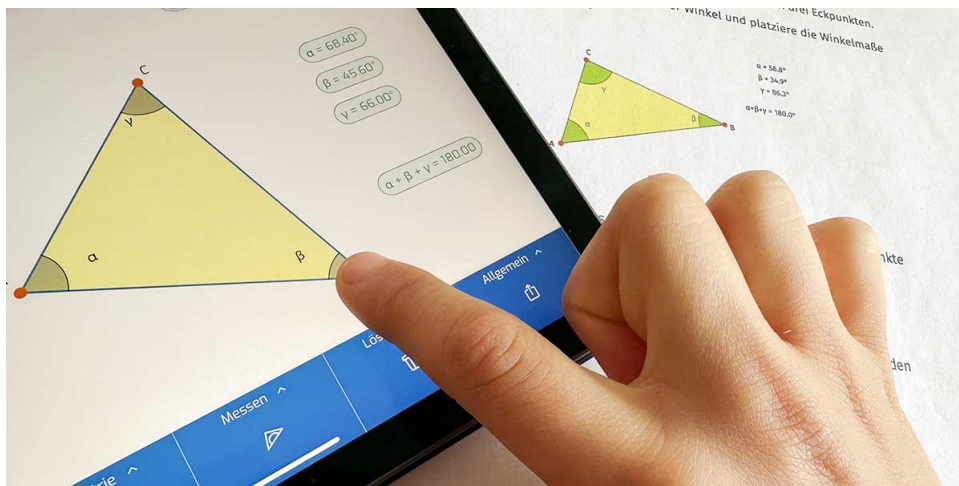




KMK fordert mehr Medienkompetenz – Projekt FOCUS entwickelt Lösungen für die schulische Praxis

Die jüngste Mitteilung der Kultusministerkonferenz zur Stärkung von Medienkompetenz und zum verantwortungsvollen Umgang mit Social Media unterstreicht den Handlungsbedarf im Bildungssystem. Schulen sollen digitale Kompetenzen fördern und gleichzeitig Risiken für Lernen, Gesundheit und Entwicklung begrenzen. Doch wie lässt sich dieser Anspruch konkret im Schulalltag umsetzen?

Hier setzt das Erasmus+ Projekt **FOCUS (FOstering Competence for Use of Smartphones)** an, an dem auch die **Universität Bayreuth** beteiligt ist. Im Zentrum steht die Entwicklung praxistauglicher Lösungen für einen reflektierten und lernförderlichen Umgang mit Smartphones in der Schule. Einen wichtigen Beitrag dazu leistet das Bayreuther **sketchometry**-Forschungsteam.

sketchometry ist eine an der Universität Bayreuth entwickelte digitale Lernumgebung für den Mathematikunterricht. Sie ermöglicht es Schülerinnen und Schülern, geometrische Konstruktionen intuitiv über Gesten auf mobilen Endgeräten zu erstellen. Damit zeigt sketchometry beispielhaft, wie Smartphones oder Tablets didaktisch sinnvoll in Lernprozesse integriert und als echte

Lernwerkzeuge genutzt werden können. Dieser Ansatz wird im Projekt FOCUS systematisch weiterentwickelt.

Kern des FOCUS-Projekts ist die Entwicklung des Systems **RESUME** (Recommendation system for Effective Smartphone Use, Monitoring, and Evaluation). Während die KMK strategische Leitlinien formuliert, setzt RESUME genau dort an, wo Schulen konkrete Unterstützung benötigen – in der Praxis. Das System erlaubt es Schulen, ihren Umgang mit Smartphones systematisch zu analysieren, datenbasiert weiterzuentwickeln und Fortschritte sichtbar zu machen. Auf Grundlage von Selbstevaluationen werden passgenaue Handlungsempfehlungen generiert, die sowohl pädagogische als auch organisatorische Aspekte berücksichtigen. Damit wird verantwortungsvolle digitale Bildung nicht nur gefordert, sondern praktisch umsetzbar und überprüfbar.

Flankiert wird RESUME durch zwei weitere Bausteine. Der Ansatz **HEWRECA** (Health, Well-being, REsilienCe, and Attention package) schafft die Grundlage für eine ausgewogene Mediennutzung und stellt die Entwicklung von Aufmerksamkeit, Gesundheit und Resilienz in den Mittelpunkt. Gleichzeitig entwickelt **SPARK** (Smartphone Pedagogy And Resources Kit) konkrete didaktische Konzepte für den Unterricht. Hier bringt das Bayreuther sketchometry-Team seine besondere Expertise ein – insbesondere in der mathematikdidaktisch fundierten Nutzung mobiler Geräte.

Das Projekt FOCUS läuft von September 2025 bis August 2028 und wird von einem europäischen Konsortium mit Partnern aus Deutschland, Slowenien, Italien, Rumänien, Kroatien und der Türkei umgesetzt. Bereits ab 2026 werden erste erprobte Ansätze und Zwischenergebnisse aus der Schulpraxis erwartet. In den darauffolgenden Projektphasen werden diese weiterentwickelt, wissenschaftlich ausgewertet und für eine breitere Anwendung aufbereitet. Die internationale Zusammenarbeit berücksichtigt dabei unterschiedliche digitale Ausgangsbedingungen in den Bildungssystemen.

Die Mitteilung der KMK formuliert wichtige Ziele für die digitale Bildung. Das Projekt FOCUS zeigt, wie diese Ziele konkret umgesetzt werden können: durch die

Verbindung von wissenschaftlicher Fundierung, technologischer Entwicklung und schulischer Praxis. Der Beitrag der Universität Bayreuth und des sketchometry-Teams liegt dabei insbesondere in der Entwicklung tragfähiger didaktischer Konzepte, die den Einsatz digitaler Geräte nicht nur regulieren, sondern pädagogisch produktiv machen.

Damit wird deutlich: Verantwortungsvolle digitale Bildung entsteht nicht allein durch Leitlinien, sondern durch konkrete Werkzeuge, erprobte Konzepte und eine enge Verzahnung von Forschung und Praxis.

Kurzfassung

Die Kultusministerkonferenz fordert eine stärkere Förderung von Medienkompetenz und einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien in Schulen. Das Erasmus+ Projekt FOCUS, an dem auch die Universität Bayreuth beteiligt ist, entwickelt dafür konkrete Lösungen für die schulische Praxis.

Im Zentrum steht das System RESUME, das Schulen ermöglicht, ihren Umgang mit Smartphones systematisch zu analysieren, weiterzuentwickeln und datenbasiert zu steuern. Ergänzt wird dieser Ansatz durch Konzepte zur Förderung von Gesundheit und Aufmerksamkeit (HEWRECA) sowie durch didaktische Materialien für den Unterricht (SPARK).

Das Bayreuther sketchometry-Team bringt dabei seine Expertise in der didaktisch fundierten Nutzung mobiler Geräte ein. Erste Ergebnisse des Projekts, das von 2025 bis 2028 läuft, werden ab 2026 erwartet.

Projektleitung sketchometry

Dr. Carsten Miller



carsten.miller@uni-bayreuth.de

+49 921 55 3268

Geschäftsführer

Center for Mobile Learning with Digital Technology (CMLDT) – Universität Bayreuth

Universitätsstraße 30

95447 Bayreuth

Germany

Links

<https://mobiles-lernen.uni-bayreuth.de>

<https://cmltd.de>

<https://sketchometry.org>

Quelle

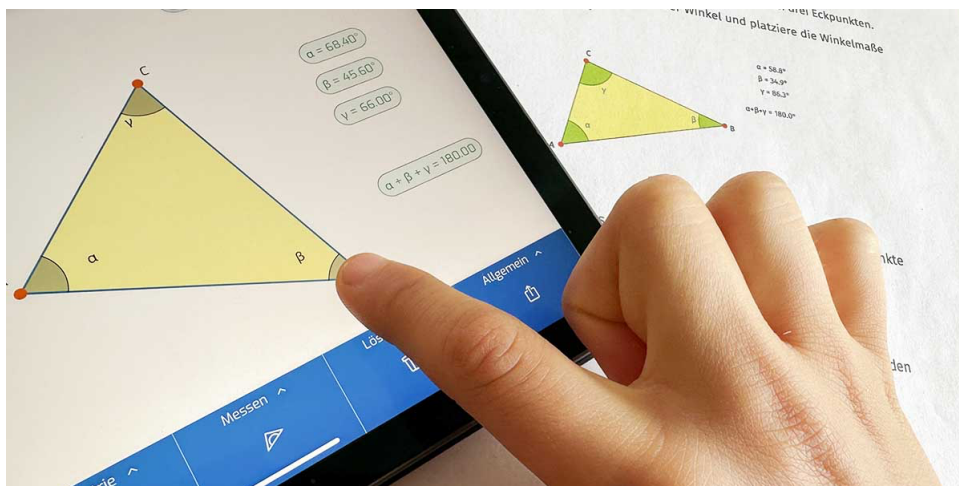
<https://www.kmk.org/aktuelles/pressearchiv/mitteilung/social-media-in-der-schule-bildungsministerkonferenz-staerkt-medienkompetenz-und-setzt-auf-verantwortungsvolle-digitale-bildung.html>

Bildmaterial

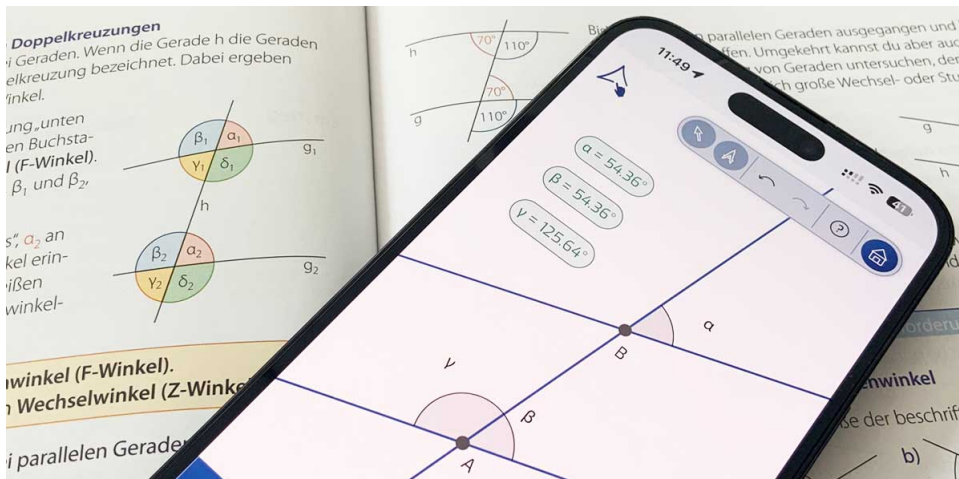
sketchometry-geometrie.jpg



sketchometry-hand.jpg



sketchometry-smartphone.jpg



start.sketchometry.org.jpg

