



Systematische Übersicht

Merkmale und Ergebnisse schulischer Interventionen zur Förderung der digitalen Medienkompetenz, 2010–2021

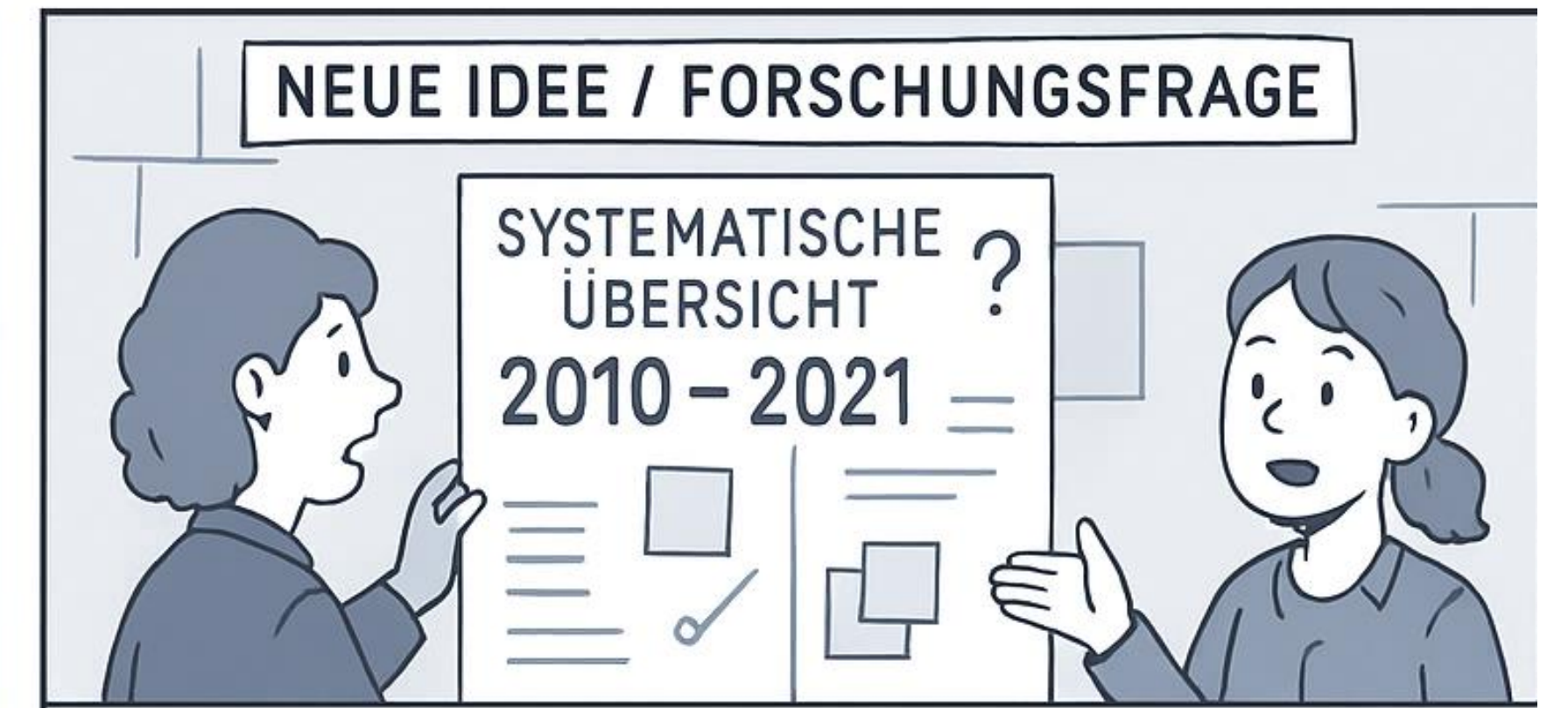


Was sind schulische Digitale Medienkompetenz-Programme?

Digitale Medienkompetenz-Programme (DML) in der Schule vermitteln Kindern und Jugendlichen den kritischen Umgang mit Online-Inhalten, Werbung, Spielen und sozialen Netzwerken. Sie verbinden Analyse von Medienbotschaften mit der Produktion eigener Inhalte wie etwa Blogs, Videos oder Spiele.



Kinder wachsen mit digitalen Medien auf – aber sind sie darauf vorbereitet?



Was bringen schulische Programme zur digitalen Medienbildung wirklich?



Längere und praktisch orientierte Programme wirken besser – besonders bei Jüngeren



Längere und Praktisch orientierte Programme wirken



Früh anfangen, praktisch arbeiten, gemeinsam reflektieren



Früh anfangen, praktisch arbeiten, gemeinsam reflektieren

Forschungssynthese

Problemstellung

- Kinder und Jugendliche nutzen digitale Medien zunehmend intensiv – mit positiven, aber auch riskanten Effekten
- Digitale Medienkompetenz gilt als eine zentrale Kompetenz des 21. Jahrhunderts, doch es fehlt an Forschung zu schulischen Interventionsprogrammen
- Unklar war bisher, welche Merkmale (Zielgruppe, Dauer, Praxisanteil) den Erfolg von Digital Media Literacy (DML)-Programmen beeinflussen

Ziel der Forschungssynthese

Systematische Übersicht (2010–2021) zu Merkmalen und Ergebnissen schulischer DML-Interventionen Bewertung, welche Ansätze Wissen, kritische Haltung, Empowerment oder Risikoverhalten verbessern

Forschungsfragen:

1. Welche Ergebnisse erzielen DML-Programme (z. B. Wissen, kritisches Denken, Produktion, sichere Nutzung)?
2. Wie unterscheiden sich Effekte nach Alter und Geschlecht?
3. Welche Rolle spielen Programmmerkmale (theoretisch vs. praxisorientiert, Botschaften positiv/negativ, Dauer/Sitzungen)?

Methodik

- Systematisches Review von 17 Studien (2010–2021)
- Einschluss: empirische Interventionsstudien im Schulkontext (Vorschule–Sekundarstufe)
- Analyse von Design, Zielgruppe, Interventionslogistik, Inhalten und Outcomes
- Mix aus qualitativen, quantitativen und Mixed-Methods-Ansätzen

Ergebnisse

1. Wissen & Bewusstsein:

Fast alle Studien berichten Zuwächse beim Verständnis von Medieninhalten, Bias, Stereotypen oder Online-Sicherheit

2. Kritische Haltung:

Viele Programme fördern Skepsis gegenüber Medienbotschaften; Erfolge variieren bei komplexen Themen (z. B. Sexualdarstellungen)

3. Medienproduktion:

In 10 Studien entwickelten Schüler:innen Blogs, Videos, Podcasts, Spiele; Lernende beschrieben Freude und Kompetenzzuwachs

4. Empowerment:

Teilnehmende fühlten sich gestärkt, eigene Perspektiven einzubringen und Medien aktiv zu gestalten

5. Risikoverhalten:

Einzelne Programme verbesserten Online-Sicherheitsabsichten oder reduzierten problematische Mediennutzung

6. Alter & Dauer:

Jüngere (Grundschule) profitierten stärker als ältere; längere bzw. mehrstündige Programme zeigten konsistentere Effekte

7. Praxisanteil:

Interventionen mit Content Creation waren durchweg erfolgreich – Förderung von Motivation, Zusammenarbeit und Lerntiefe

Einordnung DigComp

Umgang mit Informationen & Daten

Kommunikation & Zusammenarbeit

Kreation digitaler Inhalte

Sicherheit

Problemlösen

Praktische Implikationen

- DML-Unterricht sollte **theoretische Inhalte mit praktischer Medienproduktion kombinieren**
- **Früher Einstieg** (Primarstufe) kann nachhaltige Effekte begünstigen
- Programme sollten **ausreichend Zeit und mehrere Sitzungen** bieten
- Positive und kritische Botschaften können kombiniert werden – wichtig ist **Klarheit über Ziele und Zielgruppe**
- Lehrkräfte brauchen **Materialien und Schulungen**, um Reflexion und kollaboratives Arbeiten anzuleiten

Verbundpartner des Metavorhabens: