konsequenz von***

- Hoher Verunsicherung
- Demokratie-Schwäche

# Bildung verlangt Wandel für eine demokratische Kultur der Digitalität



z.B. Medienkompetenzrahmen NRW ([https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR\\_ZMB\\_MKR\\_Rahmen\\_A4\\_2020\\_03\\_Final.pdf](https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2020_03_Final.pdf)); Impulspapier II zum Lernen in der digitalen Welt ([https://www.schulministerium.nrw/system/files/media/document/file/impulspapier\\_ii\\_zentrale\\_entwicklungsbereiche\\_220303.pdf](https://www.schulministerium.nrw/system/files/media/document/file/impulspapier_ii_zentrale_entwicklungsbereiche_220303.pdf))



IGLU ([https://www.bmbf.de/bmbf/de/bildung/bildung-im-schulalter/iglu-internationale-grundschul-lese-untersuchung/iglu-internationale-grundschul-lese-untersuchung\\_node.html](https://www.bmbf.de/bmbf/de/bildung/bildung-im-schulalter/iglu-internationale-grundschul-lese-untersuchung/iglu-internationale-grundschul-lese-untersuchung_node.html)); PISA ([https://www.oecd.org/media/oecdorg/satellitesites/berlincentre/pressethemen/GERMANY\\_Country-Note-PISA-2022\\_DEU.pdf](https://www.oecd.org/media/oecdorg/satellitesites/berlincentre/pressethemen/GERMANY_Country-Note-PISA-2022_DEU.pdf)); ICILS ([https://www.waxmann.com/waxmann-buecher/?tx\\_p2waxmann\\_pi2%5bbuchnr%5d=4949&tx\\_p2waxmann\\_pi2%5baction%5d=show](https://www.waxmann.com/waxmann-buecher/?tx_p2waxmann_pi2%5bbuchnr%5d=4949&tx_p2waxmann_pi2%5baction%5d=show)); TIMSS (<https://www.kmk.org/themen/qualitaetssicherung-in-schulen/bildungsmonitoring/internationale-schulleistungsvergleiche/timss.html>)

di9!

reporter

Demokratie fängt im Kleinen an!

ein Angebot der  
Werkstatt für digitale Bildung & Kommunikation gUG



Februar 2025

Dr. Nina Blankenberg | Katrin Überall



Medienkompetenz

Lesen, Schreiben, Kommunizieren

Demokratische Teilhabe

Fächerübergreifendes Lernen

Selbstbestimmung und -wirksamkeit

Chancengleichheit

Team- und Peer-Arbeit

# *Kinderleichtes Content-Management-System*

## *für digitale und fundierte Beitragsarbeit ab der Grundschule*

### *Bildungsmedium*

- ✓ Lese-, Schreib- und Sprachkompetenz
- ✓ Medienkompetenz
- ✓ Fächerübergreifendes Lernen
- ✓ Demokratie-Verständnis

Benutzername / E-Mail [Passwort vergessen?](#)

Passwort

Anmelden

Im Browser ansehen zur Freigabe

INFO INHALT DATEIEN COMMUNITY

Überschrift \*

Klicke auf die Überschrift um sie zu ändern.

Quellenangabe für Beitragstext  ja  ja

Quelle \*  71

Verwendest Du Inhalte von Anderen, dann nenne Deine Quellen. Füge hier die Quelle Deines Beitragstextes ein.

Beitragsinhalt \*

**B I**

Der Bundespräsident oder die Bundespräsidentin ist das Staatsoberhaupt von Deutschland. Er oder sie muss mindestens 40 Jahre alt sein und einen deutschen Pass besitzen.

Alle fünf Jahre wird der Bundespräsident oder die Bundespräsidentin neu gewählt. Im Moment heißt unser Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier. Er wurde von der Bundesversammlung gewählt, die es immer nur zu dem Zweck der Wahl gibt und die sich immer neu zusammensetzt.

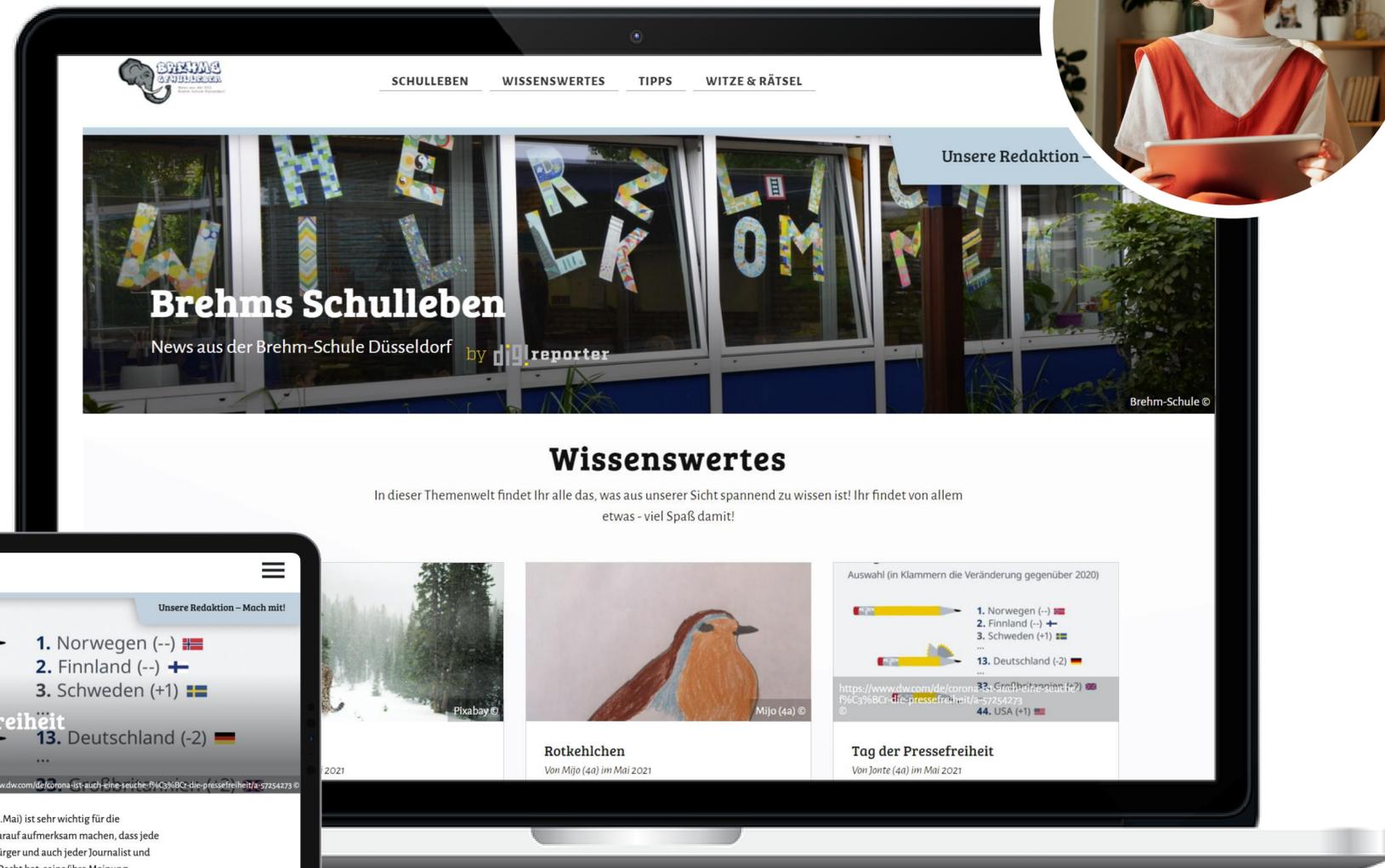
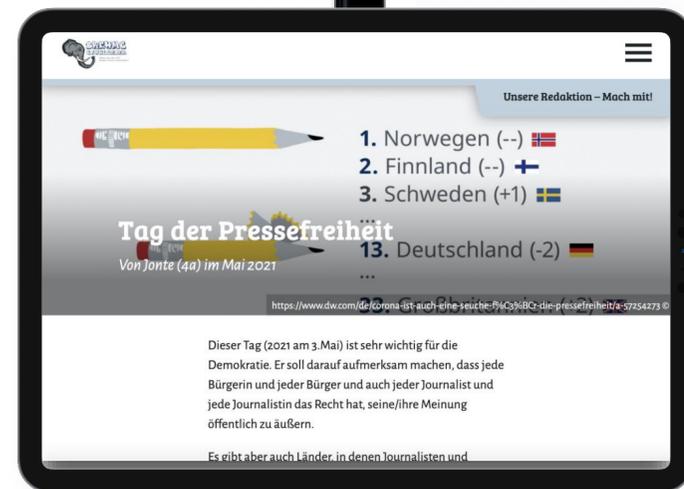
# Fundierte, mediale Teilhabe durch Veröffentlichung im WWW.



## Kommunikationsmedium

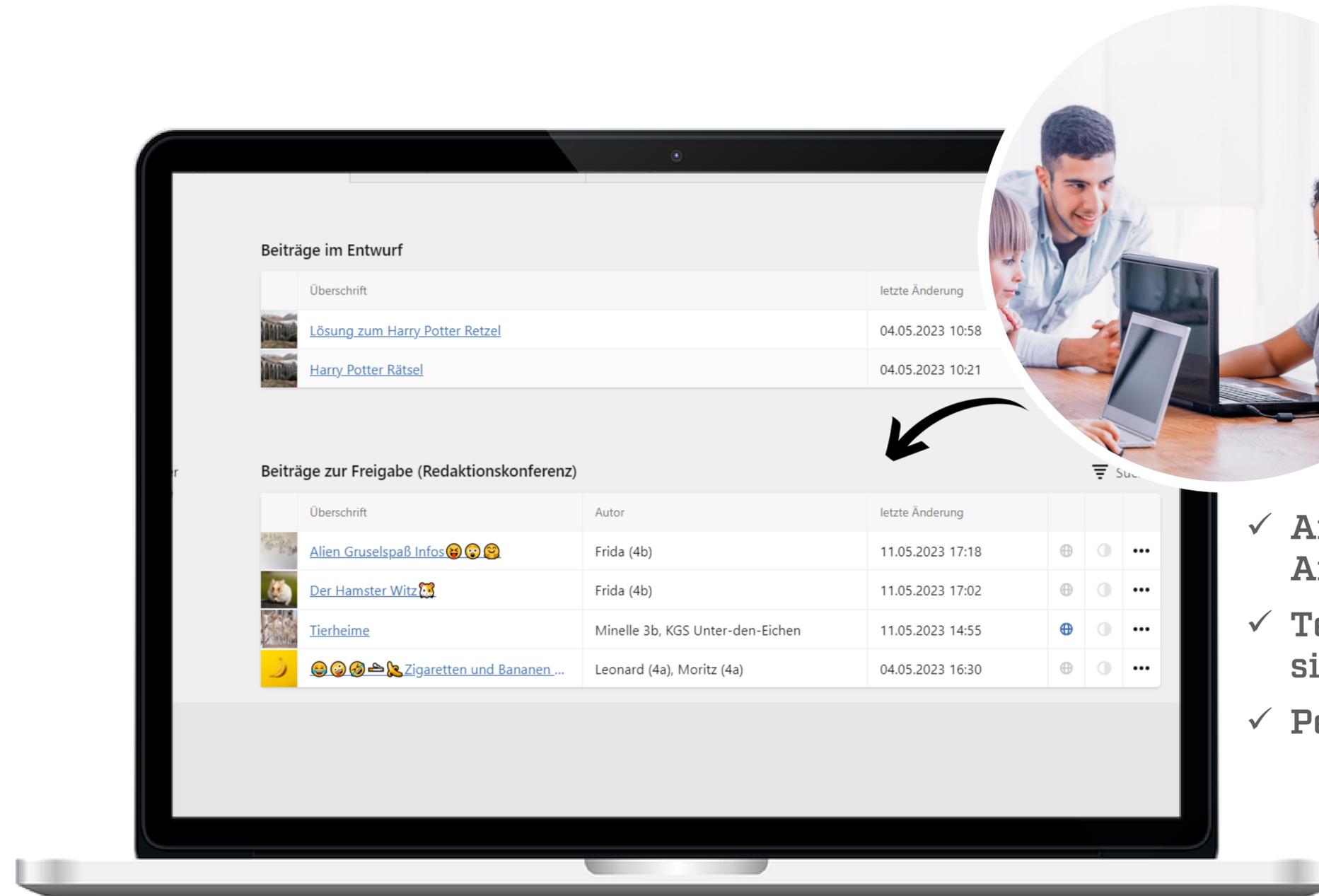
Vielfältige und flexible Formate  
der DSGVO-konformen Veröffentlichung:

- Online-Schulzeitung
- Schul-Blog
- Online-Newsletter
- Schul-Homepage
- Online-Projektseite



# *Das Ergebnis: Fit für eine Kultur der Digitalität*

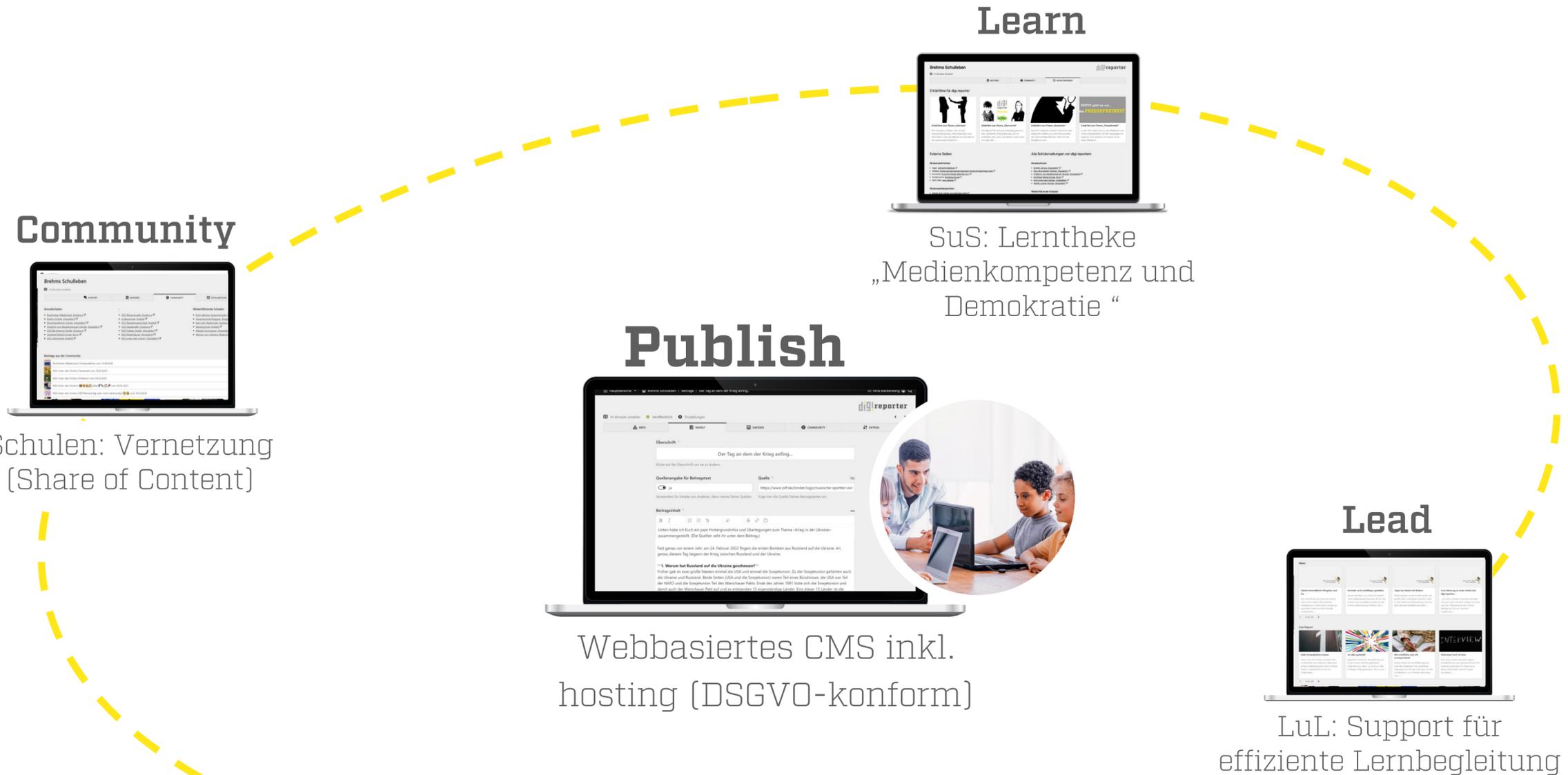
*durch praktische Anwendung: selbstwirksames Lernen, erleben, zeigen*



- ✓ Angeleitetes, selbstbestimmtes Arbeiten im Rollensystem
- ✓ Team-Arbeit anstelle singulärer posts
- ✓ Peer-Arbeit

# Value added: Digitaler Lernkosmos

Unterstützung, Entlastung & Vernetzung von Schülern und Lehrkräften



# Lerntheke

- Selbstlernmodule zu den Themen Medienkompetenz & Schreibwerkstatt
- Selbstlernmodul: Erklärvideo und interaktive Rätsel
- Für Schüler und Projektleitungen direkt aus dem System erreichbar

Alle Module der Lerntheke im Überblick



## Demokratie und Meinungsfreiheit als Basis



# digi.reporter deckt Medienkompetenzrahmen ab



**2. Informieren & Recherchieren** ist die Grundlage der Arbeit von digi.reportern.

**3. Kommunizieren & Kooperieren** geschieht „on the flow“ bei der Erstellung eigener Beiträge, der Redaktionsarbeit im Team und dem Austausch in der Community.

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN
<b>2.1 Informationsrecherche</b> Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	<b>5.1 Medienanalyse</b> Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren
<b>2.2 Informationsauswertung</b> Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	<b>5.2 Meinungsbildung</b> Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen
<b>2.3 Informationsbewertung</b> Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	<b>4.3 Quellendokumentation</b> Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	<b>5.3 Identitätsbildung</b> Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen
<b>2.4 Informationskritik</b> Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b> Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b> Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b> Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

**4. Produzieren & Präsentieren** ist Prozess und Ergebnis der digi.reporter.

**5. Analysieren & Reflektieren** wird v.a. in den Bereichen Medienanalyse und Meinungsbildung bei der Vorbereitung und Strukturierung eigener Beiträge geschult.



# digi.reporter stärkt Entwicklungsbereiche des digitalen Lernens

## Zentrale Entwicklungsbereiche für das Lernen in der digitalen Welt

### Umsetzung und stetige Weiterentwicklung des schulischen Zukunftsbildes in gemeinsamer Verantwortung

- Partizipative Entwicklung eines Zukunftsbildes
- Einbezug von Expertisen und Perspektiven
- Gemeinsame Prozessgestaltung
- Vernetzung in der Schule und darüber hinaus
- Nutzung von Steuerungsinstrumenten
- Vereinbarung von Lern- und Unterrichtsprinzipien
- Weiterentwicklung und Unterstützung des Lernens in den Fächern bzw. Lernfeldern
- Erweiterte Lernräume

### Persönlichkeitsentwicklung, Lebens-/Arbeitswelten und Lernen der Schülerinnen und Schüler als zentrale Bezugspunkte

- Anknüpfen an Lebens- bzw. Arbeitswelten
- Partizipation durch (Mit-) Verantwortung
- Mitdenken von Chancengerechtigkeit
- Förderung demokratischer Teilhabe
- Berücksichtigung und Förderung der (Lern-)Motivation
- Realisierung von Peer-Ansätzen
- Etablieren von Fehlerkultur



### Zukunftsgerichtete Gestaltung von Unterricht und schulischen Lehr-/Lernprozessen

- Stärkung der Beziehungsarbeit
- Individuelle Förderung und Inklusion
- Umfassende Kompetenzorientierung
- Erweiterte Lernaufgaben und Öffnung von Lernarrangements
- Förderung von 4K als Zukunftskompetenzen
- Feedback und Partizipation als Lernprozesselemente
- Erprobung und Weiterentwicklung von Formen der Leistungsüberprüfung
- Nutzung zeitgemäßer Bildungsmedien
- Lernprozessbezogene Technologieentwicklung

### Veränderte Rollen und kontinuierliche Professionalisierung von Lehrkräften

- Erweiterte Haltungen und Mindsets
- Zukunftsfähiges Rollenverständnis
- Kontinuierliche Fort- und Weiterbildung
- Aktive Beteiligung und Verantwortungsübernahme
- (Mit-)Gestaltung von digitalisierungsbezogenen Innovationen
- Entwicklung und Realisierung neuer Arbeitsformen



# Mehrwert für alle an Schule Beteiligten

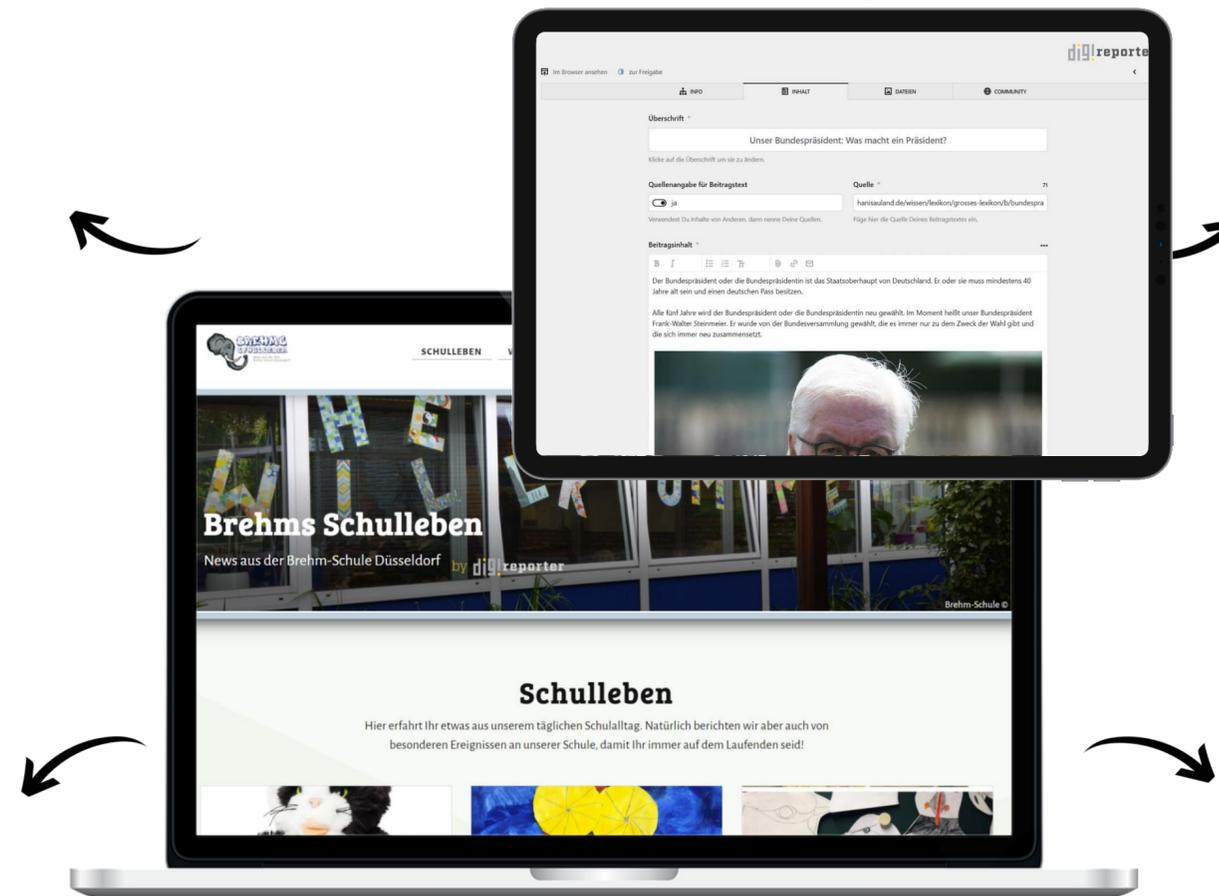
## Schüler

- Medienkompetenz, v.a. digitale Kommunikationskompetenz
- Demokratie-Verständnis
- Selbstwirksamkeit

## Eltern

- Medienkompetente Kinder
- Persönlichkeitsstarke Kinder
- Schaufenster in den Schulalltag

CMS: Bildungsmedium



Veröffentlichung im www.:  
Kommunikationsmedium

## Schule

- Digitales Bildungsmedium für Medienkompetenz und soziale Teilhabe
- Digitales Kommunikationsmedium für Sichtbarkeit, Transparenz und Wertschätzung

## Lehrkräfte

- Flexibler Einsatz (Individuelle Förderung oder Gruppenarbeit)
- Motivation durch Sichtbarkeit der Lernerfolge
- Spielerische Schulung von Lese- und Schreibkompetenzen

# Nutzerstimmen

## Begeisterung auf allen Ebenen



### Schülerin, Grundschule, Klasse 3

„Es ist digital und es macht Spaß. Ich finde es toll, dass man so viele Möglichkeiten hat. Auf das Arbeiten habe ich immer Lust. Und außerdem ist das Angebot sehr kreativ.“

### Lehrkräfte, Grundschule

„Die Kinder können hier im Team Produkte erstellen und haben endlich eine Möglichkeit diese auch öffentlich zu präsentieren. [Wertschätzung!]“

„Die Arbeit macht Spaß, ist sinnvoll für Schüler\*innen und Schule (Stichwort: Digitalisierung) und bietet Anknüpfungsmöglichkeiten für viele Unterrichtsthemen.“

### Schulleitung, Grundschule

„Kinder schreiben mit Spaß; das Schreiben hat einen ersichtlichen Nutzen - Eltern bekommen Einblick in den Schulalltag.“

### Lehrkraft, Förderschule

„Aus Sicht einer Förderschule: Geistige Entwicklung; die SuS haben ansonsten kaum Möglichkeiten, Inhalte im Internet selbst zu gestalten (unter Anleitung). Sie generieren für ihre peer-group relevanten content.“

# Praxisbeispiele: Schreibangebote mit digi.reporter

## 1. digi.reporter im Forderband Deutsch

Dauer: 1 Halbjahr

Anwender: Klasse 2-4

### Umsetzung:

Schülerinnen und Schüler erstellen multimediale Beiträge zu selbst gewählten Themen (Mindmap, Recherche, Auswahl Beitragsformat, Beitragserstellung)

### Ergebnis:

Eigener Beitrag in Online-Schulzeitung

## 2. digi.reporter im Deutschunterricht

Dauer: offen

Anwender: Förder- und Brennpunktschulen

### Umsetzung:

Schülerinnen und Schüler erstellen multimediale Beiträge zu unterrichtsnahen Themen (z.B. Rezepte, Geschichten, etc.)

### Ergebnis:

Eigener Beitrag in Online-Schulzeitung

## 3. digi.reporter als Projektarbeit

Dauer: 6 Wochen

Anwender: 4. Klasse, 2. Halbjahr

### Umsetzung:

Schülerinnen und Schüler erstellen multimediale Beiträge zu selbst gewählten Themen (v.a. eigenes Wissen)

### Ergebnis:

Eigener Beitrag in Online-Schulzeitung

## 4. digi.reporter im Rahmen der Schülerzeitungs-AG

Schülerinnen und Schüler ab Klasse 2:  
„Hoheit“ über Online-Zeitung

## 5. digi.reporter im Rahmen der Medien-AG

Basiskompetenzen „Medienkunde“  
(LOG IN, Passwort, Fotos bearbeiten, Videos, etc.)



### Weitere Ideen:

- Religionsunterricht
- Sachunterricht
- Kunstunterricht
- Schülerparlament
- Verfassungsviertelstunde (Bayern)

# Beispiel: Online-Zeitung Brehms Schulleben

## Multimediale Beitragsarbeit mit Fachbezug

<https://brehmschule.digireporter.news/>



- Geschichten Klasse 1** (Einzelbeitrag Text & Bild)
- Buchempfehlung Klasse 3** (Einzelbeitrag Text & Bild)
- Gedicht Klasse 4** (Einzelbeitrag Audio, Text & Bild)
- Interview Klasse 3** (Teambeitrag Text & Bild)
- Umfrage Klasse 4** (Mentimeter)
- Rechenübungen Klasse 4** (Einzelbeitrag Text & Bild)
- Sachtext Klasse 2** (Einzelbeitrag Text & Bild)
- Erklärvideo Klasse 3** (Einzelbeitrag Text, Video & Bild)
- Rezept Klasse 2** (Einzelbeitrag Text & Bild)
- Tierplakat Klasse 2** (Teamarbeit Bild, & Video)

Übersicht aller teilnehmenden Schulen und ihrer Online-Zeitungen unter <https://www.digireporter.de/schulen>

# Eine Schule möchte digi.reporter nutzen

## Was braucht es von Seiten der Schulen?

- Projektleitung  
(Person über 18 Jahre, z.B. Lehrkraft, externe Honorarkraft)
- Technische Ausstattung:  
W-Lan und Endgeräte
- Lizenzgebühr pro Jahr:
  - 350€ kleine Schule (< 200 Schüler)
  - 500€ mittlere Schule (200-500 Schüler)
  - 700€ große Schule (>500 Schüler)

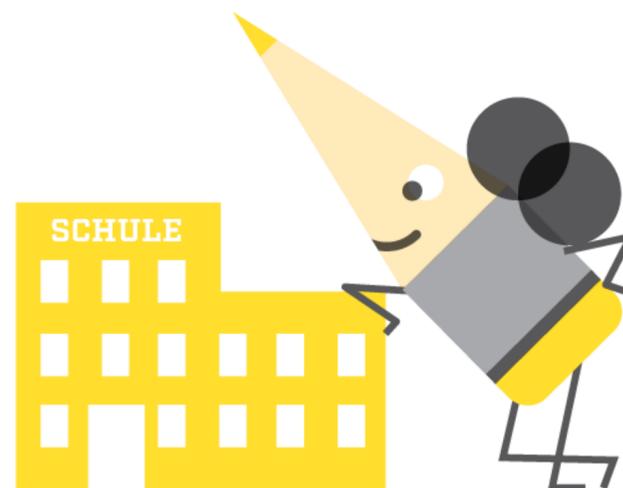
## Was bekommen die Schulen?

- Vertrag Schule – digi.reporter
- Zugang zum Redaktionssystem für alle Schüler inkl. Website
- Rechtliche Vorlagen
- Technischen Support
- Inhaltlichen Support (z.B. Lerntheke)

60  
Schulen  
&  
Insti-  
tutionen

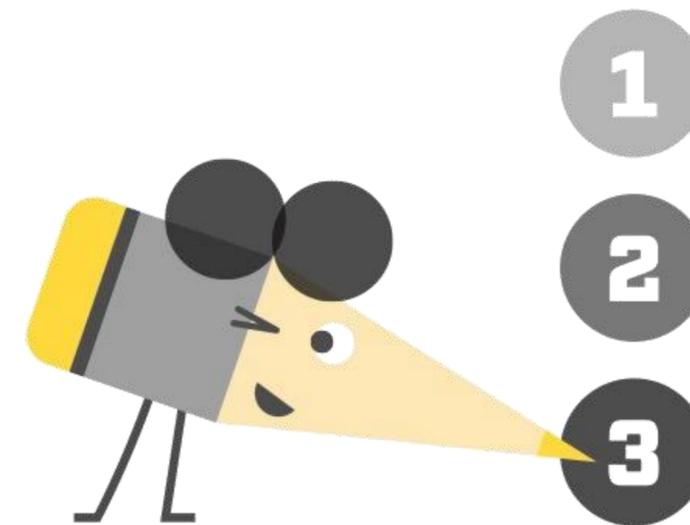
4  
Bundes-  
länder

2  
Länder  
(D, CH)



# Finanzierungsmöglichkeiten

- Fördervereine
- Förderprojekte (z.B. Energiesparen)
- Sponsorenlauf
- Klassenkasse (1€ pro Schüler pro Jahr)
- Stiftungen
- Kommunale Verwaltung: z.B. Schulverwaltung, Bezirksvertretungen, Bürgermeister
- Öffentliche Fördertöpfe: z.B. Startchancen Programm, Aufholen nach Corona, Qualitätsbudget



# Wir sind digi.reporter

- Gründerin & Geschäftsführerin
- Produktentwicklung
- Marketing & Vertrieb
- Fundraising
- Medientrainerin Grundschule

**Dr. Nina  
Blankenberg**  
Dipl.-Kffr, MBR



- Produktentwicklung
- Kundensupport
- Redaktion/ Content
- Controlling
- Medientrainerin Grundschule

**Katrin  
Überall**  
Dipl.-Kffr



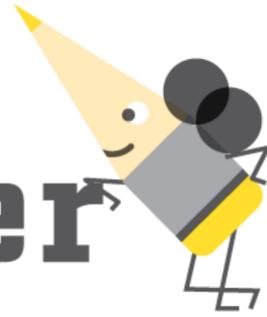
**Thomas  
Eichstädt-Engelen**  
BA Science & Informatik

- IT / Programmierung
- UX & Weiterentwicklung



- Pro Bono Beratung
- Datenschutz
  - Nutzungsrechte
  - Vertragsgestaltung

# dig!reporter



ein Angebot der  
Werkstatt für digitale Bildung  
& Kommunikation gUG  
<https://www.digireporter.de>

Dr. Nina Blankenberg  
40235 Düsseldorf  
[nina.blankenberg@digireporter.de](mailto:nina.blankenberg@digireporter.de)  
mobil: +49 179 9751471

gefördert von



# Brehms Schulleben

## Beispiel-Grundschule 2: Brehm-Schule Düsseldorf

