

di9!

reporter

Demokratie fängt im Kleinen an!



Dr. Nina Blankenberg, Katrin Überall
März 2025

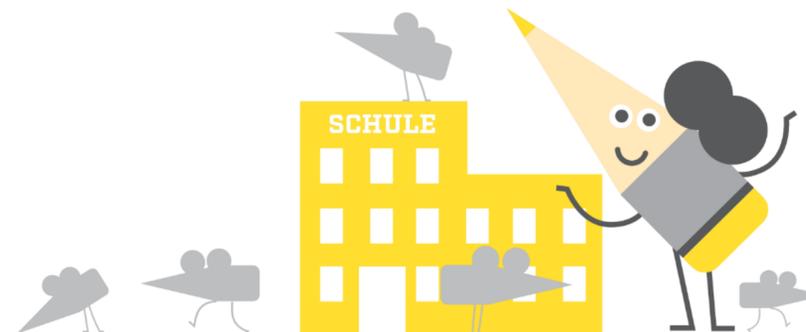
Zusammenfassung Evaluation 03/ 2025

Inhalt

- 28/28 Projektleitungen empfehlen digi.reporter anderen Schulen.
- Die entstehende Online-Schulzeitung als Kommunikationsmedium fördert die Bereiche Modernität, Transparenz, Identifikation mit der eigenen Schule, Zusammenhalt („Wir-Gefühl“).
- Als Bildungsmedium findet digi.reporter den Weg auch zunehmend in den Unterricht, im Schwerpunkt in Klasse 2-4.
- Die Bildungsarbeit mit digi.reporter fördert das Zusammenspiel zentraler Kompetenzen: Übergreifendes Lernen, Wertschätzung, Medienkompetenz, Selbstwirksamkeit, Sprach-, Lese- und Schreibkompetenz.
- SuS schätzen v.a. Selbstwirksamkeit, Interessenorientierung, Teamarbeit und Sichtbarkeit.
- Projektleitungen schätzen v.a. die digitale Zusammenarbeit, Selbstwirksamkeit, Teamarbeit, Wertschätzung, Projektarbeit und den gemeinsamen Spaß an der Arbeit.

Befragungs-Design

- Befragungsart: Online-Befragung
- Zielgruppe: Projektleitungen [Lehrkräfte, externe Honorarkräfte, Medientainer:innen]
- Befragungszeitraum: 04.03. - 25.03.2025
- Rücklaufquote: 47% [28 von 60 Schulen]
- Befragungsteilnehmende: 27 Projektleitungen aus Bornheim, Brüggen, Düsseldorf, Duisburg, Krefeld, Meerbusch, Mönchengladbach, Oberbergischer Kreis, Ratingen, Hamburg, Berlin, Potsdam, Egerkingen (CH)
- Schulformen: 1 Förderschule, 4 weiterführende Schulen, 23 Grundschulen



28/28 der Projektleitungen empfehlen digi.reporter weiter

„Die SuS haben große Freude und der Medienkompetenzrahmen lässt sich einfach und problemlos in die Arbeit mit digi.reporter integrieren.“

**Verantwortungsvolle
Mediennutzung**

**Digitale
Zusammenarbeit**

„Es bietet Kindern und Lehrpersonal eine tolle Chance kreativ und digital zusammenzuarbeiten, in einem geschützten Raum für die Kinder.“

Spaß

„Es macht mir und den Kindern richtig viel Spaß und das Backend ist klasse.“

„digi.reporter ist eine tolle Möglichkeit für Kinder

- ihre Selbständigkeit auszuweiten
- eigenverantwortlich Artikel und Projekte planen und umsetzen zu können
- Selbstwirksamkeit zu erfahren,
- zu lernen im Team zu arbeiten
- Lob durch Mitschüler und Eltern zu erhalten und
- viel über Themen zu erfahren, die ihnen sonst verborgen geblieben wären.“

Partizipation

„Die SuS erhalten die Möglichkeit mitzugestalten und ihre Sicht auf Entwicklungen in der Schule darzustellen.“

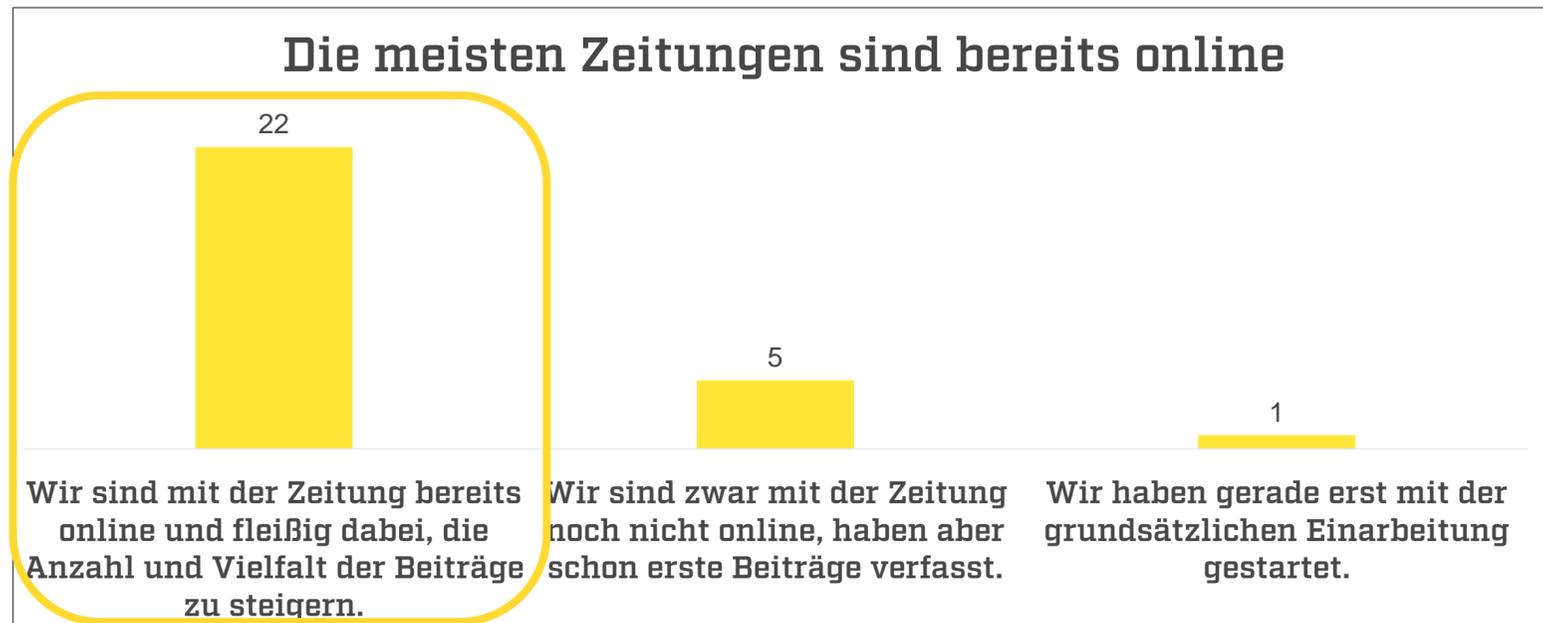
**Stärkung von Kommunikations- und
Sozialkompetenz**

„Die SuS sind unheimlich stolz, wenn sie ihre eigenen Beiträge auf der Homepage sehen. Die Arbeit im Team macht großen Spaß und stärkt die Kommunikations- und Sozialkompetenz enorm.“

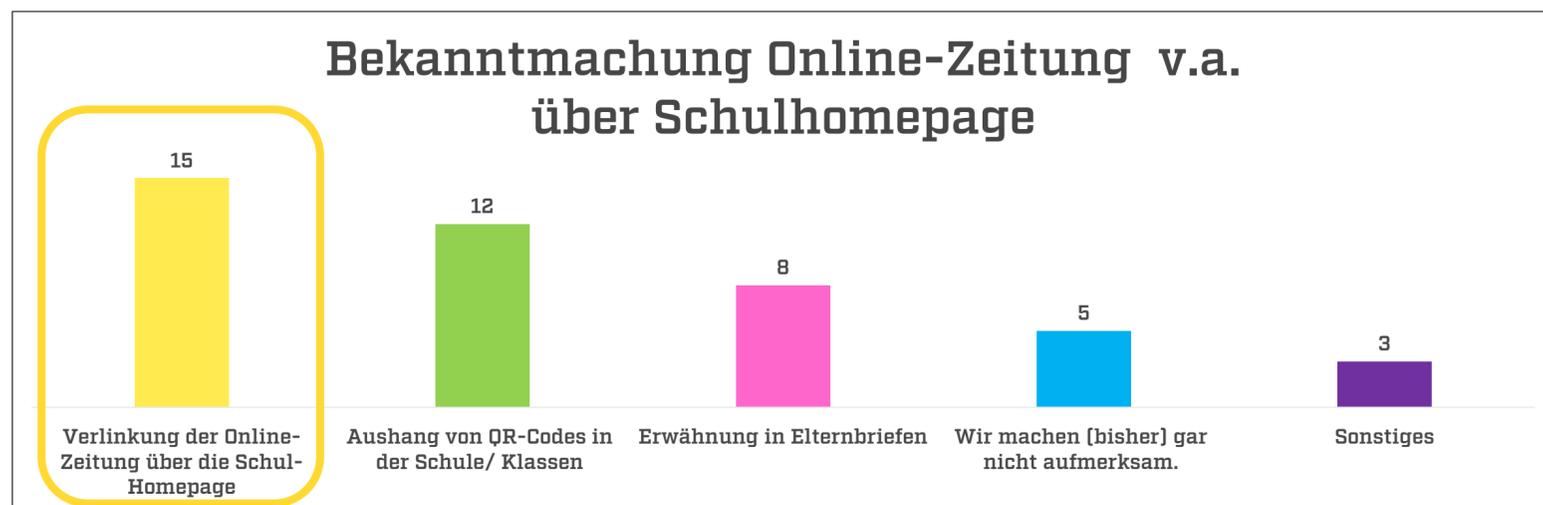
Alles aus einer Hand

„Einfache Handhabung. Alles inklusive [Datenschutzerklärung, Reporter ausweis].“

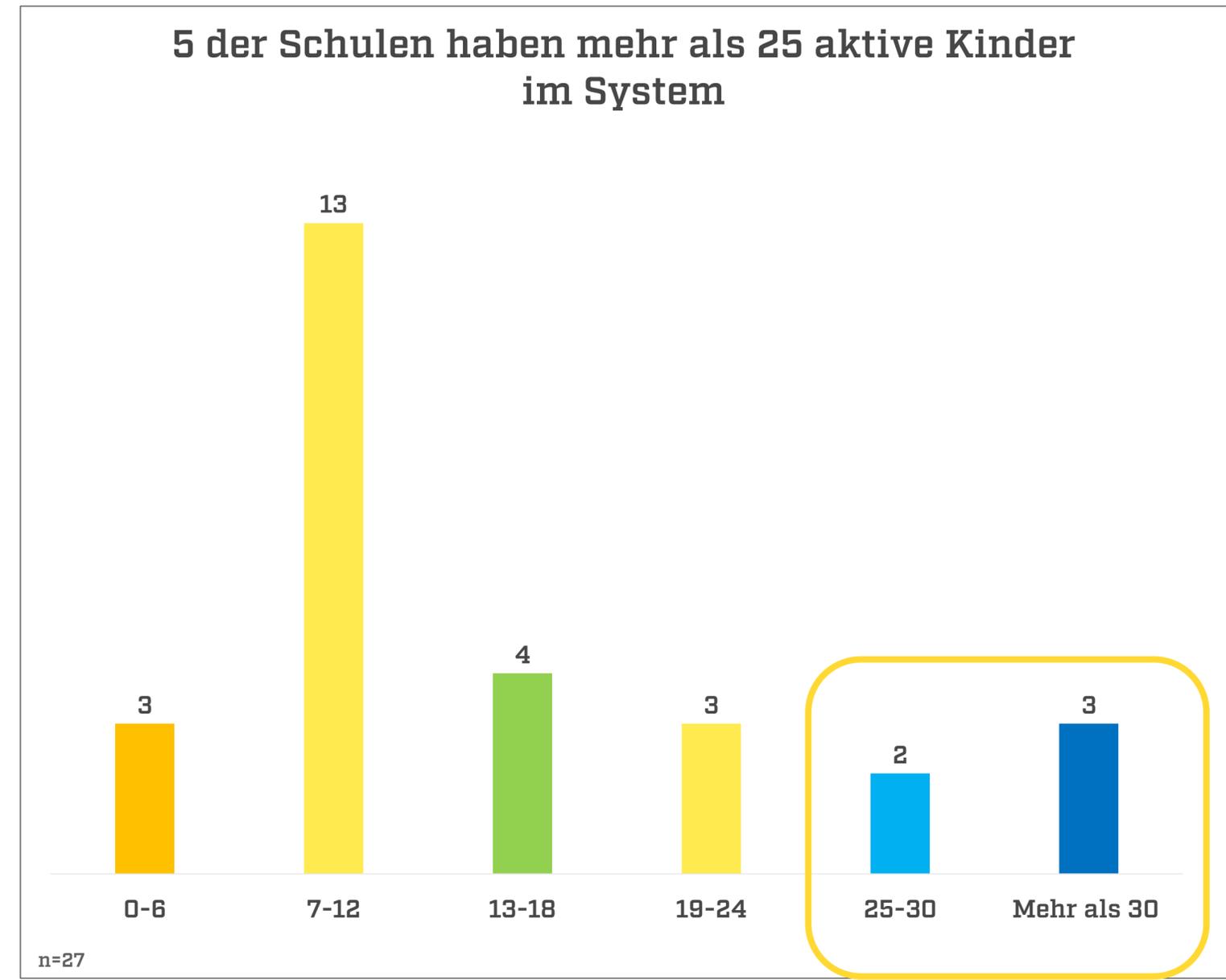
Die meisten Zeitungen sind bereits online



Frage: In welcher Phase befindet sich Eure Online-Zeitung? (n=28)



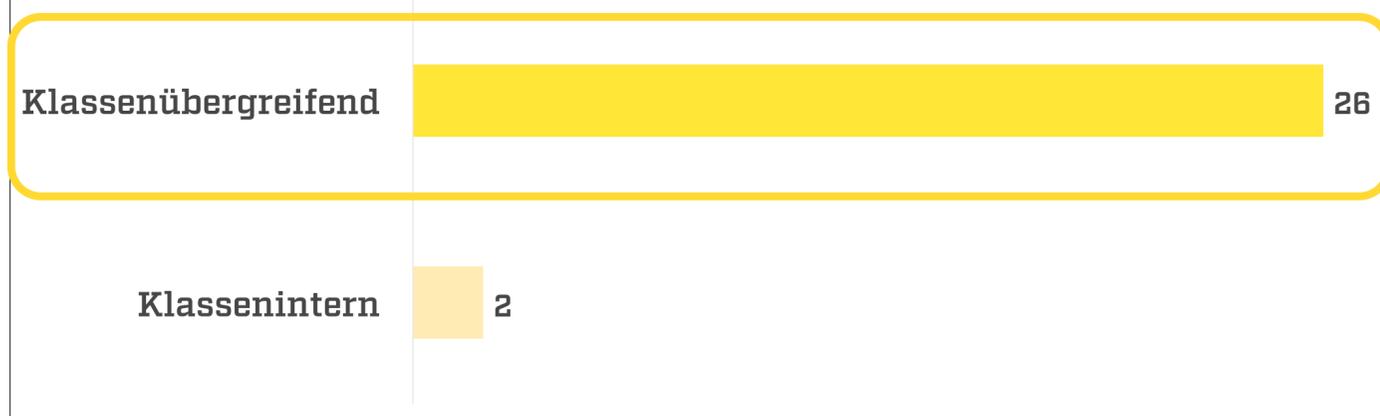
Frage: Wie macht eure Schule potenzielle Leserinnen und Leser auf die Online-Zeitung aufmerksam? Mehrfachnennung möglich; (n=28)



Frage: Wie viele Schülerinnen und Schüler haben Zugang zum Redaktionssystem? (n=28)

Einsatz meist als klassenübergreifendes Angebot

Überwiegend klassenübergreifende Zusammensetzung der Redaktion



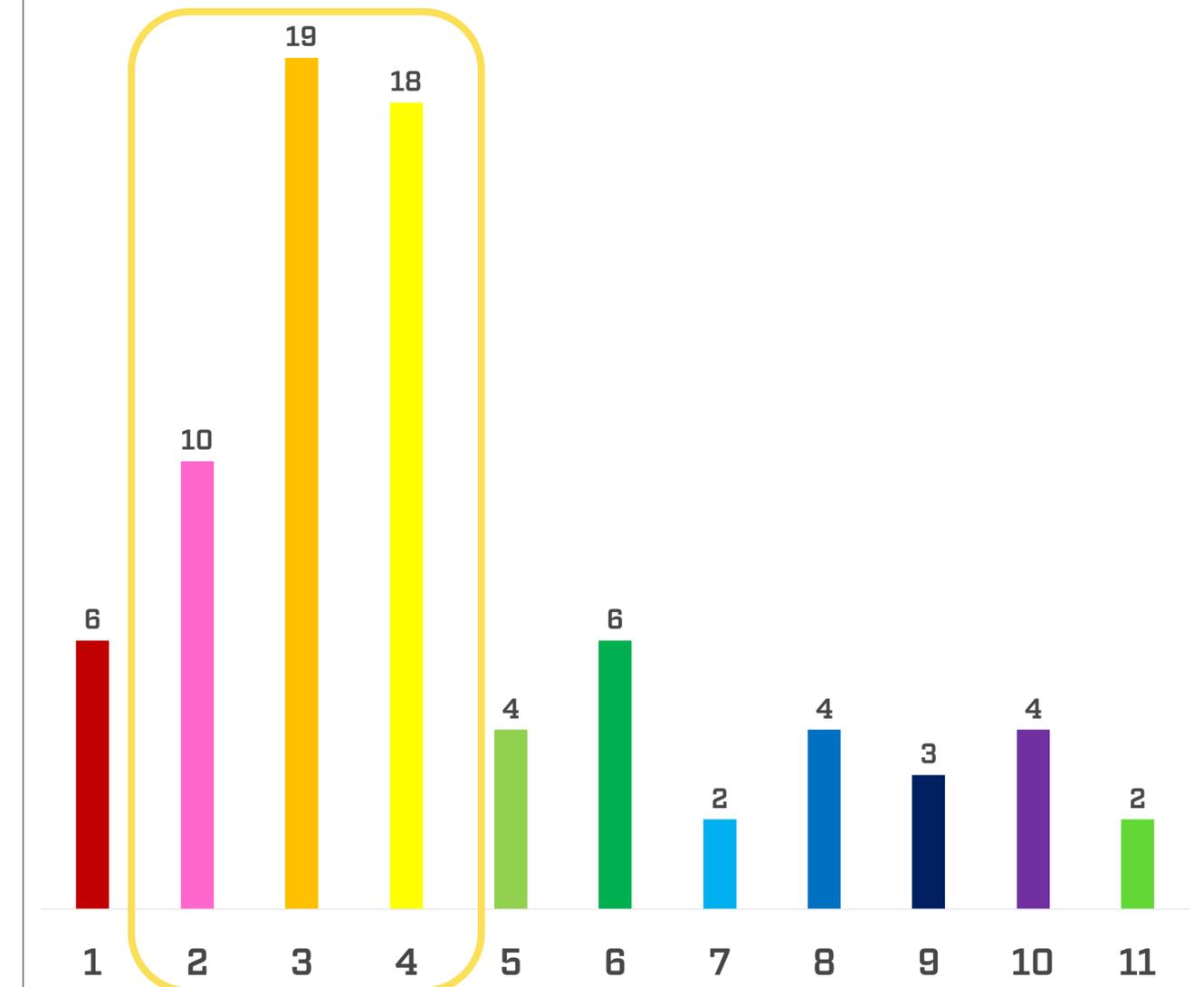
Frage: Wie ist die Redaktion zusammengesetzt? n= 28

digireporter wird an 8 Schulen auch im Unterricht genutzt



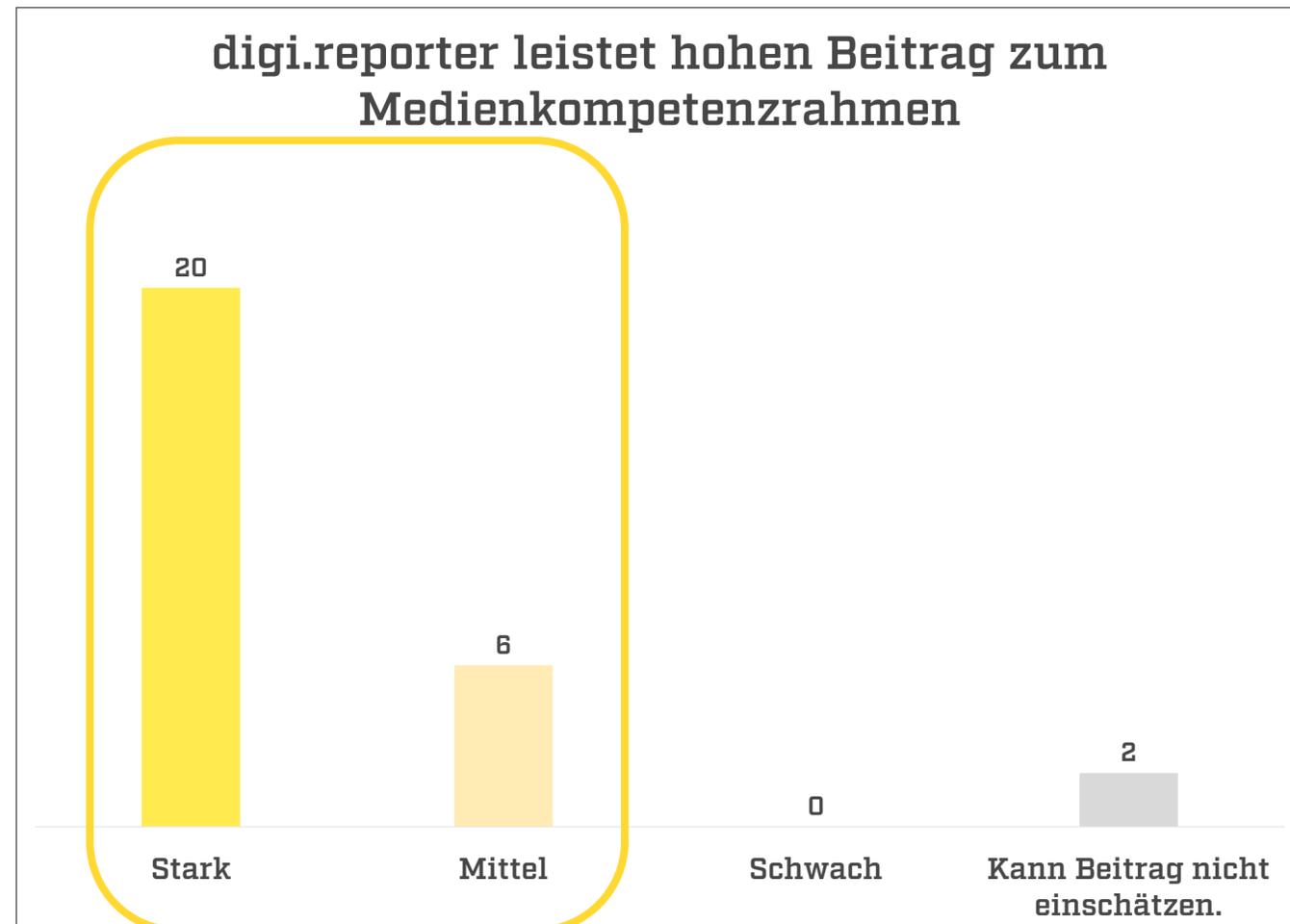
Frage: In welchem Rahmen führst Du das Angebot durch? Mehrfachantworten möglich; n=28

Teilnehmende aus allen Klassenstufen mit Schwerpunkt auf Klasse 2-4



Frage: Welche Klassenstufen sind in der Redaktion vertreten? Mehrfachantworten möglich; n=28

Hoher Beitrag zur Umsetzung des Medienkompetenzrahmens

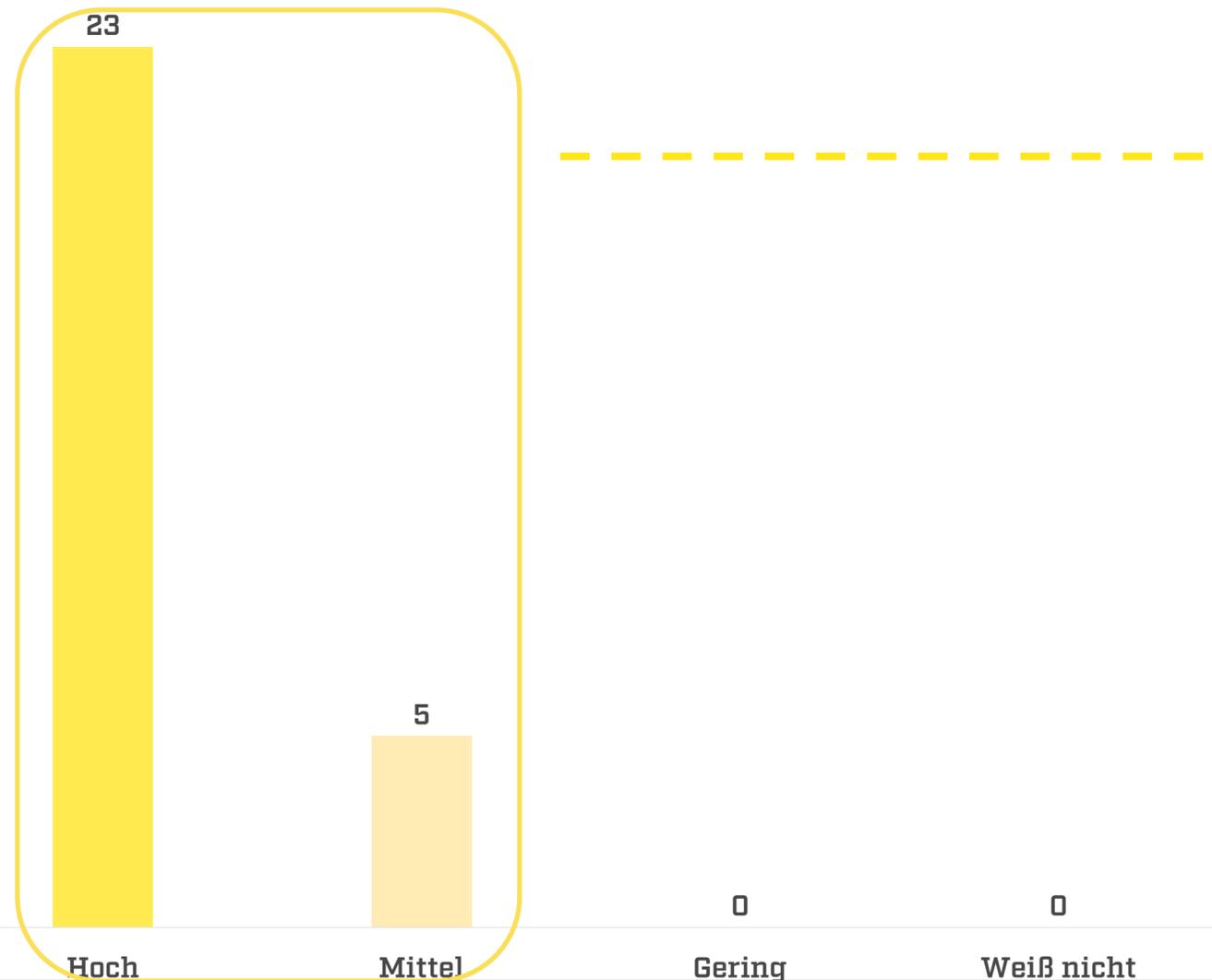


Frage: Wie stark trägt die Arbeit mit digi.reporter aus Deiner Sicht zur praktischen Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW an Schulen bei?
n=28

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Mediausstattung (Hardware) Mediausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Öffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

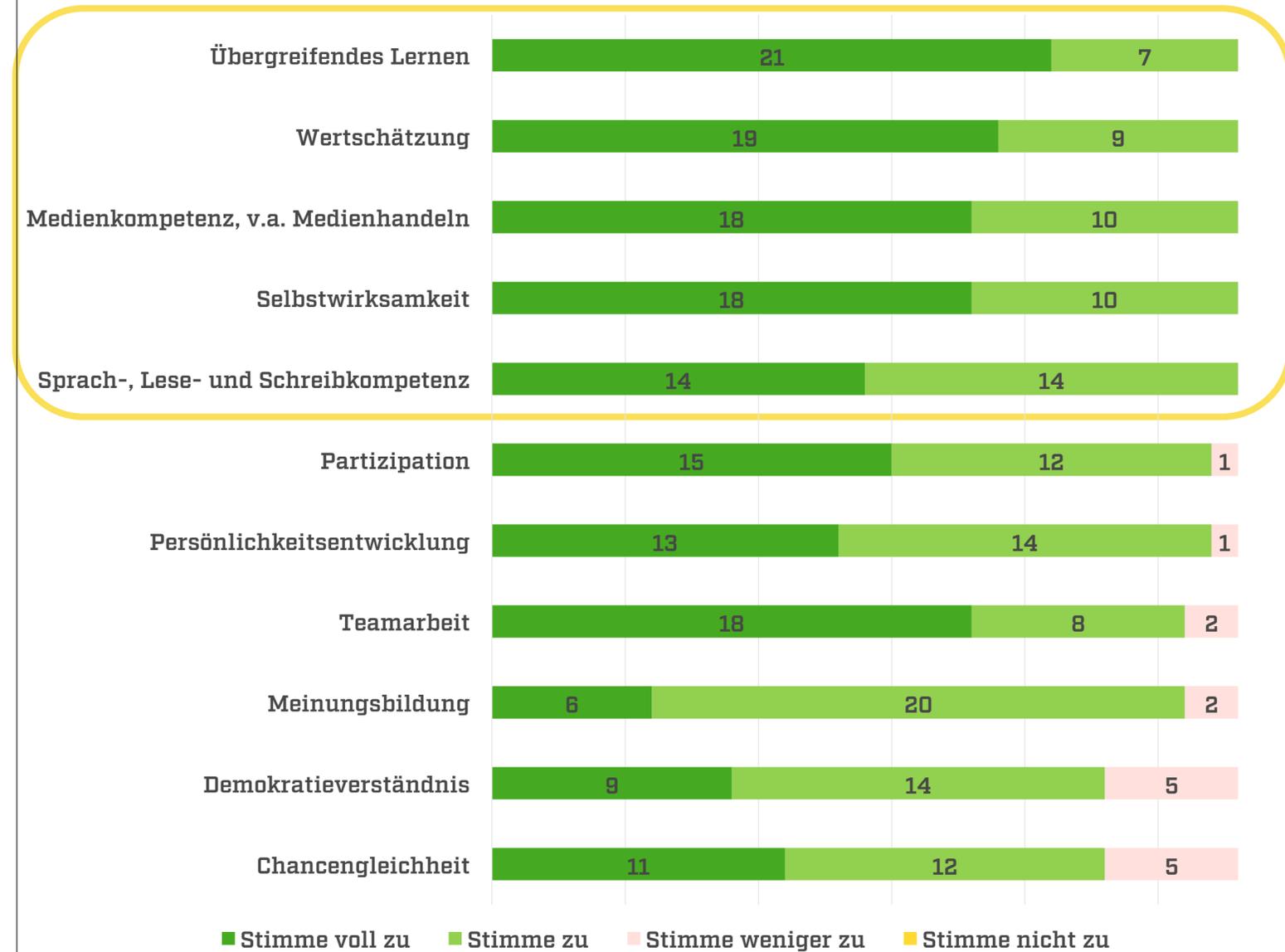
Zusammenspiel von übergreifendem Lernen, Wertschätzung, Medienkompetenz & Selbstwirksamkeit

digi.reporter schult das Zusammenspiel relevanter Kompetenzen



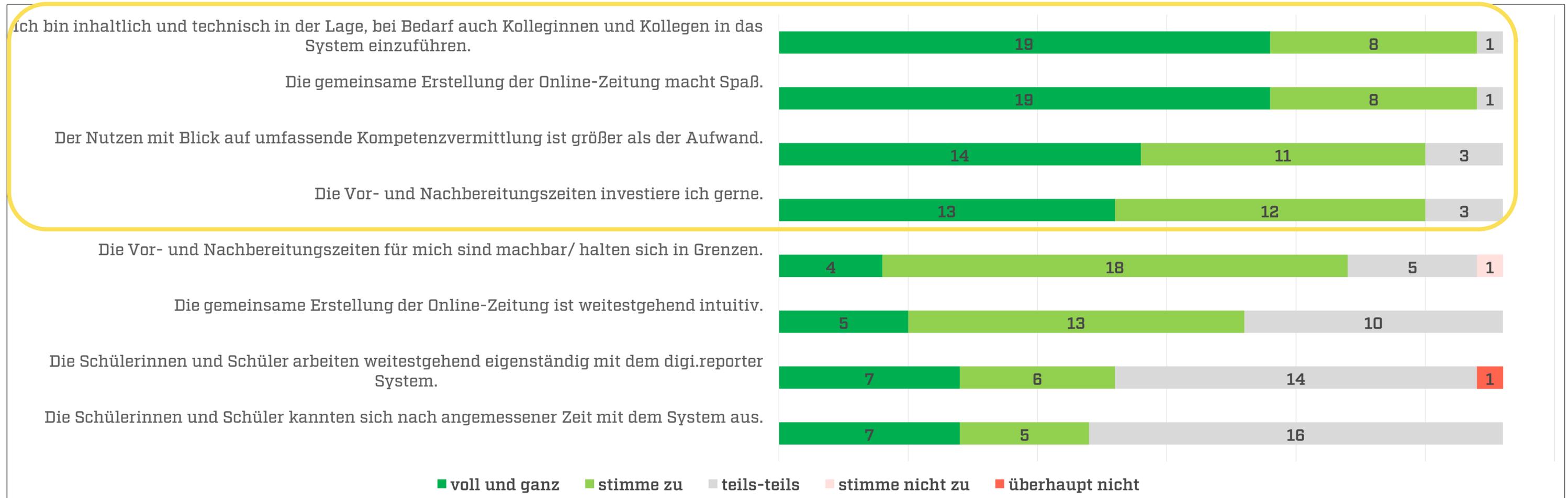
Frage: Wie hoch schätzt Du das Zusammenspiel relevanter Kompetenzen (z.B. Schreibkompetenz, Lesekompetenz, Medienkompetenz, Teamarbeit) bei Eurer Redaktionsarbeit ein? (n=28)

Kompetenzbereiche



Frage: Bitte gebe an, welche der folgenden Kompetenzbereiche durch die Arbeit mit digi.reporter gestärkt werden? (n=28)

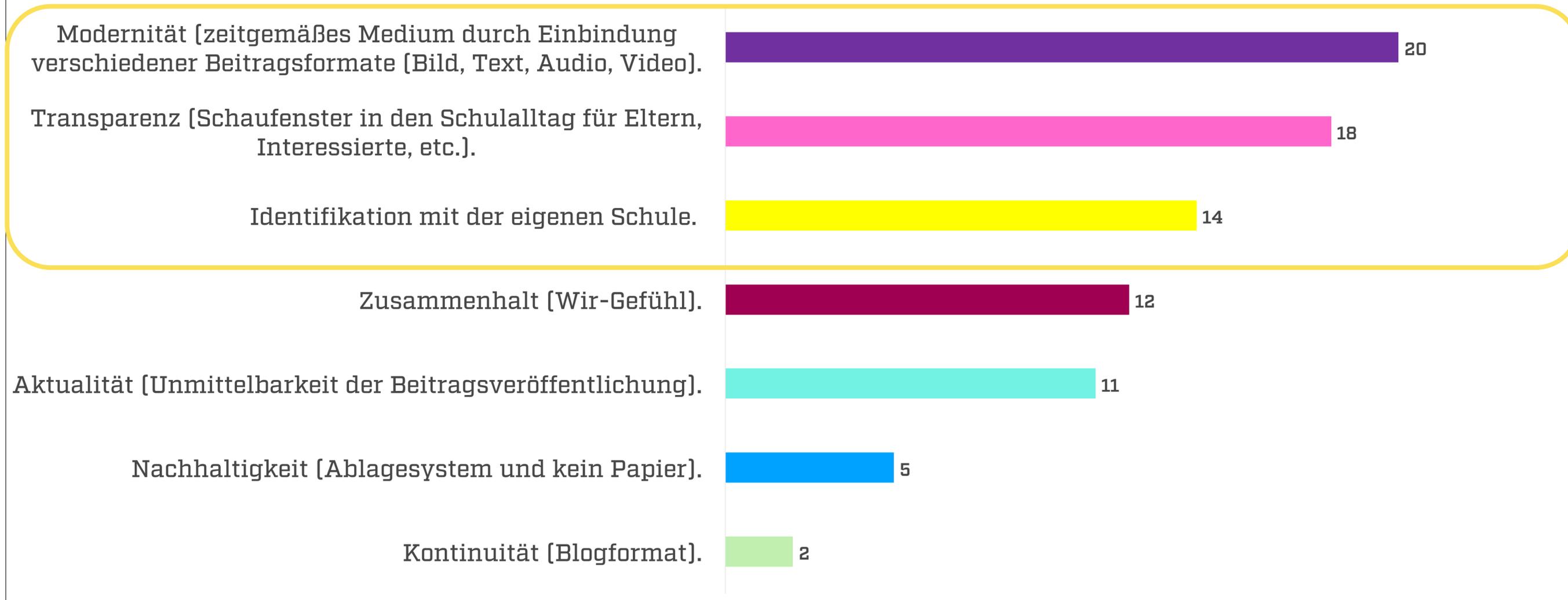
Die gemeinsame Arbeit an der Zeitung macht Spaß



Frage Bitte bewerte die folgenden Aussagen zu Eurer gemeinsamen Arbeit im Redaktionsteam. (n=28)

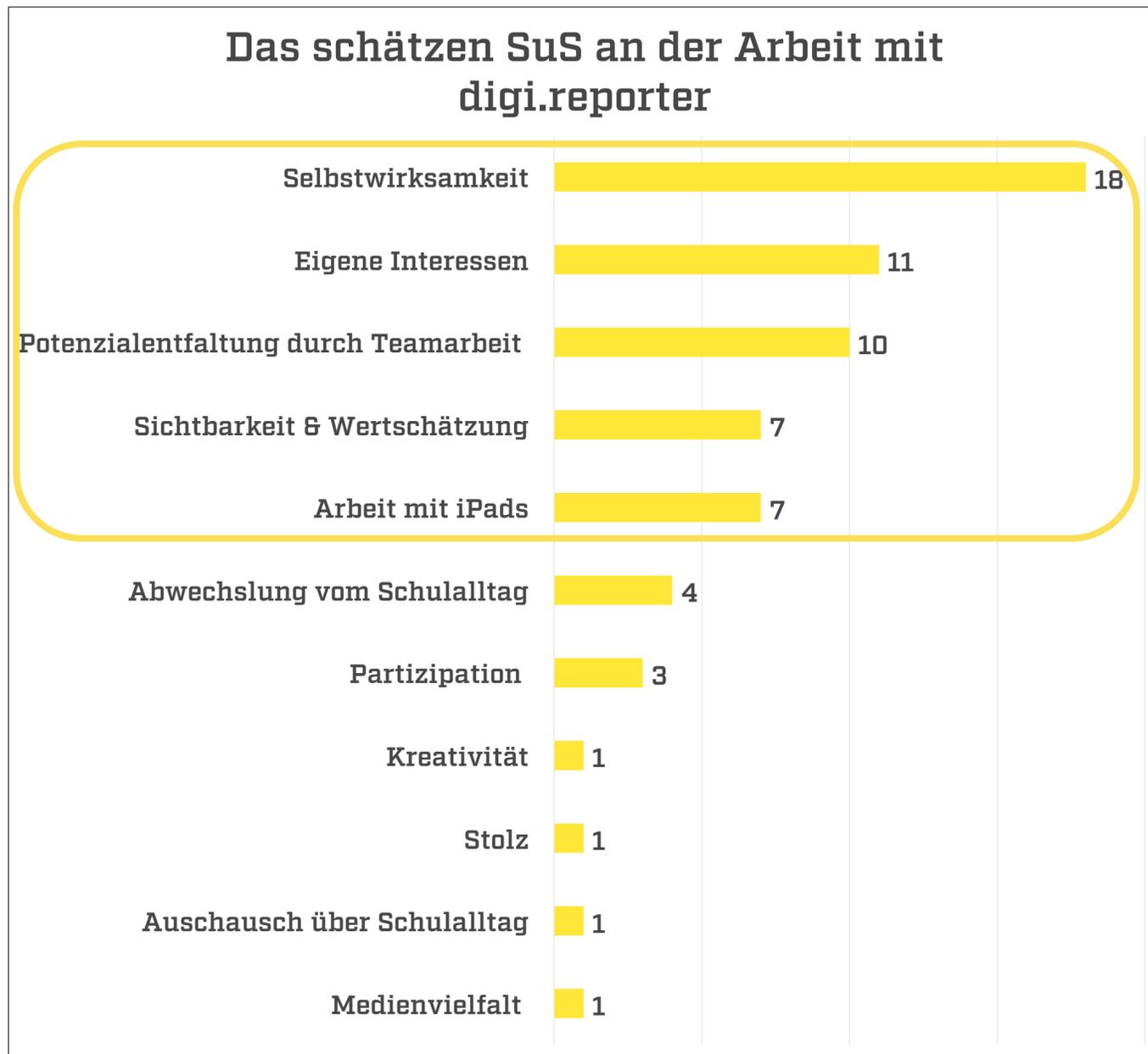
Modernität, Transparenz & Identifikation als Mehrwerte der Online-Schulzeitung

Die Online-Schulzeitung als Kommunikationsmedium schafft...

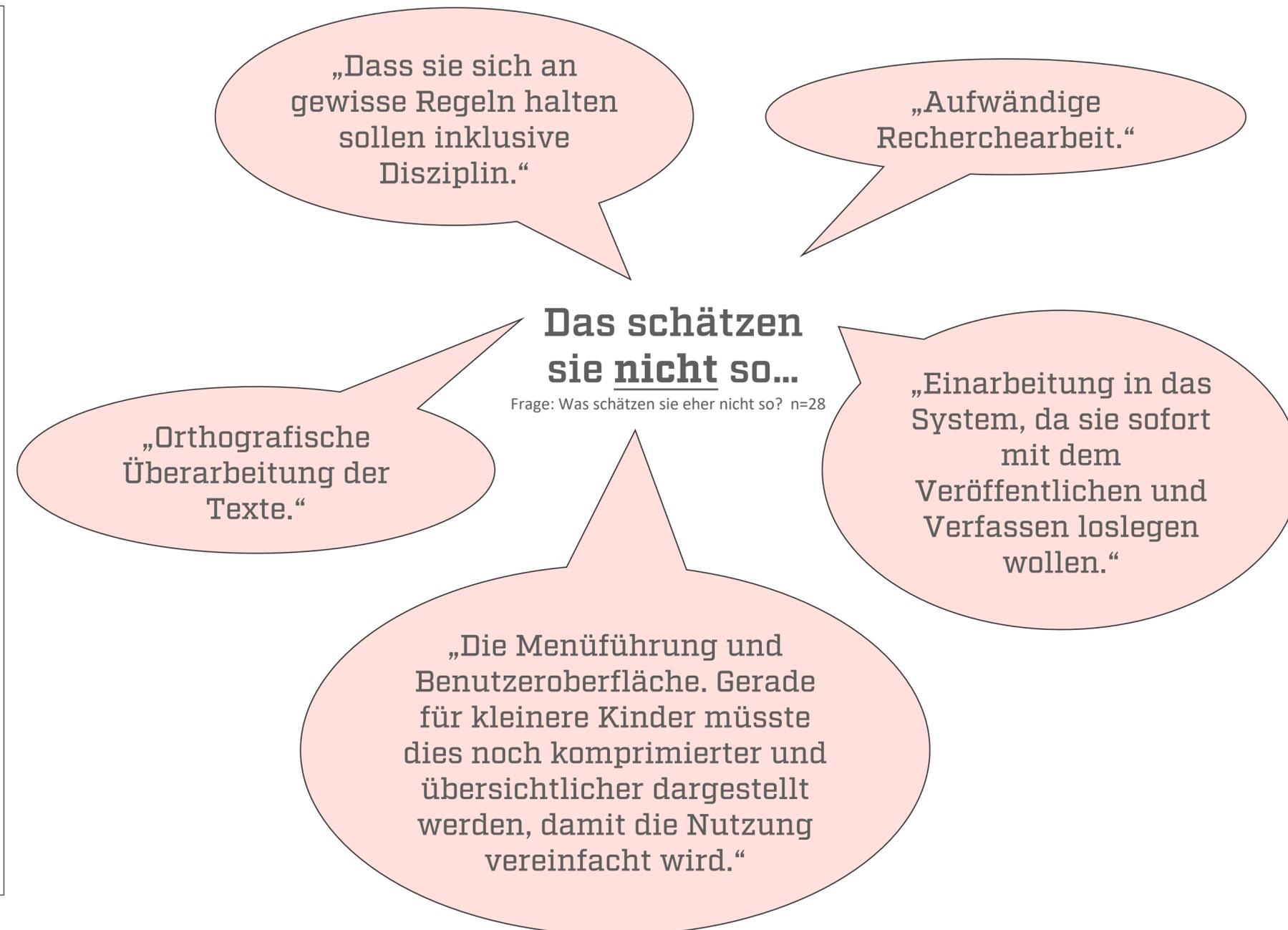


Frage: Welchen Mehrwert hat Deine Schule nach innen und außen durch die Online-Schulzeitung als Ergebnis dieser Arbeit? Die Online-Schulzeitung als Kommunikationsmedium schafft... Mehrfachantworten möglich n=28

SuS schätzen v.a. Selbstwirksamkeit, Teamarbeit und Sichtbarkeit



Frage: Was schätzen die Schülerinnen und Schüler aus Deiner Sicht am Angebot? n=28





ein Angebot der
Werkstatt für digitale Bildung & Kommunikation
gemeinnützige UG (haftungsbeschränkt)
<https://www.digireporter.de>

Dr. Nina Blankenberg
Degerstr. 31
40235 Düsseldorf
nina.blankenberg@digireporter.de
mobil: +49 179 9751471