



NETZWERK
-BILDUNG

Hätte Kant gesurft? Wissen und Bildung im Internet-Zeitalter

Hrsg. Rolf Wernstedt
Marei John-Ohnesorg

FRIEDRICH
EBERT 
STIFTUNG

Hätte Kant gesurft? Wissen und Bildung im Internet-Zeitalter

Hrsg. Rolf Wernstedt
Marei John-Ohnesorg

**Schriftenreihe des
Netzwerk Bildung**

ISBN: 978-3-86872-932-0

1. Auflage

Copyright by Friedrich-Ebert-Stiftung

Hiroshimastraße 17, 10785 Berlin

Abt. Studienförderung

Inhaltliche Mitarbeit: Valerie Lange

Redaktion: Marei John-Ohnesorg, Marion Stichler, Christian Denzin

Layout & Umschlag: minus Design, Berlin

Titelfoto: istockphoto

Fotos: Mark Bollhorst

Druck: bub Bonner Universitäts-Buchdruckerei

Printed in Germany 2011

Dieses Projekt wird gefördert aus Mitteln der DKLB-Stiftung.

INHALT

Zehn Punkte	6
Rolf Wernstedt: Vorwort	15
Oliver Kaczmarek: Der Einfluss digitaler Medien auf die Gesellschaft	17
Christian Pfeiffer: Computerspielen als Ursache von Schulversagen? Was ist zu tun?	22
Oliver Kaczmarek und Christian Pfeiffer im Gespräch mit Wolfgang Meyer-Hesemann: Digitale Medien, Jugend und Bildung heute	35
Kerstin Mayrberger und Jörg Rokitta im Gespräch mit Schüler/innen des Alfred-Wegener-Instituts, Bremerhaven, und des Kant-Gymnasiums, Berlin: Surfen mit Kant – Medienkompetenz bei Schüler/innen und Lehrer/ innen	39
Walter Reese-Schäfer und Lisa Rosa im Gespräch mit Christian Stöcker: Notebook-Klassen für alle? Wie sich der Unterricht verändern muss	47
Hans Konrad Koch: Fazit: Kindergarten und Schule in die Lage versetzen, die digitale Spaltung zu überwinden	54
Rolf Wernstedt: Immanuel Kant: MySpace	59

ZEHN PUNKTE

1. Die Digitalisierung der Gesellschaft hat Folgen, denen begegnet werden muss.

Kaum zwanzig Jahre ist es her, dass das Internet, einst eine Entwicklung des US-Verteidigungsministeriums, kommerzialisiert und damit für jeden nutzbar gemacht wurde. Diese zwanzig Jahre haben ausgereicht, um unseren Alltag radikal zu verändern: 72 Prozent der Deutschen sind mittlerweile „online“, kommunizieren schneller und unmittelbarer als je zuvor via E-Mail, beziehen ihre täglichen Nachrichten aus dem Netz, pflegen in Social Networks Freundschaften, machen mit Blogs oder Tweets Meinung. Diese Entwicklungen haben Auswirkungen auf die Organisation unseres Alltags; in ihnen steckt das Potenzial, nicht nur unsere Gesellschaft, sondern, aus evolutionärer Perspektive, uns zu verändern.

In der Konferenz „Hätte Kant gesurft? Wissen und Bildung im Internet-Zeitalter“ hat sich das Netzwerk Bildung der Friedrich-Ebert-Stiftung am 20. Mai 2011 mit den Chancen und Risiken der zunehmenden Digitalisierung für den Einzelnen und die Gesellschaft sowie den Auswirkungen dieser Entwicklung auf Lernprozesse beschäftigt. Dabei sollte, wie das Publikum herausstellte, die Debatte über digitale Medien in der Bildung nicht angstgesteuert geführt werden, auch wenn die Gefahren eines extensiven Medienkonsums klar benannt werden müssten. Die Digitalisierung der Gesellschaft werde aber, so eine Teilnehmerin der Konferenz, nicht aufzuhalten sein – nunmehr müsse man sich mit ihren Folgen auseinandersetzen und Wege finden, um einen verantwortungsvollen Umgang mit den neuen Medien insbesondere für Kinder und Jugendliche zu gewährleisten.

⇒ Digitale Medien, Jugend und Bildung heute, S. 35

2. Neue Medien spielen im Alltag von Kindern und Jugendlichen eine täglich größere Rolle.

Tatsache ist: Die Digitalisierung der Gesellschaft schreitet so schnell

voran, dass wir uns ihrer Auswirkungen auf unseren Alltag häufig gar nicht bewusst sind. Denken wir uns fünfzehn Jahre zurück: 1995 waren nur etwa fünf Millionen Rechner weltweit an das Internet angeschlossen, E-Mails hatten den Brief noch nicht als Kommunikationsmedium abgelöst. Google oder Facebook waren selbst in den Köpfen ihrer späteren Erfinder noch nicht geboren – heute gehören sie zu den meist genutzten Webseiten weltweit. Vor fünfzehn Jahren wurden Bankgeschäfte noch nicht online, sondern vor Ort in der Filiale getätigt, und kaum jemand nutzte die virtuelle Welt für seine Einkäufe. Diese Veränderungen sind, auch wenn die Geschwindigkeit der Entwicklung schwer fassbar ist, einfach festzustellen.

Viele Aspekte der Digitalisierung erleichtern oder bereichern unseren Alltag, hauptsächlich weil der Zugriff auf eine ungeheure Menge an Informationen – allein Wikipedia Deutschland umfasst 3,6 Millionen Artikel – so viel unmittelbarer geworden ist. Zudem haben E-Mails oder Internet-telefonie globale Kommunikation und Datenaustausch viel schneller und kostengünstiger werden lassen. Warum ist also eine kritische Auseinandersetzung mit der digitalen Gesellschaft notwendig? Warum ist es nicht ausreichend, nur die notwendigen technischen Kompetenzen zu erlangen, um sich der digitalen Medien bedienen zu können? Allein in den vergangenen vier Jahren hat sich die tägliche Internet-Nutzungsdauer von Jugendlichen den Daten der „Jugend, Information, Multimedia“-Studie (JIM) 2010 zufolge um nahezu 40 Prozent erhöht. Der Stellenwert, den digitale Medien in unserem Alltag einnehmen, wird immer größer. Deshalb bleibt ihre Nutzung auch nicht ohne Auswirkungen – und diese müssen wir uns bewusst machen.

3. Die Art des Medienkonsums hat Auswirkungen auf die Leistungsfähigkeit.

Unser Gehirn bildet sich durch unsere Erfahrungen aus. Wird ein großer Teil unserer Lebenswelt also durch digitalisierte Medien bestimmt, so beeinflusst dies auch neurologische Prozesse, weil sich die Gehirnstrukturen verändern. Die Art, wie Informationen gefunden und abgespeichert werden, hat Auswirkungen auf die zelluläre Struktur des Gehirns. Dies betrifft insbesondere Kinder und Jugendliche, weil sich ihre Gehirne noch in der Entwicklung befinden. Wenn wir also davon ausgehen müssen, dass sich durch Nutzung neuer Medien die Arten der Informationsauf-

nahme und -verarbeitung verändern, so hat dies Auswirkungen auf Lernprozesse. Wir lernen anders, wenn wir hauptsächlich Bildschirmmedien nutzen, als wenn wir aus Büchern lernen – schon allein deshalb, weil uns die ‚klassischen‘ Medien weniger Ablenkungspotenzial und damit mehr Zeit zur Reflexion bieten.

Ob die Folgen dieses veränderten Rezeptionsverfahrens zukünftig tatsächlich wie befürchtet von Konzentrationsschwächen bis hin zur intellektuellen Oberflächlichkeit reichen oder ob wir es schaffen werden, uns den veränderten Bedingungen anzupassen und schließlich von ihnen zu profitieren, ist noch nicht ausreichend erforscht. Wissenschaftlich belegt ist aber, so betont Prof. Dr. Christian Pfeiffer vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen, dass die bei PISA und anderen Studien festgestellte Leistungskrise der Jungen mit ihrem im Vergleich zu den Mädchen weit höheren und inhaltlich problematischeren Medienkonsum im Zusammenhang steht. „Je mehr Zeit Kinder und Jugendliche in Fernsehen und Computerspiele investieren und je brutaler die Inhalte des Medienkonsums sind, umso schlechter fallen die Noten aus“, so Pfeiffer. Er warnt außerdem vor der Suchtgefahr dieser Spiele und fordert, vorbeugend Bildschirmgeräte aus Kindergarten und Grundschule zu verbannen.

⇒ Christian Pfeiffer: Computerspielen als Ursache von Schulversagen? Was ist zu tun?, S. 22

4. Die Vermittlung von Medienkompetenz ist Aufgabe der gesamten Schule.

„Lernen im Internetzeitalter“ bedeutet nicht (nur) zu lernen, wie das Internet als verlässliche Datenbank oder als Möglichkeit zur direkten gesellschaftlichen Partizipation via Blog oder Netzwerk genutzt wird. Es bedeutet auch anzuerkennen, dass Schüler/innen heute vielleicht gar nicht mehr in der Lage sind, die Fülle der Informationen, die ihnen vermittelt werden sollen, aufzunehmen. Es müssen also neue Zugänge gefunden werden – und eine erste Voraussetzung dafür ist der Zugriff auf Medienkompetenz. Oliver Kaczmarek, MdB, SPD-Bundestagsfraktion und Mitglied des Ausschusses für Bildung, Forschung und Technikfolgenabschätzung, erklärt: „Für junge Menschen sind digitale Medien Teil der Informations-, Erlebnis- und Bildungswelt gleichermaßen.“ Aufgabe von Eltern und Bildungsinstitutionen sei es, Wissen über die Angebote der digitalen Medien, ihre Nutzungsarten und Chancen und Risiken zu vermitteln.

„Medienkompetenz muss Bestandteil allgemeiner Qualitätsentwicklung von Schulen sein“, so Kaczmarek weiter. Medienkompetenz ist zu verstehen „als die Befähigung zum Umgang mit allen Medien und den Produkten der Informations- und Kommunikationstechnik, als Befähigung der Nutzung der Medien zum Lernen und Gestalten, als Urteilsfähigkeit gegenüber den Botschaften der Medien“. Medienkompetenz, das ist entscheidend, kann nicht einfach gelernt werden, sie ist durch Erfahrungen mit dem Medium und in Auseinandersetzung mit diesem zu erschließen. Deshalb plädiert Kaczmarek auch dafür, kein eigenes Schulfach oder spezielle Kurse einzurichten, die sich dieser Aufgabe annehmen, sondern sie als Herausforderung zu begreifen, „die sich an die gesamte Qualitätsentwicklung der Schule in allen Fächern und Jahrgangsstufen richtet“. Ganztagschulen bieten hierzu besonders gute Voraussetzungen, weil sie neue Lernräume erschließen.

⇒ Oliver Kaczmarek: Der Einfluss digitaler Medien auf die Gesellschaft, S. 17

5. Schulen brauchen eine beständig zugriffsbereite IT-Ausstattung, wenn neue Medien zu Lernmedien werden sollen.

Der Einfluss, den neue Medien auf unseren Alltag haben, ist unstrittig, ebenso wie die dargestellte Veränderung der Lernprozesse. Und dennoch gilt: Für formelle Lernprozesse werden digitale Medien kaum genutzt. Wenn der Computer zum Lernen genutzt wird, dann findet dies meist zu Hause statt. Zu diesem Ergebnis kommt nicht nur die JIM-Studie 2010, auch die Schüler/innen, die an der Konferenz teilnahmen, können Ähnliches aus eigener Erfahrung berichten. Dass der Computer kaum im Unterricht eingesetzt wird, steht sicher im Zusammenhang mit der IT-Ausstattung der Schulen: Zwar verfügen mittlerweile nach Zahlen der D21-Studie „Digitale Medien in der Schule“ (2011) knapp 90 Prozent der Schulen, die zum Abitur führen, über Computer, diese stehen aber in über der Hälfte der Schulen nur zeitlich beschränkt zur Verfügung.

Sollen digitale Medien echte Lernmedien werden, dann müssen sie auch beständig verfügbar sein. Nur dann können die Möglichkeiten zur Optimierung von Lernprozessen, zum Beispiel durch Individualisierung des Unterrichts, auch genutzt werden. So können Schüler/innen etwa mit Lernplattformen, auf denen alle Informationen zentral gespeichert werden und zugriffsbereit sind, ihr Lerntempo eigenständig bestimmen. Denn

Aufgaben, die in der Schule nicht vollendet werden konnten, können zu Hause einfach fertiggestellt werden. Wer schneller ist, findet vom Lehrer bereitgestellte Zusatzinformationen oder weitere Aufgaben, die er bearbeiten kann. Über solche Plattformen ist auch ein Austausch mit den Klassenkameraden oder anderen Schulen und somit kooperatives Lernen möglich. Laptopklassen seien sinnvoll, erklärt eine der Schülerinnen, weil dann jeder ausgestattet sei und auf die neue Technologie zugreifen könne. Sie stellt aber ebenso heraus, dass gewährleistet sein müsse, dass jede/r sich eine angemessene Ausstattung leisten könne, auch wenn die Eltern nicht über die notwendigen Mittel verfügten. Leihsysteme innerhalb der Schule oder in Zusammenarbeit mit überregionalen Initiativen sind eine gute Möglichkeit, um dieses Problem zu lösen. Dabei ist aber auch zu beachten, dass die zur Verfügung stehende Hardware aufgrund des technischen Fortschritts immer wieder erneuert und die dafür notwendigen finanziellen Mittel bereitgestellt werden müssen.

⇒ Schüler/innen des Alfred-Wegener-Instituts, Bremerhaven, und des Kant-Gymnasiums, Berlin: Surfen mit Kant – Medienkompetenz bei Schüler/innen und Lehrer/innen, S. 39

6. Die Lehrkräfte brauchen professionelle Unterstützung beim IT-Support.

Selbst die neueste mediale Ausstattung bedarf einer regelmäßigen Wartung, damit sie für den Unterricht einsatzbereit bleibt. Jörg Rokitta, Schulleiter der Grund- und Hauptschule Eystrup, macht darauf aufmerksam, dass der IT-Support der Hardware und Netzwerke in den Schulen ein größeres Problem sind, als die Anschaffung der Grundausstattung selbst. Den kommunalen Trägern fehlten die erforderlichen Finanzmittel, so Rokitta, um das einwandfreie Funktionieren der Technik und die dafür erforderliche regelmäßige Wartung zu gewährleisten. In der Praxis wird der IT-Support häufig von einer Lehrkraft übernommen, der dafür ein bestimmtes Stundenkontingent zur Verfügung steht. In der Regel sind dies ein bis zwei Stunden pro Woche. Für die Betreuung eines Schulnetzwerkes ist dies deutlich zu wenig, insbesondere, da die Lehrer/innen meist nicht zusätzlich für diese Aufgabe ausgebildet sind. Wenn die zuständige Lehrkraft beispielsweise krankheitsbedingt ausfällt, dann steht schnell das ganze Netzwerk vor dem Zusammenbruch. Das Einholen professionellen IT-Supports von außen ist für die meisten Schulen hingegen kaum finanzierbar.

Eine Lösung des Problems könnte in der Bereitstellung eines kommunalen IT-Supports liegen, der schulübergreifend und damit ressourcensparend arbeitet. Innerhalb einer regionalen Bildungslandschaft könnte so die Vernetzung der Bildungsinstitutionen – virtuell, durch die Einrichtung von schulübergreifenden Lernplattformen, und real, durch den Austausch von Schüler/innen und Lehrkräften – unterstützt werden. Auch die Kompetenzen von Schüler/innen könnten bei der Wartung der Systeme sinnvoll eingesetzt werden. Denkbar sind beispielsweise Arbeitsgemeinschaften, die sich im Rahmen des Ganztagschulprogramms um die Wartung der Technik kümmern.

⇒ Jörg Rokitta: Surfen mit Kant – Medienkompetenz bei Schüler/innen und Lehrer/innen, S. 39

7. Eine medienpädagogische Grundbildung muss durch Lehreraus- und -fortbildung für alle Lehrer/innen gewährleistet sein.

Eine gute Ausstattung, das berichten die Schüler/innen, garantiert allerdings noch immer nicht den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht: Selbst wenn zum Beispiel Whiteboards oder Lernplattformen zur Verfügung stünden, sei es sehr vom jeweiligen Lehrer abhängig, ob diese auch tatsächlich eingesetzt würden. Denn viele könnten mit den neuen Medien nicht gut genug umgehen, um sie für Lernzwecke zu nutzen. Passend zu diesen Erfahrungen sind weitere Befunde der Studie „Digitale Medien in der Schule“: Demnach gibt es nur in den wenigsten Schulen ein fächerübergreifendes Konzept zur Nutzung von digitalen Medien im Unterricht. Wenn die Aneignung von Medienkompetenz aber eine fächerübergreifende Herausforderung ist, dann ist ein solches Konzept notwendig.

Dabei kann nicht von jeder Lehrkraft erwartet werden, dass sie selbst schon jetzt über alle notwendigen Kompetenzen verfügt, dafür ist die Digitalisierung der Gesellschaft zu schnell vorangeschritten. Umso wichtiger sind schulinterne Fortbildungen und die Verankerung von medienpädagogischen Inhalten innerhalb der Lehrerbildung. Dr. Kerstin Mayrberger, Juniorprofessorin für Medienpädagogik an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, warnt davor, dass die Vermittlung von Medienkompetenz und Medienpädagogik im Rahmen der Umwandlung der Lehrerbildung zu Gunsten anderer Inhalte zurückfalle. Hier gilt es entgegenzusteuern.

Alle Lehrer/innen brauchen, so betont Mayrberger, eine medienpädagogische Grundbildung.

⇒ Kerstin Mayrberger: Surfen mit Kant – Medienkompetenz bei Schüler/innen und Lehrer/innen, S. 39

8. Neue Medien bieten Chancen für individuelles und kooperatives Lernen.

Schüler/innen und Lehrer/innen müssen nicht nur lernen, mit neuen Medien umzugehen, um sich in der digitalisierten Gesellschaft zurechtzufinden. Lisa Rosa, Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung, Hamburg, ist davon überzeugt, dass nur das Lernen mit neuen Medien uns auf die Herausforderungen vorbereitet, die die Arbeitswelt zukünftig an uns stellen wird. „Wir brauchen niemanden mehr, der nur abspeichert, was ihm gesagt worden ist. Denn es gibt nur noch anspruchsvolle Arbeitsplätze. Diejenigen, die nicht anspruchsvoll sind, fallen weg oder werden durch den Computer übernommen.“ Das Lernen mit neuen Medien hingegen verlange Partizipation, Kommunikation und ständige Aktion. „Wenn ich mich im Netz bewege, dann bin ich hochaktiv. Ich kreierte, ich kommuniziere, ich lerne neu und entwickle selbst neue Zusammenhänge“, erklärt Rosa.

Die unterschiedlichen Zugänge, die neue Medien zu Informationen bieten, lassen darüber hinaus Individualisierung von Lernprozessen zu, weil es einfacher wird, die Inhalte verschiedenen Lerntypen anzupassen sowie das Lerntempo selbstreguliert zu steuern. Innerhalb der Bildungsinstitution Schule können Lernplattformen, werden sie regelmäßig und fächerübergreifend eingesetzt, der Ausgangspunkt für das Lernen im digitalen Zeitalter sein. Gleichzeitig können die Austauschmöglichkeiten, die es innerhalb der sozialen Netzwerke gibt, für kooperatives Lernen genutzt werden. Lisa Rosa beschreibt, wie sie sich das Lernen zukünftiger Generationen vorstellt: „Wenn wir die Digitalisierung der Schule konsequent umsetzen, dann bräuchten wir keine Schulbücher mehr und keine großen Schulgebäude mit Fachräumen. Die Schulen der Zukunft werden, so denke ich, Basislager werden, in denen man sich trifft und verabredet, was es an diesem Tag zu entdecken gilt.“

⇒ Lisa Rosa: Notebook-Klassen für alle? Wie sich der Unterricht verändern muss, S. 47

9. Bildungseinrichtungen sind in der Pflicht, die digitale Spaltung zu verringern.

Wenn das Internet als Instrument für formelle und informelle Lernprozesse bedeutsamer wird, dann bedeutet das auch, dass Nutzungsquantität und -qualität Bildungsungleichheiten verschärfen kann. Jugendliche mit geringerer formaler Bildung verbringen laut JIM-Studie 2010 täglich deutlich mehr Zeit mit Inhalten, die über das Internet verfügbar sind, als solche mit höherer Bildung. Die Nutzungsintensität von kommunikativ – und damit partizipativ – orientierten Angeboten wie E-Mails, Sozialen Netzwerken oder Instant Messengern ist bei Gymnasiasten hingegen deutlich höher als bei Hauptschüler/innen, ebenso wie die Beschäftigung mit Nachrichten aus dem Web. Es ist also nicht nur der Zugang zu digitalen Medien vom Bildungsniveau abhängig – den Daten der JIM-Studie 2010 zufolge verfügen im Vergleich zu Realschüler/innen und Gymnasiasten rund zehn Prozent weniger Hauptschüler/innen über einen Computer mit eigenem Internetzugang – sondern auch die Beschäftigung mit dem Medium. Denn, so führt Hans Konrad Koch, Ministerialdirigent a. D., aus, „der Erwerb inhaltlicher Medienkompetenz außerhalb der Schule ist immer noch weitgehend abhängig vom Elternhaus“.

Koch plädiert dafür, neue Medien möglichst früh, also schon im Kindergarten, zu nutzen und setzt sich damit von der zuvor ausgeführten Forderung Prof. Pfeiffers ab, in Kindergarten und Grundschule keine Bildschirmgeräte einzusetzen. „Ich bin der Auffassung, dass wir die neuen Medien früh zum Thema in Kindergarten und Grundschule machen müssen, damit auch die Kinder, die dies im häuslichen Umfeld nicht lernen können, noch rechtzeitig die Chance erhalten, an einen vernünftigen Umgang mit dem Internet herangeführt zu werden und die Gefahren einer einseitigen Nutzung zu erkennen. Nur so kann es meines Erachtens gelingen, die neue Form der digitalen Spaltung abzubauen und in Zukunft zu verhindern“, erklärt Koch.

⇒ Hans Konrad Koch: Kindergarten und Schule in die Lage versetzen, digitale Spaltung zu überwinden, S. 54

10. Kant hätte gesurft – mit kritischer Medienkompetenz.

Der Umgang mit der Digitalisierung der Gesellschaft ist eine der großen Herausforderungen unserer Zeit, auch wenn er schon so alltäglich ist, dass uns dies kaum bewusst ist. Lassen wir uns von der Fülle an Informationen und Optionen, die das Netz bietet, ablenken und verlieren wir uns im Dickicht des Medienschungels? Oder lernen wir, die Möglichkeiten der neuen Medien zu nutzen, sie gezielt einzusetzen, ohne zu verlernen, uns auf Wichtiges zu fokussieren und über komplexe Zusammenhänge nachzudenken? Prof. Dr. Walter Reese-Schäfer von der Georg-August-Universität Göttingen, macht deutlich: „Das Wesentliche für Lernprozesse ist, das Wichtige vom Unwichtigen unterscheiden zu können. Es lernt derjenige am meisten, der an das, was er schon weiß, andocken kann. Deshalb sind Grundstrukturen so wichtig. Wir sollten eine klare Auswahl über das treffen, was gelernt werden sollte.“

Genau hier sieht Rolf Wernstedt in seinem Beitrag „Immanuel Kant: MySpace“ Handlungsbedarf: „[Den Menschen] fehlt der Kompass, wie sie das Wichtige vom Unwichtigen unterscheiden, wie sie verhindern, dass die Unterhaltung und die Ablenkung größer sind als ihre wirklichen Interessen, wie sie es schaffen, die Informationsquellen so zu nutzen, dass für sie selbst und für andere Vorteile entstehen, wie sie schließlich lernen, sich gegen Abzocker und Betrüger zu schützen.“ Kompass in der digitalen Welt kann nur eine kritische Medienkompetenz sein, die von den Bildungsinstitutionen vermittelt werden muss. Denn die Digitalisierung der Gesellschaft ist längst Wirklichkeit, die sich nicht mehr aufhalten lässt. Wohl aber ist ein bewussterer und verantwortungsvollerer Umgang mit ihr und ihren Auswirkungen möglich. Und unter diesen Voraussetzungen, so ist sich Rolf Wernstedt sicher, hätte auch Kant gesurft.

⇒ Walter Reese-Schäfer: Notebook-Klassen für alle? Wie sich der Unterricht verändern muss, S. 47

⇒ Rolf Wernstedt: Immanuel Kant: MySpace, S. 59

VORWORT

Rolf Wernstedt Niedersächsischer Kultusminister a.D.

Als Anfang Oktober 2011 der Erfinder und Gründer der Apple-Firma Steve Jobs starb, konnte man auf Grund der Berichterstattung aller Medien den Eindruck haben, dass ein Übermensch gestorben sei. So ungefähr berichtete man früher über den Tod eines Monarchen, jetzt vervielfältigt durch Fernsehen, Internetvariationen und interaktive Medien. Übereinstimmend wurde geurteilt, dass sich durch seine Erfinder-Genialität, sein kommerzielles Geschick und seine Selbstvermarktungsgabe unsere Welt verändert habe.

Wenn man aufmerksam in Eisenbahnen, öffentlichen Nahverkehrsmitteln, auf Straßen oder dort, wo Jugendliche auftreten, die Menschen beobachtet, findet man ein Verhalten, das es vor 10 Jahren in der Form noch nicht gegeben hat. Junge Menschen, sagen wir bis Mitte 30, hören mit Hörstöpseln im Ohr versunken Musik, hantieren fingerfertig mit dem Touch-Screen ihrer I-Phones, tippen SMS-Botschaften oder telefonieren sofort, wenn sie einen Bus bestiegen haben oder ihn verlassen.

Insofern haben die Kommentare zum Tod von Steve Jobs Recht, dass sich durch seine Erfindungen das Alltagsverhalten verändert hat. Wenn es in der beschriebenen Intensität auch eher auf die jüngeren Jahrgänge zutrifft, so zeigt sich darin doch das zukünftige Gesamtverhalten aller Generationen. Denn die Jüngeren nehmen ihre Gewohnheiten in die Jahre mit.

Wenn aber die Handlichkeit der hochkomplexen Computer für jeden gleichsam grenzenlos und unkontrollierbar wird, stellt sich die Frage, was man lernen muss, um dies sinnvoll zu nutzen, ob sich die Schulgebäude noch so konzipieren lassen wie bisher, ob Klassengrößen eigentlich noch eine Rolle spielen usw.

Wesentliche Fragen des Symposiums der Friedrich-Ebert-Stiftung vom Mai 2011 stellen sich vielleicht in einigen Jahren schon wieder neu. Unstreitig scheint zu sein, dass weder Wirtschaft noch Wissenschaft, weder Kultur noch Kommunikation ohne die neuen Medien noch denkbar sind.

Präzision, Schnelligkeit, Interaktivität, Kreativität haben durch sie eine neue und nicht wegzudenkende Dimension erreicht.

Für das Ziel unserer Bildungsvorstellung, dass Menschen selbständig, kritikfähig und urteilsstark sein sollten, um ein beruflich, kulturell und demokratisch geprägtes Leben führen zu können, bilden sie das unverzichtbare Instrument.

Die neue Qualität dieses Instruments besteht nicht darin, dass man gleichsam von der Logik des Geräts abhängig wird, wie bei industriellen Aggregaten immer schon. Das Neue besteht darin, dass man durch undistanzierte Handhabung Teil des Medium wird und nicht umgekehrt das Medium Teil meiner selbst.

Es geht bei der Nutzung der neuen Medien also auch um die Frage, wer wir sein wollen und ob die Vorstellung eines autonomen Individuums nicht selbst in Gefahr gerät, wenn alle Bedürfnisse nur noch medial vermittelt formuliert werden können. Es geht um die alte Frage, wie man sicher stellt, dass ein Individuum möglichst viel Subjekt und möglichst wenig Objekt wird. Die Nutzung neuer Medien, auch solcher, die wir noch gar nicht kennen, enthält beide Optionen. Man muss dies im Auge behalten, wenn man mit ihnen Umgang pflegt.

Noch ein Hinweis zur Veranstaltung: Sie können die Vorträge und den Verlauf der Diskussion auch jetzt noch auf der Seite <http://www.fes.de/bildungspolitik> als Livestream abrufen. Eine Reihe der Kommentare, die im Zuge dessen bei uns eingingen, haben wir im Text als Zitate integriert.



Prof. Rolf Wernstedt

Niedersächsischer Kultusminister a.D. / Moderator des Netzwerk Bildung

DER EINFLUSS DIGITALER MEDIEN AUF DIE GESELLSCHAFT

Oliver Kaczmarek MdB, SPD-Bundestagsfraktion, Mitglied des Ausschusses für Bildung, Forschung und Technikfolgenabschätzung

Verbreitung des Internets und Bedeutung für das Alltagsleben

Das Internet ist Realität und Alltag für junge Menschen. Entgegen mancher kulturpessimistischer Einschätzung, die uns an einigen Stellen noch immer begegnet, ist dies eine Tatsache, der wir uns bewusst werden müssen. 1997 waren weniger als 7 Prozent der Deutschen zumindest gelegentlich online, jetzt sind es circa 70 Prozent. Die 13. Studie „Jugend, Information und Multimedia“ (JIM) des Medienpädagogischen Forschungsverbandes macht die Verbreitung der digitalen Medien deutlich. Während demnach 56 Prozent der Haushalte eine Tageszeitung abonniert hat, verfügen 98 Prozent der befragten Eltern-Haushalte über einen Internetanschluss. Und selbst die 6- bis 7-Jährigen sind zu 25 Prozent zumindest manchmal online. 91 Prozent der Jugendlichen geben gar an, täglich oder mehrmals in der Woche ins Netz zu gehen.

In den letzten Jahren hat sich mit den neuen technischen Möglichkeiten der Zugang zum Internet gewandelt. Hauptzugang zum Netz bleibt weiterhin der Computer, aber die Nutzung von Smartphone und Handy nimmt immer mehr zu. Heute haben schon 21 Prozent der 14- bis 19-Jährigen die Möglichkeit, sich über diesen Weg mit dem Internet zu verbinden. Der Wert hat sich innerhalb von zwei Jahren verdreifacht, die Tendenz ist steigend. Für die Jugendlichen ist der Hauptgrund für die Nutzung des Internets Kommunikation. Besonders soziale Netzwerke erfreuen sich höchster Beliebtheit. Vor einigen Jahren befürchtete man, dass Jugendliche und junge Menschen in eine virtuelle zweite Welt abtauchen könnten, etwa mit Programmen wie „Second Life“, in denen man virtuelle Persönlichkeiten kreieren konnte. Dieser Trend ebbt ab: Es geht nicht mehr darum, eine zweite, virtuelle Existenz im Netz zu erschaffen; virtuelle und reale Welt verschmelzen zunehmend: Durch Smartphones ist es nun technisch möglich, immer und überall online sein zu können.

Und auch durch die persönlichen Informationen, die in sozialen Netzwerken hinterlegt sind, verbinden sich virtuelle und reale Welt weiter.

Über drei Viertel der Jugendlichen haben persönliche Informationen über sich im Netz hinterlegt. Zwei Drittel dieser Informationen sind private Bilder und Videos, deren Verbreitung sich häufig nicht mehr kontrollieren lässt. Das haben mittlerweile aber auch schon viele Jugendliche erkannt

und nutzen nunmehr die Privatsphäreinstellungen in den sozialen Netzwerken. 2010 waren es bereits 67 Prozent im Vergleich zu 46 Prozent 2009. Damit werden die hinterlegten Informationen nur noch eingeschränkt öffentlich sichtbar. Allerdings: Die Häufigkeit der Nutzung dieser Privacy-Optionen steigt mit

dem Bildungsgrad. Während nur 58 Prozent der Hauptschüler von dieser Möglichkeit Gebrauch machen, sind es bei den Gymnasiasten 73 Prozent.

* >> *Internetnutzung ist wie Autofahren. Warum gibt es keinen „Führerschein“ oder eventuell eine Art „Freischwimmer“-Abzeichen, für das man eine Prüfung machen kann? <<*

Chancen für Demokratie und Partizipation

Das Internet verändert unsere Lebenswelt. Damit bieten sich auch zusätzliche Chancen für Politik und Partizipation. Dieser Aspekt wird häufig zu unvollständig betrachtet. Jeder Politiker hat eine eigene Homepage, aber nur wenige haben eine, die interaktiv gestaltet ist. Digitale Medien bieten die Chance auf mehr Beteiligung und Demokratisierung. Das Internet ist kein Verkündungsmedium, es ist interaktiv. Meine eigene Internetseite ist als Blog gestaltet. Jeder kann jeden Artikel, den ich veröffentliche, kommentieren. Ich will die Menschen so einladen, an meinem politischen Projekt mitzuwirken und ihre Ideen einzubringen.

Im internationalen Maßstab hat sich gezeigt, welche Möglichkeiten der Demokratisierung und Freiheitsbewegung das Internet bietet. Ohne die junge Blogger- und Facebook-Generation in Tunesien und Ägypten hätte es die dortige Befreiungsbewegung nicht in dieser Form gegeben. Es ist also richtig: Digitalisierung ermöglicht, dass mehr Menschen in höherer Geschwindigkeit am weltweit verfügbaren Wissen und dem Austausch

* Zuschauerreaktionen aus dem Livestream.

von Ideen teilhaben können. Die Voraussetzung ist aber, dass technologischer und kultureller Fortschritt Hand in Hand gehen.

Johannes Rau hat dazu in einer Rede aus dem Jahr 2000 festgehalten:

„Wenn wir darüber nachdenken, wie wir die Welt [...] menschengerecht gestalten wollen zum Wohle aller, dann brauchen wir das Wissen und die Fähigkeit, die nötig sind, um die Chancen der neuen technischen Möglichkeiten auch wirklich zu nutzen. Damit meine ich nicht alleine die nötige technische Kompetenz, sondern auch das nötige Verantwortungsbewusstsein.“

Dieses Verantwortungsbewusstsein muss auch in den Institutionen des Bildungswesens eingeübt und gelernt werden.

Digitale Spaltung

War früher der Zugang zu Internetanschlüssen das Abgrenzungskriterium für die digitale Spaltung, so ist es heute die Nutzung bzw. das Nutzungsverhalten. Anders gesagt: Der Zugang zu Internetanschlüssen hat die digitale Spaltung keineswegs aufgehoben, sondern verändert.

Sicherer Umgang mit dem Internet ist Schlüsselqualifikation für berufliche Tätigkeiten, bei denen es darum geht, Wissen zu sammeln, systematisieren und kritisch zu reflektieren. Allerdings ist der Umgang mit PC und Internet, obwohl es hohe Zugangsquoten gibt, sehr unterschiedlich und statusabhängig.

Schüler nutzen digitale Medien außerhalb von Schule intensiv, aber anders als in der Schule und sehr unterschiedlich. Deshalb müssen der richtige Umgang und die Chance auf Erschließung der Potenziale des Internets in der Schule

Teil der alltäglichen Lernkultur sein. Derzeit nutzen nur rund 15 Prozent (lt. BITKOM) der Schüler/innen den Computer täglich in der Schule. Wenn es in der Schule keinen Ort gibt, an dem das Lernen mit digitalen Medien eingeübt wird, wird das außerhalb der Schule die digitale Spal-

>> *Misstrauen gegenüber Onlineinhalten fördert das kritische Rezeptionsverhalten. Diese Art von Kritikfähigkeit („Copy und Paste ist vorbei. Ich muss für mein Wissen arbeiten und mich mit Inhalten auseinandersetzen“) muss gefördert werden. <<*

tung vergrößern. Es sollte also auch kein weiteres Fach für den Umgang mit neuen Medien eingerichtet werden, sondern dies sollte Teil des alltäglichen Unterrichts sein.

Eckpunkte für bildungspolitische Handlungsoptionen

Digitale Medien können „vielfältige Möglichkeiten einer differenzierten, motivierenden, kreativen und gänzlich neuen Lernarbeit schaffen“. Dieser Optimismus der Bildungskommission Nordrhein-Westfalen aus dem Jahr 1995 wäre auch mancher heutigen Debatte zu wünschen. Für junge Menschen sind digitale Medien Teil der Informations-, Erlebnis- und Bildungswelt gleichermaßen. Für Schulen stellen sich daher im Umgang mit digitalen Medien eigentlich klassische pädagogische Herausforderungen:

- Sammeln und Systematisieren von Wissen (allerdings in höherer Intensität)
- Sicherung gleicher Zugangschancen (unabhängig vom Geldbeutel der Eltern)
- Herausbildung einer kritischen Urteilsfähigkeit
- Anwendungsmöglichkeiten aller verfügbaren Medien nutzen
- kurz: Es bleibt beim pädagogischen Leitsatz von Hartmut von Hentig „Die Sachen klären, die Menschen stärken“

Was heißt das jetzt konkret für die Bildungspolitik? Bei der Beschreibung von Handlungsansätzen will ich mich auf vier Punkte beschränken:

Erstens: Medienkompetenz muss Bestandteil allgemeiner Qualitätsentwicklung von Schulen sein. Dazu muss man sich zunächst darauf einigen, was Medienkompetenz eigentlich ist. Die Bildungskommission Nordrhein-Westfalen definiert wie folgt: „Medienkompetenz als Element allgemeiner und beruflicher Bildung soll verstanden werden

- als die Befähigung zum Umgang mit allen Medien und den Produkten der Informations- und Kommunikationstechnik,
- als Befähigung der Nutzung der Medien zum Lernen und Gestalten,
- als Urteilsfähigkeit gegenüber den Botschaften der Medien“

Medienkompetenz steht also nicht als zusätzliches Ziel im Raum, son-

dern als Herausforderung, die sich an die gesamte Qualitätsentwicklung der Schule in allen Fächern und Jahrgangsstufen richtet.

Zweitens: Die Ausstattung mit digitalen Medien muss vergleichbar sein und interaktiven Aspekten genügen. Unbefriedigend ist, dass gerade in Kindertageseinrichtungen und Grundschulen die Medienausstattung die Schlechteste ist. Mittels intelligenter Steuerung von Ausstattung und Zugriff auf Anwendungen muss ein gezielter Umgang mit digitalen Medien eingeübt werden. Ein gutes Beispiel, wie dies gelingen kann, ist das Projekt UNIT 21 in Unna. Hardware und Software in den Schulen sollte vielfältig gestaltet werden, nicht nur die Produkte der Monopolisten, sondern auch freie Software sollten für die Schüler/innen verfügbar sein.

Drittens: Gezielte Lehreraus- und insbesondere -fortbildung ist nötig, um die Distanz zu neuen Medien abzubauen. Medienkompetenz muss Bestandteil der Lehrerbildung sein. Dabei muss aber auch berücksichtigt werden, dass die Generation, die jetzt in der Lehrerbildung ist, vollständig mit neuen Medien aufgewachsen ist und den Umgang eingeübt hat. Es müssen also passgenaue Angebote geschaffen werden, um auf die unterschiedlichen Bedürfnisse eingehen zu können.

>> „Planspiel: Börse“ und „Jugend gründet“ sind sinnvolle, spielerische Projekte, die jedoch von den Schulen und Lehrern nicht gern und ausreichend begleitet werden, weil der Rahmenlehrplan erfüllt werden muss. Ohne Anleitung durch Lehrkräfte stellen sich keine Lernerfolge für Schüler ein. <<

Es müssen also passgenaue Angebote geschaffen werden, um auf die unterschiedlichen Bedürfnisse eingehen zu können.

Viertens: Der Umgang mit digitalen Medien muss im Ergebnis der Herausforderung des kooperativen Lernens (sozialdemokratisch: des solidarischen Miteinanders) genügen. Für die Schule bieten sich neue Möglichkeiten für pädagogische Arbeit: Welche besseren Grundlagen für den Austausch von Wissen und für kooperatives Lernen und Arbeiten gibt es außerhalb von Web 2.0-Anwendungen? Internet muss zur Selbststeuerung im Lernen genutzt werden, darf aber in einer modernen Wissensgesellschaft nicht zu einer reinen Individualisierung des Lernens führen. Die Balance ist hier entscheidend.

Politik muss einen Beitrag für verbesserte Handlungsmöglichkeiten leisten, sie muss aber auch den gesellschaftlichen Rahmen setzen. Insgesamt blicke ich optimistisch auf die junge Generation und ihre Entfaltungsmöglichkeiten durch neue Medien. Lassen Sie uns gemeinsam dafür sorgen, dass mehr Chancen als Risiken umgesetzt werden.

COMPUTERSPIELEN ALS URSACHE VON SCHULVERSAGEN? – WAS IST ZU TUN?

Prof. Dr. Christian Pfeiffer Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts
Niedersachsen e.V.

Das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen hat 2007/2008 bundesweit in 61 Städten und Landkreisen mit 44.600 Schüler/innen neunter Klassen und 8.000 aus vierten Klassen eine Repräsentativbefragung durchgeführt. Ein Themenschwerpunkt war dabei Inhalt und Dauer des Computerspielens. Ferner wurden auch die Schulleistungen der Jungen und Mädchen erfasst. Darüber hinaus hat das Institut zum Thema des Medienkonsums junger Menschen in den letzten fünf Jahren drei weitere Studien durchgeführt, in denen ebenfalls untersucht wurde, wie sich intensives Computerspielen auf die Persönlichkeitsentwicklung und die Schulkarriere von Jungen und Mädchen auswirkt. Im ersten Teil des Beitrags geht es primär um diese Fragen. Im zweiten Teil wird eine Reihe von Vorschlägen zur Diskussion gestellt, die sich aus den Forschungsergebnissen ableiten lassen. Die ausführlichen Forschungsberichte, die das KfN zu dieser Thematik veröffentlicht hat, sind auf der Homepage des Instituts nachlesbar oder es werden dort zumindest entsprechende Literaturhinweise gegeben (www.kfn.de).

Sprecher der Computerspielindustrie treten gern mit der kühnen These auf, Computerspiele würden die geistige Leistungsfähigkeit und Kreativität ihrer Nutzer beträchtlich erhöhen. Wenn das stimmt, müssten die Jungen heute im Hinblick auf ihre Schulleistungen und ihre kreative Power weit vor den Mädchen liegen. Im Alter von 15 bringen sie es nämlich in Deutschland pro Tag im Durchschnitt auf 2 Stunden 21 Minuten Computerspielen, die Mädchen dagegen nur auf 56 Minuten. Die Schulstatistiken zeigen jedoch seit die Computerspiele ihren Siegeszug in den Kinderzimmern angetreten haben einen gegenteiligen Trend. So hatten wir 1990 in Deutschland noch fast gleich viel männliche und weibliche Abiturienten. 2007 stehen dagegen den 148.500 Frauen nur noch 115.500 Männer gegenüber (57 zu 43 Prozent). Hinzu kommt, dass die jungen Frauen hier auch noch besser abschneiden. Ein weiteres Beispiel liefert die Schulstatistik Niedersachsens zu den Aufsteigern (z.B. Wechsel von der Realschule zum Gymnasium). 1990 bestand hier im Vergleich der Geschlechter noch Gleichstand. Bereits 2003 lagen die Mädchen dagegen mit 61 zu 39 Prozent vorn. Die Jungen dominieren demgegenüber heu-

te stärker als je zuvor bei den Sitzenbleibern (je nach Bundesland heute zwischen 58 und 62 Prozent), den Schulabbrechern (63 Prozent) und den Absolventen der Sonderschule (65 Prozent) sowie der Hauptschule (57 Prozent). In einem Land, das wegen seines ausgeprägten demografischen Wandels darum kämpfen muss, jeden jungen Menschen zu seiner persönlichen Höchstform zu bringen, ist eine derartige Entwicklung bedrohlich und völlig inakzeptabel.

Sowohl international als auch aus Deutschland liegen inzwischen eine Fülle von Forschungsbefunden vor, die eines klar belegen: Die Leistungskrise der Jungen und männlichen Jugendlichen beruht in hohem Maß auf ihrem im Vergleich zu den Mädchen weit höheren und inhaltlich problematischeren Medienkonsum. Generell hat sich folgender Zusammenhang gezeigt: Je mehr Zeit Kinder und Jugendliche in Fernsehen und Computerspiele investieren und je brutaler die Inhalte des Medienkonsums sind, umso schlechter fallen die Noten aus. Der Zusammenhang zwischen der Dauer des Medienkonsums und den Schulnoten überrascht nicht. Wer beispielsweise täglich mehr als drei Stunden mit Computerspielen verbringt, bei dem wird die Zeit knapp für Hausaufgaben und schulisches Lernen. Hinzu kommt, dass sich die mit einem hohen Medienkonsum verbundene Bewegungsarmut negativ auf die Hirnentwicklung von Kindern und Jugendlichen auswirkt. Die Tatsache, dass sich bei unserer Forschung „Killerspiele“ als Leistungskiller erwiesen haben, bedarf dagegen der Erklärung. Erneut sind es Hirnforscher, wie etwa der Göttinger Neurobiologe Gerald Hüther, die den Zusammenhang erläutern. Sie weisen darauf hin, dass unser Gedächtnis stark davon bestimmt wird, mit welcher Gefühlsintensität die Informationen verknüpft sind, die wir täglich aufnehmen. Wer also beispielsweise gleich nach der Schule intensiv in ein extrem brutales Computerspiel einsteigt, wird anschließend große Probleme haben, sich optimal auf Mathematikaufgaben zu konzentrieren, weil ihn die Bilder des Tötens nicht loslassen. Genau das konnten wir mit einer Experimentalstudie aufzeigen, bei der identisch zusammengesetzte Gruppen von jungen Menschen unterschiedlichen Freizeitaktivitäten nachgingen – vom Sport bis hin zur Nutzung von „Killerspielen“. Bei einem anschließenden Mathetest schnitten die aktiven Sportler um 50 Prozent besser ab als diejenigen, die sich zuvor engagiert auf brutale Computerspiele eingelassen hatten.

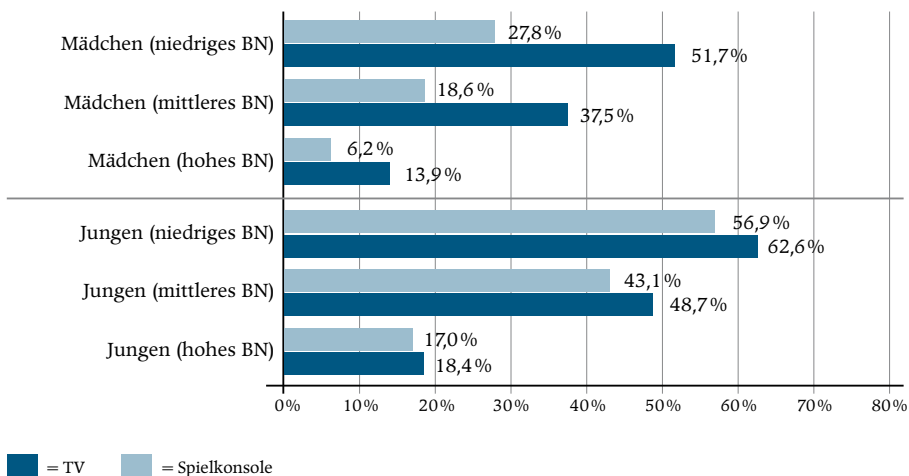
Eines aber zeigt unsere repräsentative Schülerbefragung deutlich: Die Jungen verbringen vor allem mit dem Computerspielen weit mehr Zeit als die Mädchen, und sie bevorzugen dabei weit stärker brutale Inhalte. Ergänzend zu den oben bereits vorgetragenen Daten zur Dauer des Com-

puterspielens verweise ich auf einen weiteren Befund unserer Forschung: Für jeden dritten Jungen, aber nur für jedes zehnte Mädchen hat sich hier eine tägliche Spielzeit von mehr als drei Stunden ergeben. 15,8 Prozent der Jungen weisen ein exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden täglich auf. Außerdem bevorzugen die Jungen dabei fast zehnmal häufiger als Mädchen solche Spiele, die wegen ihrer Gewaltexzesse nur für Erwachsene freigegeben sind (häufige Nutzung 48 zu 5 Prozent).

Ausgangspunkt der geschlechtsspezifischen Mediennutzung ist die Tatsache, dass Jungen sehr viel früher als Mädchen in ihren Zimmern mit eigenen Bildschirmgeräten ausgestattet werden und dass sie dann vielfach der „Sogwirkung der Mattscheiben“ wenig entgegen setzen können. So besitzen nach unserer aktuellen Repräsentativbefragung von 8.000 Viertklässlern die Jungen im Alter von 10 doppelt so oft wie Mädchen eine eigene Spielkonsole (40,3 zu 20,5 Prozent) und verfügen auch erheblich häufiger über einen eigenen PC bzw. Fernseher. Bei einer früheren Repräsentativbefragung von 4.000 Viertklässlern konnten wir zusätzlich nach dem Bildungsgrad der Eltern unterscheiden. Als niedriges Bildungsniveau gilt in der nachfolgenden Abbildung, wenn beide Eltern als höchsten Abschluss die Hauptschule besucht haben. Als hohes Bildungsniveau wird bewertet, wenn Vater und Mutter Abitur bzw. ein Studium absolviert haben.

Abb. 1

Mediengeräte im Kinderzimmer nach Geschlecht und Bildungsniveau (BN) der Eltern.

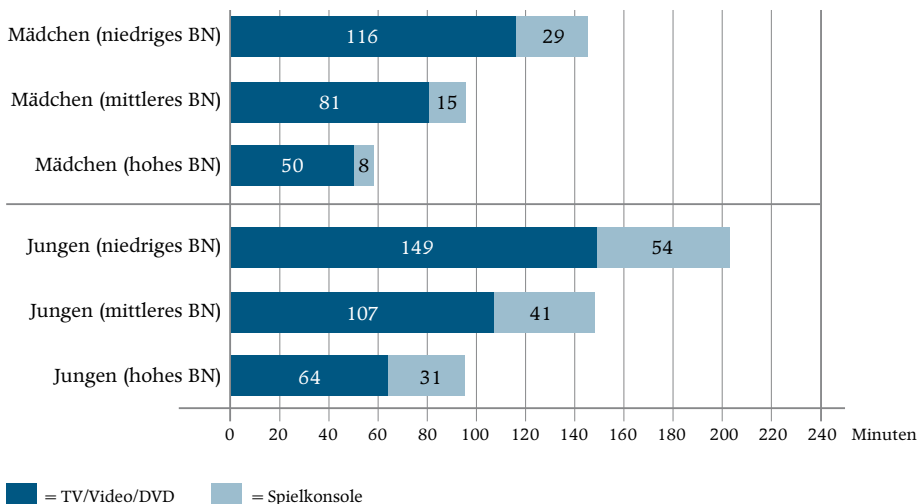


Besonders extreme Unterschiede zeigen sich in der Abbildung, wenn man Mädchen aus Familien mit hohem Bildungsniveau mit Jungen vergleicht, deren Eltern ein niedriges Bildungsniveau aufweisen. Die bildungsnah aufwachsenden Mädchen verfügen im Alter von 10 Jahren nur zu 6,2 Prozent über eine Spielkonsole und zu 13,9 Prozent über den eigenen Fernseher. Die bildungsfern aufwachsenden Jungen dagegen zu 56,9 Prozent (Spielkonsole) bzw. 62,6 (Fernseher).

Die Folgen, die daraus an Schultagen für die Gestaltung der Nachmittage und Abende dieser beiden Gruppen von Kindern erwachsen, dokumentiert Abbildung 2. Die bildungsfern aufwachsenden Jungen bringen es an Schultagen auf 3 Stunden 23 Minuten Medienkonsum und an Wochenenden (in der Abbildung nicht gesondert dargestellt) pro Tag sogar auf 5 Stunden 18 Minuten. Hochgerechnet auf ein Schuljahr (40 Wochen) ergibt dies bei ihnen eine Zeit von ca. 1.100 Stunden für Computerspielen und Fernsehen. Dies ist damit deutlich mehr Zeit, als sie Schulunterricht haben (782 Stunden). Mädchen aus Familien mit hohem Bildungsniveau erreichen dagegen pro Schultag nur 58 Minuten Medienkonsum und an Wochenendtagen 1 Stunde 11 Minuten.

Abb. 2

Medienzeiten an einem regulären Schultag nach Geschlecht und Bildungsniveau (BN) der Eltern.



Ein entsprechendes Bild zeigt sich im Übrigen, wenn wir die Inhalte des Medienkonsums vergleichen. 10-jährige Jungen aus Familien mit niedrigem Bildungsniveau nutzen weit häufiger als die Mädchen der Gegengruppe für ihr Alter verbotene Computerspiele (35,2 zu 0,9 Prozent) oder Filme (45,6 zu 8,6 Prozent) und reduzieren damit beträchtlich ihre Konzentrationsfähigkeit auf schulische Inhalte. Da kann es nicht überraschen, wenn sich im Vergleich dieser beiden Extremgruppen gravierende Unterschiede zu den Schullaufbahneempfehlungen ergeben, die am Ende der vierten Klasse ausgesprochen werden. Von den bildungsnah aufwachsenden Mädchen erhielten 4,5 Prozent eine Empfehlung für die Hauptschule und 73,9 Prozent für das Gymnasium. Bei den Jungen aus Familien mit niedrigem Bildungsniveau ergibt sich ein umgekehrtes Bild (4,5 Prozent Gymnasium, 75,1 Prozent Hauptschule). Natürlich spielen hier auch noch andere Faktoren eine Rolle, wie etwa die elterliche Unterstützung bei Schularbeiten oder die Wohnsituation. Sowohl internationale Studien als auch die des KFN belegen aber, dass die aufgezeigten Unterschiede des Medienkonsums zentrale Bedeutung für die Leistungsdefizite der Jungen haben.

Der größte geschlechtsbezogene Unterschied in der Mediennutzung hat sich gezeigt, als wir bei Neuntklässlern geprüft haben, ob sie in suchtartiges Spielen geraten sind, also in eine psychische Abhängigkeit vom Computerspielen, die mit der Glücksspielsucht vergleichbar erscheint. Vom exzessiven Spielen (pro Tag mindestens 4,5 Stunden) unterscheidet sich dieser Zustand dadurch, dass die Betroffenen nach eigener Einschätzung nicht mehr in der Lage sind, Häufigkeit und Dauer des Spielens zu begrenzen und es selbst dann fortsetzen, wenn massive negative Konsequenzen drohen. Weitere Merkmale der Computerspielabhängigkeit sehen wir darin, dass sich zum einen die Alltagsgestaltung einer Person primär daran ausrichtet, möglichst oft und lange spielen zu können und dass zum anderen bei einer längeren Unterbrechung des Spielens regelrechte Entzugserscheinungen auftreten (Nervosität, erhöhte Reizbarkeit, vegetative Unruhe).

Von den insgesamt knapp 45.000 Neuntklässlern wurde jeder Dritte gebeten, spezifische Fragen zur Computerspielabhängigkeit zu beantworten. Danach sind Jungen zehnmal häufiger als Mädchen in suchtartiges Spielen geraten. Als computerspielabhängig sind 3 Prozent der Jungen einzustufen (Mädchen 0,3 Prozent). Weitere 4,7 Prozent sehen wir in diesem Sinne als gefährdet an (Mädchen 0,5 Prozent). Hoch gerechnet auf die Grundgesamtheit dieser Altersgruppe bedeutet das, dass es in Deutschland zurzeit 13.000 computerspielabhängige Jungen gibt, gegenüber

1.300 Mädchen. Eine Überprüfung nach den von ihnen besuchten Schulen zeigt, dass nur etwa jeder dritte computerspielabhängige Schüler eine Sonderschule oder Hauptschule besucht. Zwei Drittel streben eigentlich an, einen Realschulabschluss oder das Abitur zu erreichen. Angesichts ihrer Suchtproblematik erscheint allerdings zweifelhaft, ob sie dieses Ziel erreichen werden. Die Befragung der ca. 15.000 Jugendlichen macht darüber hinaus deutlich, dass diejenigen unter ihnen, die in Computerspielabhängigkeit geraten sind, in vielfacher Hinsicht belastet erscheinen. Sie weisen erheblich schlechtere Noten auf, schwänzen weit häufiger die Schule, leiden unter beträchtlichen Schlafdefiziten, sind in ihrer Freizeit für andere Aktivitäten weitgehend blockiert und geraten fünfmal häufiger in psychische Krisen bis hin zu Selbstmordgedanken als solche Jugendliche, die pro Tag weniger als 2,5 Stunden mit Computerspielen verbringen.

Angesichts dieser vielfältigen Probleme, die aus einem extensiven Medienkonsum und insbesondere aus dem Computerspielen erwachsen, stellt sich die Frage, welche Konsequenzen Familie, Schule, Gesellschaft und Politik aus den hier vorgestellten Erkenntnissen ableiten sollten.

Die erste Folgerung aus den dargestellten Forschungsergebnissen sind drei klare Empfehlungen an die Eltern:

- **Bildschirmgeräte sollten auf keinen Fall als Babysitter eingesetzt werden.** Der amerikanische Wissenschaftler Christakis hat in einer 2004 mit 1.000 kleinen Kindern im Alter von eins bis drei abge-

>> Die Forderung, keine Bildschirmmedien im Kinderzimmer, ist veraltet. Keinen Fernseher ins Kinderzimmer zu stellen, mag sicher nach wie vor eine sinnvolle Empfehlung sein. Doch die meisten Kinder verfügen heute über mobile Medien: Multimediahandys, kleine, tragbare Spielkonsolen und multimediale MP3-Player. Dort können sie sich auch Podcasts anhören und ansehen. Sie laden sich Videos auf die Handys und MP3-Spieler und haben über Tausch und Internet Zugang zu vielen medialen Informationen unterschiedlicher Qualität. Verbote helfen wenig, es geht um die Entwicklung einer Kommunikationskultur, um einen sinnvollen, kritischen und kreativen Umgang mit den Medien. Dieser muss von Anbeginn erlernt werden, in allen beteiligten Bildungsinstitutionen und auch durch Elterninformationen. Ein Ausschluss von Bildmedien aus KITA und Grundschule läuft diesen Prozessen entgegen. <<

schlossenen Längsschnittuntersuchung festgestellt, dass jede Stunde Fernsehkonsum das Risiko späterer Hyperaktivität (ADHS) um 9 Prozentpunkte erhöht. Wer also im Krabbel- und Krippenalter im Durchschnitt pro Tag drei Stunden vor dem Fernseher saß, hatte im Vergleich zu fernsehfrei aufwachsenden Kleinkindern im Alter von sieben um 27 Prozent häufiger darunter zu leiden, dass er als „Zappelphilipp“ mit Aufmerksamkeitsdefiziten in der Grundschule in Probleme gerät.

- **Keine Bildschirmgeräte in Kinderzimmern!** Die Verfügbarkeit über den eigenen Fernseher, die Spielkonsole oder den Computer führt nicht nur dazu, dass die betroffenen Kinder und Jugendlichen aufgrund ihres deutlich überhöhten und inhaltlich problematischeren Medienkonsums schwächere Schulleistungen erbringen. Hinzu kommt, dass die hohe Medienzeit mit ausgeprägter Bewegungsarmut verknüpft ist und dass die davon Betroffenen beim Fernsehen und Computerspielen oft Süßigkeiten, Chips und andere „Dickmacher“ zu sich nehmen. Welche Folgen das hat, zeigt eine seit vier Jahren laufende Längsschnittstudie mit 1.000 Berliner Kindern des KFN-Mitarbeiters Dr. Thomas Mößle. Kinder mit einem täglichen Medienkonsum von mehr als 150 Minuten hatten als Elfjährige doppelt so oft unter Übergewicht zu leiden wie Kinder mit weniger als 30 Minuten täglicher Medienzeit (27,7 Prozent zu 13,5 Prozent).
- **Aktive elterliche Medienerziehung ist wichtig.** Sie schützt Kinder wirksam vor einem zu hohen und inhaltlich belastenden Medienkonsum. So zeigt die vom KFN mit Viertklässlern durchgeführte Schülerbefragung, dass Kinder, deren Eltern mit ihnen zeitliche Grenzen und inhaltliche Einschränkungen des Fernseh- und Computerspielkonsums vereinbart haben, pro Schultag fast eine Stunde weniger Zeit mit ihren Bildschirmmedien verbringen als die Vergleichsgruppe von Kindern, deren Eltern sich nicht oder nur wenig um den Medienkonsum ihrer Kinder kümmern. Entsprechendes gilt im Hinblick auf den Inhalt der Filme und Computerspiele. Kinder, die hier keine oder kaum Grenzen auferlegt bekommen, nutzen etwa dreimal so häufig für ihr Alter verbotene Inhalte als die Vergleichsgruppe mit einer aktiven Medienerziehung.

Unsere Untersuchungen machen allerdings auch deutlich, dass selbst eine gut überwachte Einhaltung von Mediennutzungsregelungen nicht ausreicht, die Kinder auf einen guten Kurs zu bringen. Wer unbedingt fernsehen oder am Computer spielen möchte, kann immer Freunde fin-

den, denen zuhause keinerlei Beschränkungen auferlegt werden. Von entscheidender Bedeutung ist deshalb, in welchem Ausmaß es den Eltern gelingt, ihre Kinder an sinnvolle Freizeitbeschäftigungen heran zu führen – also an viel körperliche Bewegung, an Musik, an Gruppenaktivitäten mit anderen Kindern und Jugendlichen, die sie begeistern, wo sie Freunde finden und in stabile soziale Netzwerke eingebunden werden.

Von Eltern werden wir angesichts dieser Forschungsbefunde oft gefragt, ob wir Empfehlungen für die Dauer des Medienkonsums abgeben können. Unsere Daumenregel lautet, dass für Kinder im Grundschulalter insgesamt pro Tag maximal eine Stunde für Fernsehen, Videospiele und Internet gelten sollte. Ferner sollten nicht jeden Tag Bildschirmmedien genutzt werden. Bei älteren Kindern kann auch ein Wochenlimit vereinbart werden, welches dann frei eingeteilt werden kann. Und noch etwas erscheint wichtig: Medienkonsum sollte nicht als Belohnung oder Medienentzug als Bestrafung eingesetzt werden, weil dadurch die subjektive Bedeutung der Medien im Leben des Kindes unangemessen erhöht wird.

Für den Entschluss, jedenfalls bei Grundschulkindern völlig auf eigene Mediengeräte zu verzichten, spricht ferner eine Erkenntnis, die wir erst kürzlich bei einer vertiefenden Analyse unser Daten gewonnen haben. Die 8.000 Schüler/innen aus vierten Klassen hatten wir auch darum gebeten, ihren Klassenlehrer/innen im Hinblick auf drei wichtige Kriterien Noten von eins bis sechs zu geben: Ge-

rechtigkeit, spannender Unterricht und Wärme. Dabei stellte sich heraus, dass Kinder, die nachmittags sehr viel Zeit mit Computerspielen und Fernsehen verbringen (mehr als 150 Minuten) ihre Lehrer/innen mit einer Durchschnittsnote von 2,4 für alle drei Gesichtspunkte weit kritischer bewertet haben als die Vergleichsgruppe der Viertklässler, die pro Tag weniger als 30 Minuten vor den Bildschirmen sitzen (Durchschnittsbenotung der Lehrer/innen 2,0). Eine Erklärung für das beschriebene Phänomen liegt auf der Hand. Wer sich jeden Tag nach der Schule

>> *Wir erkennen immer wieder, dass Lehrer mit sehr vorgefertigten Meinungen und Erwartungen zu Fortbildungen zum Thema „Web 2.0 in der Bildung“ kommen. Facebook, Twitter und Co., Vernetzung insgesamt ist mehr, als häufig erwartet wird. Sicher, es gibt Unterschiede, aber Medienkompetenz ist nun mal mehrdimensional und hat relativ wenig mit den „herkömmlichen“ pädagogischen Ansätzen zu tun. Es geht um die Entwicklung von Strategien zum Umgang mit den neuen Medien und Lehrer stehen sich da oft selbst im Weg. <<*

stundenlang durch spannende Filme und aufregendes Computerspielen unterhalten und ablenken lässt, der wird in zwei Probleme geraten. Zum einen leiden die Schulnoten. Zum anderen steigt die Wahrscheinlichkeit beträchtlich, dass die betroffenen Kinder den Schulunterricht am nächsten Morgen eher langweilig finden und in Gedanken oft in die virtuellen Welten abschweifen, die sie am Vortag erlebt haben und die nach der Schule zu Hause auf sie warten. Dieser Mangel an Aufmerksamkeit und schulischem Engagement bleibt wiederum den Lehrer/innen nicht verborgen. Sie reagieren darauf mit Kritik und schlechteren Noten. Und bei den betroffenen Kindern spiegelt sich das in unserer Befragung in einer kritischeren Bewertung der Lehrer/innen wider.

Wenn ich diese Erkenntnisse bei Elternveranstaltungen vortrage, wird von den Zuhörer/innen oft betont, dass die Kinder aber doch zumindest lernen müssten, mit dem Computer richtig umzugehen, und es wird die Frage

>> *Neue Medien sind nicht so negativ. Die Handywelle mit den SMS-„Briefen“ ist eine Erscheinung, die mich an die Briefschreibzeit Goethes erinnert. Ich würde fast von einer Briefblütezeit sprechen, aber eben elektronisch. Und zu Goethes Zeiten hat man Schönschrift mit gewundenen Kapitalen kultiviert. Heute ist der Hit das besondere Emoticon. <<*

aufgeworfen, wie Kindergarten und Schule hierzu beitragen könnten. Meine erste Antwort darauf lautet stets: Alles zu seiner Zeit. Im Kindergarten beispielsweise haben Computer eigentlich nur den Effekt, dass die Drei- bis Sechsjährigen auf dieses Medium richtig neugierig gemacht werden. Ein bisschen dürfen sie am PC angeblich kindgerechte Spiele ausprobieren. Aber das macht insbesondere die Jungen nur neugierig auf mehr. Der Appetit wird angeregt. Aus der Sicht der Firmen, die dem Kindergarten freundlicherweise die Geräte zu einem Freundschaftspreis oder sogar kostenlos abgegeben haben,

sollen die Eltern so zu der Schlussfolgerung gelangen, dass es sich hier um eine pädagogisch wertvolle Erfahrung handelt. Sonst stünde das Gerät ja nicht im Kindergarten. Und schon sind die geneigter, dem Drängen des Sohnes nachzugeben und ihm zum Geburtstag oder zu Weihnachten einen PC zu schenken – selbstverständlich mit der Spielesoftware, die von den Erzieher/innen angeboten wurde. So nehmen die Dinge dann ihren Lauf – ganz im Sinne der Industrie, die die Kleinen möglichst früh als Kunden für Hardware und Software der Computerspiele gewinnen möchte.

Zu der Frage, ab wann der Einsatz von Computern in der Schule sinnvoll erscheint, gibt es noch keine empirisch abgesicherten Befunde. Aber eines

hat sich international offenkundig bewährt: Das Angebot an alle Fünftklässler, dass sie in der Schule lernen, am PC mit zehn Fingern zu schreiben und dass man ihnen in den Folgejahren schrittweise beibringt, wie man das Internet zum Recherchieren von schulischen Sachfragen nutzen kann, wie man E-Mails versendet, welche Bereicherung es bedeutet, den PC als Arbeitsinstrument einsetzen zu können und welche Probleme aus der Internetnutzung entstehen können. So ist es in skandinavischen Ländern wie auch in Kanada oder Neuseeland an vielen Schulen üblich, dass die Kinder in verschiedenen Fächern ihre Schularbeiten ab der neunten oder zehnten Klasse per E-Mail an ihre Lehrer schicken, die wiederum von ihrem Schulträger einen Laptop und eine dienstliche E-Mailadresse zur Verfügung gestellt bekommen. Die Lehrer korrigieren die Arbeiten am Computer und schicken die Korrekturen per E-Mail zurück. Voraussetzung dafür ist natürlich, dass die Schüler/innen zu Hause Zugang zum Internet haben. Bei unserer bundesweiten Befragung galt das für 91,2 Prozent der Neuntklässler, die damit in dieser Hinsicht von ihren Eltern weit besser versorgt werden als in Bezug auf sinnvolle Freizeitangebote.

Bei den Bemühungen, insbesondere die Nachmittage der Kinder und Jugendlichen attraktiv zu gestalten, brauchen die meisten Eltern allerdings heute die Unterstützung durch die Schulen, durch Vereine und durch andere Organisationen, die pädagogisch sinnvolle Angebote für junge Menschen bereit halten. So sind oft beide Eltern berufstätig und schon deshalb nicht in der Lage, sich nachmittags um ihre Kinder zu kümmern. Oder es mangelt ihnen an den finanziellen Möglichkeiten, gute Freizeitbeschäftigungen zu organisieren. Vielfach kommt hinzu, dass durch Trennung oder Scheidung die Spielräume enger geworden sind, die Kinder in ihrer Entwicklung zu fördern. Und schließlich ist zu beachten, dass besonders Kinder und Jugendliche aus Migrantenfamilien in Gefahr sind, nach der Schule in eine soziale Isolation zu geraten, der sie durch überhöhten Medienkonsum begegnen.

Aus all diesen Gründen sind die Kommunen, die Länder und der Bund aufgefordert, schulpolitisch einen großen Schritt voran zu gehen und endlich flächendeckend die Ganztagschule einzuführen. Aber nicht als eine Kinderbewahr- und Paukanstalt mit Suppenküche zwischendrin. Nein – der schulische Nachmittag sollte primär einem Motto verpflichtet sein: Lust auf Leben wecken durch Sport, durch Musik, durch Theaterspielen und soziales Lernen. Vormittags muss es wie bisher vor allem um pädagogisch gut organisierte Wissensvermittlung gehen. Aber am Nachmittag sollten die Lehrer/innen dazu aufgefordert werden, ihre eigenen Hobbys in die Schule einzubringen und in ihren Schüler/innen Leidenschaften für das zu

wecken, was sie selbst begeistert. Der Mathelehrer kann nach 14 Uhr so zum Rugby-Trainer werden. Die Deutschlehrerin begeistert dann Schüler/innen mit Lord of the Dance; ein Physikkollege bringt seine Vorliebe für asiatische Kampfkunst in die Schule ein. Eine Biologielehrerin bietet einen Vollwert-Kochkurs an. Und sie alle holen sich von außen Unterstützung durch engagierte Eltern, durch Vereine, durch örtliche Sponsoren.

Voraussetzung für ein derartiges Modell, dass seit Jahren mit großem Erfolg an Schulen Neuseelands, Kanadas und Teilen der USA praktiziert wird, ist freilich, dass die Unterrichtsverpflichtung solcher doppelt engagierter Lehrer/innen im Hinblick auf die Wissensvermittlung in herkömmlichen Fächern auf 20 Stunden begrenzt wird. Hinzu kommen dann sechs Stunden, in denen sie nachmittags ihre persönlichen Hobbys in das schulische

>> *Sollte die Lehramtsausbildung nicht komplett umgestaltet werden, damit Neugier und Meta-Wissen (Methoden zum Erarbeiten von Wissen) statt Fakten auswendig zu lernen vermittelt wird? Ist Medienkompetenz nicht nur ein Hilfsmittel? <<*

Angebot einbringen. In den USA gibt es hierzu gegenwärtig eine Variante, die aus guten Gründen zunehmend Aufmerksamkeit erhält. Auf die primär medienbedingte Bewegungsarmut vieler Kinder und Jugendlichen reagieren die Schulen aus Naperville (Region Chicago) mit einer geradezu radikalen Antwort. An jedem Schultag motivieren sie ca. 21.000 Schüler/innen dazu, 40 Minuten lang auf

sehr unterschiedliche und anregende Weise ihre Fitness zu trainieren – mit kontrolliertem Pulsschlag zwischen 160 und 190 pro Minute. Zu dritt Basketball spielen gehört ebenso dazu wie Squaredance, sich an Kletterwänden austoben oder sich auf die Tretmühle des Laufbandes zu begeben und dabei gleichzeitig gute Filme zu schauen. Die Sportnoten gibt es an den Schulen Napervilles für die relative Verbesserung, die man im Laufe eines Jahres in der persönlichen Fitness erzielt. Die kleinen Dicken können hier so endlich mal die Note 1 erreichen.

Der Effekt des Projektes, den der Harvard-Professor John Ratey in seinem kürzlich auch auf Deutsch erschienenen Buch „Superfaktor Bewegung“ differenziert beschreibt, ist wirklich eindrucksvoll. Die Region Naperville hat sich bei internationalen und nationalen Leistungstests durch herausragend positive Ergebnisse ausgezeichnet. Zudem liegt der Anteil der Schüler/innen, die nachmittags freiwillig an der Schule einer Vielzahl von sportlichen und sonstigen Aktivitäten nachgehen, weit über dem nationalen Durchschnitt. Und die Quote der Schüler/innen mit Übergewicht erreicht mit nur 8,6 Prozent weniger als ein Drittel dessen, was in den

USA üblich ist. Auf überzeugende Weise wird hier demonstriert, wie man dieses Konzept „Lust auf Leben wecken“ sinnvoll umsetzen kann.

Wenn ich bei Veranstaltungen mit Politikern, Lehrern oder Eltern diese Konzepte vorstelle, gibt es regelmäßig viel Zustimmung und auch Interesse daran, mehr darüber zu erfahren, wie man solche Ideen in Deutschland konkret umsetzen könnte. Fast immer wird dann aber auch gefordert, dass parallel der Jugendmedienschutz in Deutschland effektiver gestaltet werden müsste. Dem widerspreche ich nicht. Stets muss ich jedoch zunächst darauf hinweisen, dass diese Forderung in unserem Staat mit seinen 16 Bundesländern ähnlich schwierig zu erfüllen ist, wie das Ziel, die oben skizzierten schulischen Ideen praktisch zu erproben. Und ich muss auf ein ergänzendes Problem aufmerksam machen: Die beachtliche Power der Computerspielindustrie, die auch in unserem Land bestrebt ist, mit aller Macht die Zahl der Kinder und Jugendlichen laufend zu erhöhen, die zu engagierten Computerspielern werden.

So propagiert man mit Unterstützung von Politik und Medien, dass Computerspiele zu einem wertvollen Kulturgut herangereift seien und vergibt Preise für besonders förderungswürdige Spiele. Man veranstaltet in Partnerschaft mit der Bundeszentrale für politische Bildung in vielen Großstädten so genannte LAN-Partys für Eltern in Kombination mit großen E-Sportevents, an denen Tausende von Jugendlichen teilnehmen. Durch hohe Geldpreise sollen sie so dazu verleitet werden, sich aktiv auf das wettkampfmäßige Spielen einzulassen. Und man erreicht durch geschickte Einflussnahme, dass der Jugendmedienschutz stark von den Interessen der Herstellerfirmen bestimmt wird.

Wo das hinführt, kann man am Beispiel des weltweit erfolgreichsten Onlinespiels „World of Warcraft“ (WoW) demonstrieren. Es ist von der USK, als es im Jahr 2003 auf den deutschen Markt kam, mit einer Altersfreigabe „ab 12“ eingestuft worden. Die Freigabe für Kinder dieses Alters blieb seitdem unverändert aufrecht erhalten, obwohl inzwischen weltweit bekannt ist, dass WoW mehr als jedes andere Computerspiel zu suchtartigem Spielen verführt. So hat unsere Repräsentativbefragung von 15.000 Neuntklässlern im Jahr 2008 erbracht, dass 15-jährige männliche WoW-Spieler mit diesem Online-Spiel pro Tag im Durchschnitt 3,9 Stunden verbringen und damit auf das ganze Jahr hochgerechnet in WoW mehr Zeit investieren als in ihren gesamten Schulunterricht. Hinzu kommt, dass jeder fünfte von ihnen entweder als massiv abhängig (8,5 Prozent) oder in diesem Sinne als gefährdet (11,6 Prozent) einzustufen ist. Bezogen auf die Gesamtzahl des Jahrgangs sind das immerhin 34.000 15-jährige

Jungen, die in suchtartiges Spielen geraten sind (gegenüber „nur“ 4.500 Mädchen). Wenn man dann noch berücksichtigt, dass zwei Drittel der von Computerspielabhängigkeit betroffenen männlichen Neuntklässler eigentlich das Abitur bzw. die Realschule anstreben, wird erkennbar, dass dieser Faktor massiv zur generellen Leistungskrise der Jungen beiträgt.

Zu diesem Problem liegt nun seit mehr als fünf Jahren national und international eine Fülle von wissenschaftlichen Erkenntnissen vor. Bundesweit machen Elternverbände, Schulen und therapeutische Einrichtungen auf die wachsende Zahl der betroffenen jungen Menschen aufmerksam. Und trotzdem haben die USK und das für die Selbstkontrolle von Computerspielen federführende Jugendministerium Nordrhein-Westfalens bis heute keinen Anlass gesehen, Lösungsansätze dafür zu erarbeiten, wie man dem Problem bei der Alterseinstufung von Computerspielen Rechnung tragen sollte. Das ist nicht zu akzeptieren. So sollte die Alterseinstufung von WoW schnellstmöglichst von ab 12 auf ab 18 heraufgesetzt werden. Die Eltern müssen über die Medien und die Schulen erfahren, welche Konsequenzen es hat, wenn sie im Vertrauen auf die bisherige Alterseinstufung ihrem Kind die Nutzung dieses Spieles möglich machen. Und die Jugendministerkonferenz ist aufgefordert, im Regelwerk zur Alterseinstufung von Computerspielen der wissenschaftlichen Erkenntnis Rechnung zu tragen, dass bestimmte Spiele durch ihre Struktur und ihr Belohnungssystem das Risiko für die Entstehung einer Computerspielabhängigkeit deutlich erhöhen.

Literatur

Christakis (2004). Early television exposure and subsequent attentional problems in children. Verfügbar unter <http://pediatrics.aappublications.org/cgi/reprint/113/4/708>

Ennemoser (2003). Der Einfluss des Fernsehens auf die Entwicklung von Lesekompetenzen. Hamburg: Kovac. ISBN: 3-8300-1028-1

Höynck, Mößle, Kleimann, Pfeiffer, Rehbein (2007). Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen. Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen.

Mößle, Kleimann, Rehbein (2007). Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Baden-Baden: Nomos.

Pfeiffer, Mößle, Kleimann und Rehbein (2007). Die PISA-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums. Verfügbar unter <http://kfn.de/versions/kfn/assets/pisaverlierer.pdf>

Rehbein, Kleimann, Mößle (2009). Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale

DIGITALE MEDIEN, JUGEND UND BILDUNG HEUTE

Oliver Kaczmarek und Prof. Dr. Christian Pfeiffer im Gespräch mit Dr. Wolfgang Meyer-Hesemann, Staatssekretär a.D., über die Veränderung unseres Alltags durch neue Medien, die Auswirkungen intensiver Mediennutzung auf Freizeit, Gesundheit und Schulleistung von Jugendlichen und die Konsequenzen für die Organisation von Schule.

Das Internet hat in unserem alltäglichen Leben einen so hohen Stellenwert eingenommen, dass es uns häufig nicht mehr bewusst ist, wie sehr unser Alltag von den neuen Medien bestimmt, wie sehr wir in ihnen verstrickt sind. Oliver Kaczmarek sieht die Gefahren dieser Verstrickungen darin, dass virtuelle Welt und Realität so sehr verschmelzen, dass die Grenzen sich nicht mehr eindeutig bestimmen lassen. Auch könnten, darüber müsse man sich trotz aller Vorteile, die die neuen Medien für die Alltagsorganisation brächten, soziale Kontakte eingeschränkt werden. Der Entschluss, ein Bahnticket online zu kaufen, bedeute auch, dass man auf den Kontakt mit dem Schalterbeamten oder auf das zufällige Treffen mit Nachbarn auf dem Weg zum Bahnhof verzichte – die Chancen für direkte Interaktion mit anderen Individuen verringerten sich durch die Digitalisierung der Gesellschaft.

>> *Wie passt eigentlich das immer noch vom preußischen Korpsgeist geprägte Ideal des deutschen Schulsystems (also möglichst viel soziale Selektion möglichst früh, um Führungs-Eliten und Geführte zu erzeugen) mit der liberalen, hierarchiefreien Organisationsstruktur sehr vieler Online-Projekte zusammen, wie z.B. Twitter? Ist es nicht gegen die stratifizierte Ordnung der momentanen BRD gerichtet, Internet-Demokratie zu praktizieren? Sind Demokratie und Bildungsideale kompatibel? <<*

Auf der anderen Seite seien, so betont Kaczmarek, die Möglichkeiten, die die neuen Medien böten, nicht zu unterschätzen: Wenn man etwa in einer fremden Stadt nach einer U-Bahn-Station suche, dann könne man sich heute unter Nutzung seines Smartphones einfach und schnell zurechtfinden. Es sei aber wichtig, für Kinder und Jugendliche Erlebniswelten außerhalb der

virtuellen zu schaffen. Dazu sei insbesondere das Ganztagschulkonzept geeignet, wenn es, so wie es derzeit in der SPD-Bundestagsfraktion diskutiert werde, mehr beinhalte als die bloße Verlängerung der Unterrichtszeit. Verantwortlicher Umgang mit den neuen Medien, das sei die Herausforderung. Dabei könne aber auch, so Kaczmarek weiter, auf die Eigenverantwortung und die Neugier der jungen Menschen gesetzt werden.

Kaczmarek macht darauf aufmerksam, dass viele der Risikofaktoren, die in Zusammenhang mit der extensiven Nutzung digitaler Medien genannt werden, die gesamte Bildungspolitik betreffen, weil sie dem Bereich der

>> *Wenn das Internet als Kulturwerkzeug betrachtet wird – hätte auch Kant gesurft!* <<

Herstellung von Chancengleichheit zuzuordnen seien. Bei diesen bildungspolitischen Herausforderungen habe man noch nicht die gewünschten Erfolge zu verzeichnen.

Prof. Pfeiffer weist in diesem Zusammen-

hang darauf hin, dass mehr Geld in die Bildung investiert werden müsse. Wenn in der Bankenkrise 50 Milliarden Euro zur Verfügung gestanden hätten, dann würde es die Gefährdung des Wirtschaftsstandorts Deutschlands durch die eklatante Leistungskrise der jungen Männer, die sich in mangelndem Schulerfolg äußere, rechtfertigen, ebensoviel in Bildung zu investieren. Schulen müssten, wie es in Neuseeland oder den USA zu beobachten sei, Stadtteilzentren werden, in denen sich Leben von früh bis Mitternacht finde. Hier könnten neben dem regulären Schulbetrieb Theatergruppen oder Sportvereine ein- und ausgehen. Dazu sei aber ein Umdenken erforderlich, ein anderes Verständnis von Schule, als es derzeit in Deutschland vorherrsche. In Reaktion auf die PISA-Studien, so kritisiert Pfeiffer, habe man das Pauken intensiviert, statt Spielräume zu schaffen, die lustvolles Lernen ermöglichten. Pfeiffer fordert, Kindern und Jugendlichen den Umgang mit digitalen Medien lustvoll und positiv in der Schule zu vermitteln, in Kinderzimmern, Kindergärten und Grundschulen sollten Bildschirmgeräte jedoch keinen Platz finden. Denn die Art der Freizeitbeschäftigung sei entscheidend für die Leistungsfähigkeit insbesondere der Jungen.

Die Inhalte, die über die Medien transportiert werden, prägen unsere Lebensstile. In Deutschland hat die Politik das Medium allerdings noch kaum für sich entdeckt. Kaczmarek geht davon aus, dass es nur eine Frage der Zeit sei, bis sich dies ändere. Denn noch gingen nicht alle Politiker ganz selbstverständlich mit den neuen Medien um. Die Medien beeinflussten die Politik aber schon jetzt, indem sie bestimmten, was wichtig sei. So sei das Fukushima-Unglück etwa aus den Hauptnachrichten ver-

schwunden, nachdem es über Tage in Sondersendungen behandelt worden sei – auch, wenn man noch immer nicht wisse, welche Auswirkungen die Katastrophe habe. Die geringe Aufmerksamkeitsspanne der Medien, die mit der Digitalisierung der Gesellschaft deutlich verstärkt worden sei, mache es der Politik schwerer, grundlegende Debatten öffentlich zu führen. Dieses Problem könne man nicht auflösen, aber man müsse sich auf diese neuen Rahmenbedingungen einstellen. Prof. Pfeiffer verweist auf die politischen Umstürze in Nordafrika, die ohne die revolutionäre Kraft der neuen Medien nicht hätten entfaltet werden können. Dies habe auch deshalb gelingen können, weil in großen Teilen Nordafrikas Französisch gesprochen werde und damit eine Kommunikation über die Landesgrenzen hinweg und der Austausch mit anderen Gesellschaften einfacher seien – für China etwa gelte dies nicht.

>> *These: Die Vermittlung von Wissen wird zunehmend obsolet, weil es jederzeit, ansprechend aufbereitet und quasi selbsterklärend im Netz zur Verfügung gestellt wird. Es geht darum, Lehrer jetzt mit den entsprechenden medienpädagogischen Werkzeugen auszustatten. <<*

In der Schule müsste, darauf verweist Kaczmarek, der Umgang mit neuen Medien eingeübt werden. Denn nur so könnten Kinder und Jugendliche gerade aus den

sozialen Milieus, in denen ein maßloser und unreflektierter Medienkonsum vorherrsche, an eine alternative Mediennutzung herangeführt werden. Deshalb sei es auch notwendig, möglichst früh mit der Medienerziehung zu beginnen. Prof. Pfeiffer widerspricht in diesem Punkt und betont noch einmal, dass Forschungsergebnisse gezeigt hätten, dass sich eine zu frühe Konfrontation mit Bildschirmgeräten nachteilig auf den Lernerfolg auswirke. Er fordert stattdessen, die Ausstattung der höheren Schulen und die Ausbildung der Lehrer/innen im Bereich der Medienpädagogik an internationale Standards anzupassen. Der Bildungsföderalismus solle dafür sorgen, dass Fortschritte im Bildungssystem zu langsam voranschreiten.

Die Auffassung Pfeiffers, dass neue Medien erst in der Sekundarstufe I in Bildungsinstitutionen eingesetzt werden sollten, findet im Publikum Unterstützung. Es gibt aber auch Stimmen, die sich für eine möglichst frühzeitige Nutzung dieser Medien einsetzen, um einen verantwortungsvollen Umgang einüben zu können. So könnten auch die Potenziale neuer Medien im Bereich des sozialen und kooperativen Lernens genutzt werden. Kritische Medienkompetenz könne allerdings, so eine weitere Stimme aus dem Publikum, nur dann erlangt werden, wenn die Basiskompetenzen wie Lesen oder Schreiben vorhanden seien. Hier sehe man in der

Praxis, dass es daran bei vielen Schüler/innen gerade aus sozial benachteiligten Milieus mangle.

Eine ZuhörerIn fordert zum Abschluss, die Debatte über digitale Medien in der Bildung nicht angstgesteuert zu führen. Das Medium werde nicht verschwinden, deshalb müsse man sich mit ihm auseinandersetzen. Sie verweist auf das Berliner Projekt der Medienmentoren, das durch den Verein Netzdemokraten angestoßen worden sei: Hier würden 16-Jährige zu Medienmentoren ausgebildet, die ihre Kompetenzen bei einem Medientag an 12-Jährige weitergeben können. So könne in einem Peer-to-peer-Verfahren Bewusstsein für Chancen und Risiken des Internets geschaffen werden und sich die Jugendlichen zu souveränen Netz-Akteuren entwickeln.

SURFEN MIT KANT – MEDIENKOMPETENZ BEI SCHÜLER/INNEN UND LEHRER/INNEN

*Das Leben in der digitalen Gesellschaft erfordert einen verantwortungsvollen Umgang mit den neuen Medien. Erlernen sollen Kinder und Jugendliche Medienkompetenz in der Schule – doch was macht einen kompetenten Umgang in der Praxis genau aus? Welche Grundlagen lassen sich unter dem Begriff Medienkompetenz zusammenfassen? Und wie gut sind die Lehrer/innen darauf vorbereitet, ihren Schüler/innen genau diese Grundlage zu vermitteln? Diese Fragen diskutierten **Dr. Kerstin Mayrberger**, Juniorprofessorin für Medienpädagogik an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, und **Jörg Rokitta**, Schulleiter der Grund- und Hauptschule Eystrup, mit Schüler/innen des Alfred-Wegener-Instituts, Bremerhaven, und des Kant-Gymnasiums, Berlin.*

Zu einer umfassenden Medienkompetenz gehören nicht nur die Fähigkeit, die neuen Medien bedienen und technisch nutzen zu können, sondern auch der kritische, der analytische und reflektierte Blick auf die Informationen und die Quellen, die zum Beispiel bei einer Recherche im Internet gefunden werden, erklärt Dr. Mayrberger. Ein weiterer wichtiger Bestandteil sei die Reflexion des eigenen Nutzerverhaltens. Damit Schüler/innen Medienkompetenz erlangen könnten, müssten in der Schule Erfahrungsräume geschaffen werden, die es ermöglichen, die notwendigen Kompetenzen aufzubauen. Das sei die entscheidende Herausforderung.

Die Schüler/innen zeichnen ein sehr unterschiedliches Bild vom Umgang mit digitalen Medien im Schulalltag: Während sich einige von ihren

Lehrer/innen nicht ausreichend vorbereitet und unterstützt fühlen – etwa bei der Erstellung von PowerPoint-Präsentation für Referate oder bei der Auswahl geeigneter Quellensammlungen für Internetrecherchen – berichten andere, dass sie in der Sekundarstufe I Kurse zur Internet- und Computernutzung besucht hätten, die ihnen die notwendigen Grundlagen vermittelt hätten. Nun, in der Oberstufe, werde

>> Besteht nicht auch die Gefahr, dass, wenn jeder Schüler mit seinem Laptop im Unterricht arbeitet oder auf Bildungsplattformen die Unterrichtsinhalte runterladen kann, die Entwicklung von Sozialkompetenzen verloren geht? <<

die Nutzung digitaler Medien in den meisten Fächern vorausgesetzt. Insbesondere das Internet werde für Recherchezwecke eingesetzt, dies geschehe aber in der Regel von zu Hause aus. In der Schule sei dies, so erklären einige, aufgrund mangelnder Ausstattung nicht möglich. Jörg Rokitta geht davon aus, dass seine Schule mit 35 Computerarbeitsplätzen, verteilt auf einen Computerraum und eine Laptopklasse, für 250 Schüler/innen relativ gut ausgestattet sei und dass dies das Kollegium motiviere, mit den Schüler/innen digital zu arbeiten.

Eine gute Ausstattung garantiert nach Erfahrung der Schüler/innen nicht den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht: Auch wenn beispielsweise Whiteboards oder Lernplattformen zur Verfügung stünden, sei es sehr vom jeweiligen Lehrer abhängig, ob diese auch tatsächlich eingesetzt würden. Denn viele könnten mit den neuen Medien nicht gut genug umgehen, um sie für Lernzwecke zu nutzen. Rokitta pflichtet den Schüler/innen bei: Es sei ganz natürlich, dass einige Lehrer/innen mehr Erfahrung hätten als andere. Deshalb seien schulinterne Fortbildungen zur Weiterentwicklung des gesamten Kollegiums wichtig. Dr. Mayrberger fügt hinzu, dass im Rahmen der Umwandlung der Lehrerausbildung die Gefahr bestünde, dass die Vermittlung von Medienkompetenz und Medienpädagogik zu Gunsten anderer Inhalte zurückfalle. Alle Lehrer/innen bräuchten aber eine medienpädagogische Grundbildung. Wichtig sei außerdem,

>> *Wenn die Verwaltung und Administration vor Ort offensichtlich ein Dauerthema ist, weshalb denkt man dann nicht über überregionale, zentral verwaltete Cloud-Angebote nach? <<*

die Eltern in die Pflicht zu nehmen, da ein großer Teil der Mediennutzung zu Hause stattfindet. Und auch die Schüler/innen müssten sich auf einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien einlassen.

Der Einsatz neuer Medien im Unterricht allein und die Erfahrungen, die die Schüler/innen dabei sammeln, führen allerdings nicht automatisch dazu, dass Medienkompetenz entwickelt wird: Vielmehr ist entscheidend, wie, mit welchem Ziel und unter welchen Voraussetzungen die digitalen Medien genutzt werden. Bei der Internetrecherche etwa, so berichten die Schüler/innen aus ihrem Schulalltag, erhielten sie von einigen Lehrer/innen sehr genaue Hinweise, andere wiederum würden keine Hilfestellung bieten. Die Schüler/innen sind sich einig, dass es für die kritische Prüfung einer Quelle darauf ankomme, zu vergleichen. So könne man feststellen, ob die Informationen übereinstimmten und verlässliche Quellen identifizieren. Wikipedia etwa sei gut, um einen ersten Überblick über ein Themengebiet zu erlangen, von hier müsse man aber weiter suchen, um

die Informationen zu verifizieren. Universitäten würden ebenfalls häufig Seiten mit verlässlichen Daten bieten, ebenso wie die Bundeszentrale für politische Bildung, Zeitungen oder Nachrichtensender. Foren, in denen jeder kommentieren könne, seien hingegen mit größerer Vorsicht zu betrachten. Die Schüler/innen beklagen allerdings, dass manche Lehrer/innen grundsätzliche Vorurteile gegenüber Internetquellen wie Wikipedia hegten und allein die Nutzung solcher Quellen die Benotung der Arbeit negativ beeinflusse. Hier würden sich die Schüler/innen von ihren Lehrkräften wünschen, die Quellen individuell selbst zu beurteilen und keine Grundsatzurteile zu fällen.

Dr. Mayrberger erklärt, dass auf der Suche nach verlässlichen Internetseiten darauf geachtet werden müsse, wer der Anbieter der Seite sei. Wie werden die Inhalte präsentiert, sind sie verständlich aufbereitet? Ist Werbung auf der Seite enthalten? Dies sind die Fragen, die man sich für eine kritische Quellenprüfung stellen müsse. Dr. Mayrberger rät Lehrer/innen, sich zusammen mit den Schüler/innen auf die Reise ins fachspezifische Netz zu begeben und den Lernraum Internet gemeinsam zu erschließen. Dabei könne eine virtuelle Linksammlung angelegt werden, indem man beispielsweise im Rahmen einer Lernplattform brauchbare Seiten sammle und kommentiere. Die ganze Klasse könne so auf die Informationen zugreifen und sich darüber hinaus mit anderen vernetzen. Ein solches Projekt, könne über ein ganzes Schuljahr entwickelt werden und sei ein gutes Beispiel, wie kritische Medienkompetenz entwickelt werden könne. Es gebe darüber hinaus, darauf weist eine Konferenzteilnehmerin hin, mittlerweile gepflegte Linklisten der Schulbuchverlage, die ein guter Ausgangspunkt für Schülerrecherchen sein können.

Das Plenum teilt die eigenen Erfahrungen im Einsatz neuer Medien im Unterricht und macht so die Chancen deutlich, die in der Digitalisierung liegen können: Etwa die Integration Blinder und Sehbehinderter in den Regelunterricht durch die Nutzung von Laptops mit Braille-Zeile. Oder die Möglichkeiten zur inneren Differenzierung von Unterricht durch die Bereitstellung von Materialien in unterschied-

>> *An der Schule meiner Tochter, einer IGS, haben wir die Problematik unzureichender IT-Kenntnisse im Lehrkörper in Teilen dadurch gelöst, dass wir unter finanzieller Beteiligung sowohl der Teilnehmer/innen als auch des Fördervereins externe Trainer zur Durchführung von PowerPoint-Seminaren einsetzen. Dies wird zukünftig aufgrund der hohen Resonanz auch auf andere Anwendungen ausgeweitet werden.* <<

lichen medialen Formen, zum Beispiel als Podcast, Audiodatei oder als Text, um so verschiedenen Lernfortschritten entgegenzukommen. Aus didaktischer Perspektive könne man so deutlich einfacher differenzierte Lernfortschritte berücksichtigen. Mit Lernplattformen, auf denen alle Informationen zentral gespeichert werden und zugriffbereit sind, könnten die Schüler/innen ihr Lerntempo viel besser bestimmen.

Laptopklassen seien sinnvoll, weil dann jeder ausgestattet sei und auf die neue Technologie zugreifen könnte, so eine Schülerin. Es sei aber ein Problem, wenn die Schüler/innen bzw. ihre Familien selbst dafür verantwortlich seien, sich um den Erwerb eines Laptops für die Schule zu kümmern. Denn dann könnten nur diejenigen profitieren, die sich dies auch leisten könnten. Jörg Rokitta weist darauf hin, dass Leihsysteme, in Niedersachsen etwa über den Verein N21 organisiert, eine gute Lösung für dieses Problem seien. Er sieht die größten Schwierigkeiten im Support des IT-Systems. Hier würden den kommunalen Trägern die erforderlichen Finanzen fehlen, um das einwandfreie Funktionieren der Technik und die dafür erforderliche regelmäßige Wartung zu gewährleisten. An dieser Stelle müssten unbedingt Verbesserungen vorgenommen werden. Rokittas Einschätzung wird durch die Erfahrungen des Publikums unterstützt. Die meisten Lehrkräfte, so die Meinung des Plenums, seien durchaus bereit, die neuen Medien einzusetzen. Aber die Hemmschwelle sei immer wieder die Technik, die zu häufig ausfiele. Lehrer/innen, die sich um die IT bemühten, erhielten dafür deutlich zu wenig Stunden gutgeschrieben.

Der Einsatz der Lehrkräfte wird von den Schüler/innen anerkannt. Sie stellen aber auch Forderungen: So wie sie sich auf ein Referat vorbereiten und sicherstellen müssten, dass die technischen Hilfsmittel zur Verfügung stünden, sei es auch von den Lehrer/innen zu erwarten. Die notwendigen Kompetenzen, um mit den neuen Medien umgehen zu können, müssten heute vorausgesetzt werden können. Jörg Rokitta macht darauf aufmerksam, dass ein solcher Prozess der Umstellung Zeit brauche und noch längst nicht abgeschlossen sei. Die richtigen Ansätze seien aber, insbesondere in der Lehrerausbildung, zu erkennen. Gerade bei jungen Lehrer/innen sei Medienkompetenz mittlerweile eine Selbstverständlichkeit.

Lehrer/innen müssten es schaffen, so formuliert einer der Schüler abschließend seine Erwartungshaltung, ihre Schüler/innen für Wissen zu begeistern und sie motivieren, etwas selbst herauszufinden. Es gebe viele Lehrer/innen, die sehr motiviert seien, und denen man dankbar sein müsse. Das könne das Internet nicht ersetzen.









NOTEBOOK-KLASSEN FÜR ALLE? WIE SICH DER UNTERRICHT VERÄNDERN MUSS

Prof. Dr. Walter Reese-Schäfer, Georg-August-Universität Göttingen, und Lisa Rosa, Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung, Hamburg, im Gespräch mit Dr. Christian Stöcker, Stellvertretender Ressortleiter Netzwelt bei ‚Spiegel Online‘.

STÖCKER: Lassen Sie uns eingangs unsere Leitfrage klären: Hätte Kant gesurft?

REESE-SCHÄFER: Als Kant 1795, im Postkutschenzeitalter, seinen Aufsatz „Zum ewigen Frieden“ geschrieben hat, wurde dieser nach Leipzig zum Drucker geschickt, dann zum Korrektur lesen noch einmal zurück gesandt – und er ist innerhalb einer Woche gedruckt worden. Das ist heute kaum möglich. Nestroy sagte schon „Der Fortschritt ist vielleicht gar nicht so groß, wie er aussieht“. Kant hat Königsberg bekanntlich sein Leben lang nicht verlassen. Er hat aber über Afrika doziert und geschrieben. Königsberg war damals anders als heute eine richtige Handels- und Hafenstadt. Kant hat jede Gelegenheit genutzt, zum Mittagessen Schiffskapitäne einzuladen und sich informieren zu lassen – er hat ‚genetzwerkt‘. Ich denke, dass würde er auch heute noch machen, er würde die neuen sozialen Netzwerke nutzen und weiterhin eine Couch-Potato in Königsberg oder anderswo sein.

ROSA: Kant hätte surfen müssen, weil das Weltwissen heute im Netz zu finden ist. Das ist die heutige Weise, sich zu informieren und Wissen zu erwerben. Die Vorstellung, dass jemand als einzelner große Gedanken aus sich heraus entwickelt ist ja ein Mythos der Buchgesellschaft und der Zeit, in der unsere Schule entstanden ist. Sicher ist das auch ein Grund dafür, warum unsere Schule immer noch Wert auf Einzelarbeit und vereinzelt Arbeiten legt. Dabei findet das Lernen in den sozialen Medien statt. Und es ist nicht der alte Stoff, der mit einem neuen Tool gelernt werden muss. Es sind ganz neue Inhalte zu lernen – und das auf neue

>> Unterricht soll keine Stillarbeit (zu Hause oder im Klassenraum), sondern ein Miteinander sein. Diskussion ist wichtig und sollte verbal stattfinden, um Akzeptanz und Toleranz zu fördern. <<

Weise. Man lernt nicht mehr für sich alleine und es lernen nicht mehr alle das Gleiche. Jeder Lernprozess muss mit einem persönlichen Sinn verbunden sein.

Früher war die gesellschaftliche Bedeutung bestimmter Gegenstände objektivierbar. Es gab noch nicht so viele heterogene Gruppen, die Welt war noch nicht so komplex. Die Heterogenität der heutigen Gesellschaft sorgt dafür, dass die gesellschaftlichen Bedeutungen nicht mehr objektiv

für alle gelten können. Stattdessen müssen sie ausgehandelt werden, und dass war noch nie so schwierig und sichtbar wie heute. Jeder muss seinen eigenen Sinn bilden und seine eigene Urteilskraft entwickeln. Das kann man nur im Austausch mit anderen Perspektiven. Und diese finden sich in den sozialen Medien.

>> Mitgenommen habe ich, dass ich die Medien bewusster einsetzen will, um wirklich meine Allgemeinbildung zu verbessern. [...] Allgemein sehe ich eine Gefahr vor allem darin, dass man gleichgültiger wird gegen seine Mitmenschen. Wenn ich mit jemandem einen Konflikt habe, kann ich es mir einfach machen, indem ich die Auseinandersetzung darüber in die Medien verlagere, dann kommt mir der andere nicht zu nahe. Die Auseinandersetzung muss nicht meinen innersten Kern berühren. Folge: Menschliche Beziehungen werden oberflächlicher. Das hinterlässt Spuren. <<

REESE-SCHÄFER: Das Wesentliche für Lernprozesse ist, das Wichtige vom Unwichtigen unterscheiden zu können. Die Definition darüber, was wichtig und was unwichtig ist, wechselt natürlich. Wir sollten uns fragen, was lernen ist und wie lernen funktioniert. Es gibt dazu inzwischen sehr viele neuere Erkenntnisse aus der Hirnforschung der letzten sechs bis acht Jahre: Demnach haben wir einen Arbeitsspeicher, indem zuerst einmal alles aufgenommen wird. Dann müssen aber Prozesse des Abspeicherns erfolgen, die eine gewisse Zeit benötigen. In unseren Träumen werden in nächtlichen Aufräumprozessen alle Informationen sortiert. Bei solchen Prozessen ist es eine große Gefahr, dass neue, weniger wichtige Informationen die wichtigeren überschreiben, bevor diese langfristig abgespeichert werden können. Wenn man nach der Schule Computerspiele spielt, kann das wie eine Löschtaste wirken.

STÖCKER: Gilt das auch für ein Tischtennispiel?

REESE-SCHÄFER: Nein. Sportliche Aktivitäten wirken eher entspannend und reichern den Gehirnsauerstoff an. Ein weiterer Punkt ist wichtig: Es lernt

derjenige am meisten, der an das, was er schon weiß, andocken kann. Deshalb sind Grundstrukturen so wichtig. Das wird im Schulunterricht vielfach nicht hinreichend beachtet. Wir sollten eine klare Auswahl über das treffen, was gelernt werden sollte. Dazu muss man Mut haben. Denn eine solche Kanonbildung ist riskant. Man muss sich bewusst sein, dass der Kanon an seinen Grenzen immer wieder in Frage gestellt werden muss. Er muss eine gewisse Änderungsoption aufweisen, eine transkulturelle politische Ideengeschichte. Das Entscheidende für erfolgreiche Lernprozesse ist das Treffen einer angebotsmäßigen Auswahl, das Schaffen von Andockmöglichkeiten und Zeit, vorhandenes Wissen so vertiefen zu können, dass die eigenen Bedürfnisse berücksichtigt werden können. Wenn man aber ohne Grundstruktur lernt, dann ist das gerade bei bestimmten Altersstufen eine Überforderung.

STÖCKER: Frau Rosa, halten Sie eine Kanonbildung für sinnvoll?

ROSA: Lernen ist etwas Psychisches, es wird im Kontakt mit der Gesellschaft vorgenommen. Gerade spielerisches Lernen ist wichtig. Diese Lernform wird aber von der Schule ausgegrenzt: Entweder es wird gespielt, oder es wird gelernt. Dabei ist gerade beim Umgang mit neuen Medien das spielerische Lernen, das Erfahren wichtig. Dieses Lernen, vernetztes Lernen findet außerhalb der Schule statt. Ich denke, dass die Schule, wenn sie als Bildungsinstitution überleben will, genau diese Lernformen integrieren muss. Lernen wie zu Humboldts Zeiten, systematisches Lernen zu bestimmten Lernzeiten, in denen vorgegeben ist, was gelernt werden soll, in denen vorgegeben ist, welches Ergebnis erlangt werden soll, das kann heute nicht mehr gelten. Unsere Gesellschaft braucht schon jetzt Menschen, die so kreativ und innovativ sind, dass sie Probleme, die bislang noch niemand kennt, selbstständig beschreiben können. Wir müssen zukünftig besser in der Lage sein, mit dem, was wir gelernt haben, Probleme zu identifizieren. Die Schwierigkeit besteht nicht darin, eine Lösung für ein Problem zu finden, sondern darin, das Problem beschreiben zu können. Dazu ist eine höhere Denkfähigkeit notwendig, die man nicht erlangt, wenn man sich ein vorgegebenes Maß an Wissen aneignet und dieses wiedergibt.

STÖCKER: Ein Kommentar aus unserem Livestream: Warum ist es so schwer, Lernen ähnlich attraktiv zu gestalten wie ein Computerspiel? Wenn die Lernangebote attraktiver wären, bräuchten Jugendliche sich nicht zur Selbstverwirklichung auf Computerspiele zu stürzen.

REESE-SCHÄFER: Ich halte es für wenig wahrscheinlich, dass Lernen so an-

ziehend gestaltet werden kann, wie etwas, das suchterzeugend ist. Das ist eine uralte Diskussion. Platon sagte „Spielend muss man lernen“, Aristoteles „Lernen muss wehtun“. Zwischen diesen Polen bewegen wir uns also. Ich denke, dass man Lerntechniken anwenden muss, die es uns ermöglichen, uns in dieser Welt zurechtzufinden. Die Erkenntnis der Hirnforscher ist, dass eine konzentrierte Information, die am Aufbau von Aufnahmen, Zwischenspeichern, Abspeichern orientiert ist, schnell zu Ergebnissen führt. Wir stehen in Konkurrenz zu anderen Schulsystemen, insbesondere in Asien, die relativ gute Erfolge haben.

ROSA: Wenn sie Lernen mit Aufnahmen, Zwischenspeichern und Abspeichern gleichsetzen, dann ist Lernen nicht mehr notwendig. Denn das können die Computer für uns viel besser. Ich bin kein Speichermedium, und ich interessiere mich nicht für ein Lernen, bei dem ich Aufnahmen muss, was andere mir vorgeben. Wenn ich mich im Netz bewege, dann bin ich hochaktiv. Ich kreierte, ich kommuniziere, ich lerne neu und entwickle selbst neue Zusammenhänge. Das ist doch ein ganz anderes Lernen als Abspeichern. Wir brauchen niemanden mehr, der nur abspeichert, was ihm gesagt worden ist. Wir brauchen eine Exzellenzgesellschaft. Denn es gibt nur noch anspruchsvolle Arbeitsplätze. Diejenigen, die nicht anspruchsvoll sind, fallen weg oder werden durch den Computer übernommen.

Ich glaube, dass Unterricht dann spannend ist, wenn er etwas mit den Schülern zu tun hat. Eine der Hauptaufgaben unseres Bildungssystems ist es, ein Setting zu schaffen, in dem jeder einzelne Sinnbildung erfahren kann. Und der persönliche Sinn ist nicht identisch mit dem, was an gesellschaftlicher Bedeutung in den Kanon aufgenommen ist. Wir brauchen individuelle Curricula für jeden einzelnen Schüler.

REESE-SCHÄFER: Das Entscheidende ist, dass man noch miteinander kommunizieren kann. Es muss also ein Grundwissen vorhanden sein, an das auch andere anknüpfen können. Wenn jeder nur sein Privatwissen hat, dann wird es schwierig.

ROSA: Ich bilde Geschichtslehrer aus. Das Curriculum in Geschichte ist chronologisch aufgebaut und geht immer von der deutschen Geschichte aus. Der Gegenstand Weimarer Republik muss behandelt werden; aber was machen Sie, wenn Sie lauter Schüler mit iranischem Migrationshintergrund vor sich haben? Es ist nicht mehr zeitgemäß, so zu tun, als hätten alle den gleichen Zugang zu den Unterrichtsinhalten. Deshalb kann es keinen gemeinsamen Kanon mehr geben, der einzelne Inhalte betrifft. Ein Kanon muss überfachlich angelegt sein, und es müssen über einzelne

Themen hinaus Qualifikationen und Kompetenzen formuliert werden, die so allgemein sind, dass sie für die gesamte Gattung Bedeutung haben. Die OECD hat solche Universalkompetenzen 2003 formuliert: Erstens ist dies die Fähigkeit, mit sich selbst zurechtzukommen und seine Interessen zu vertreten. Zweitens die Kompetenz, in heterogenen Gruppen zu leben und zu arbeiten. Und drittens die Fähigkeit, mit dem Leitmedium zu leben. Wie diese Kompetenzen für jeden einzelnen konkretisiert werden, das ist ganz unterschiedlich. Lehrer müssen lernen, Settings zu schaffen, in denen jeder diese Kompetenzen erwerben kann.

STÖCKER: Dazu bieten die neuen Medien ja Möglichkeiten. Herr Prof. Reese-Schäfer, wie viele ihrer Studenten sitzen in ihren Vorlesungen schon mit einem aufgeklappten Laptop?

REESE-SCHÄFER: Die meisten haben natürlich einen Laptop. Aber die Universität ist technisch noch nicht weit genug, neue Medien zum Beispiel als Feedbackmedium in die Seminare einzubinden. Es gibt aber schon E-Learning-Programme mit interaktiven Modulen, das ist mittlerweile selbstverständlich. Solange die Nutzung neuer Medien während meiner Vorlesungen und Seminare stoffbezogen ist, habe ich keine Bedenken, dass immer mehr Studenten Laptops nutzen. Ein gewisses Maß an Konzentration ist unabdingbar, um komplexe Zusammenhänge zu verstehen. Wenn man Argumente aufbaut, dann können neue Medien mit ihrer ständigen Erreichbarkeit ablenkend sein. Konzentrationsschwächen können sich durch zu heterogene Mediennutzung einstellen.

>> Kant hätte mit Sicherheit gesurft und hätte auch eine Facebook-Community von zwei Millionen Freunden. Seine E-Mail-Adresse wäre vielleicht kritik@vernunft.de <<

STÖCKER: Raubt uns die digitale Dauerkommunikation die Konzentrationsfähigkeit?

ROSA: Die neuen Generationen wachsen mit diesen Leitmedien auf. Es ist zu hoffen, dass sie lernen, sich durch das Mediendickicht zu navigieren. Sie müssen lernen, sich zu fokussieren und Selbstdisziplin aufzubauen. Das lernt man aber nicht durch Disziplinierung von außen. Das gehört zur Medienkompetenz. Zwischen verschiedenen Medien und Informationen zu wechseln, sich aber auch auf eine Sache konzentrieren zu können, wenn man zum Beispiel einen Text verfassen muss, das schafft man nur mit Übung. Deshalb dürfen Jugendliche nicht von den neuen Medien

ferngehalten werden, sie müssen sie nutzen. Man stellt sich immer vor, dass getwittert oder gefacebookt wird, und dass diese Aktionen gar nichts mit dem jeweiligen Thema zu tun haben. Aber man kann diese Techniken auch nutzen, um an der Sache zu bleiben und sich auszutauschen.

Multitasking etwa bedeutet ja nicht, dass man tatsächlich alles gleichzeitig macht, sondern dass man zwischen verschiedenen Dingen wechselt. Man muss lernen, viele Fenster offen zu haben, zwischen denen man schnell wechseln kann. Und man muss lernen, in einem Bruchteil von Sekunden zu entscheiden, worauf man sich fokussieren sollte. Das ist es, was wir brauchen: Leute, die den Überblick behalten und sich gleichzeitig blitzschnell auf eine Sache konzentrieren können.

STÖCKER: Welche Zwischenschritte braucht es denn, um den idealen Zustand des individualisierten Lernens mit digitalen Medien zu erlangen?

ROSA: Die Lehrer brauchen für die Übergangszeit so viel Arbeitsentlastung, dass sie ihren eigenen Lernprozess reflektieren können. Denn für das Lehren im digitalen Zeitalter müssen sie das Lernen selbst neu lernen. Die Frage ist: Kann man ein Setting schaffen, in dem die Schüler/innen den Stoff wirklich lernen wollen, in dem sie eigene Lernmotive entwickeln? Schon jetzt könnte man beispielsweise mehr Projektunterricht anbieten. Man kann die Stundentafel öffnen und aus den 45-Minuten-Intervallen Doppelstunden machen. So böten sich viel mehr Möglichkeiten zur Individualisierung.

STÖCKER: Herr Prof. Reese-Schäfer, sind ihre Studierenden im Grundstudium heute genügend vorbereitet und schon fit in Dingen wie Quellenprüfung, dem kritischen Umgang mit Materialien oder korrektem Zitieren?

REESE-SCHÄFER: Wenn Studenten in der Schule Leistungskurse in bestimmten Bereichen absolviert haben, dann bringen sie häufig ganz ordentliche Voraussetzungen mit. Auf 90 Prozent trifft dies aber leider nicht zu. Zitiertechniken müssen wir wirklich von Anfang an üben, ebenso wie das Recherchieren. Wir haben bei uns inzwischen Didaktiker des Medienzentrums, die in jedem unserer Seminare dabei sind. Sie erklären den Studierenden, wie Vorträge aufgebaut werden sollten, wie man präsentiert – Dinge, die ich früher vorausgesetzt hätte. Und auch die Quellenkritik muss erst geübt werden. Nach zwei oder drei Jahren haben wir aber gute Erfolge. Zunächst war es für uns aber schon ein Schock, als wir realisierten, dass wir für diese elementaren Dinge zusätzliche Ressourcen bereitstellen müssen.

STÖCKER: Einige sagen, dass die Verfügbarkeit neuer Medien die soziale Spaltung fördert, weil diejenigen, die durch das Elternhaus privilegiert sind, damit Kluges anstellen und so profitieren, während die anderen die Medien für weniger kluge Dinge nutzen. Wie ist Ihr Eindruck?

REESE-SCHÄFER: In der schulischen Welt scheint dieser Punkt größere Auswirkungen zu haben. Es kommt immer darauf an, wie die Medien eingesetzt werden. Und da ist wie bei allen Lernprozessen ein unterstützendes Elternhaus entscheidend.

STÖCKER: Kann die digitale Medienevolution dazu beitragen, dass sich soziale Unterschiede verringern?

ROSA: Sicher ist das so. Das Medium liefert die Möglichkeiten, die Probleme, die es schafft, auch zu lösen. Zum Lernen müssen die Schüler über ein eigenes Gerät verfügen und dieses auch mit nach Hause nehmen können. Dann erobern sie das Gerät selbst, entwickeln Medienkompetenz und lernen selbstmotiviert.

REESE-SCHÄFER: Das Problematische solcher Forderungen ist natürlich, dass die Geräte ständig erneuert werden müssten. Denn sie veralten ja unglaublich schnell. Damit ist die Bereitstellung einer Grundausrüstung für alle Schüler keine einmalige Investition über einen bestimmten Geldbetrag, sondern sie setzt sich immer weiter fort. Die vorhandenen Finanzmittel müssen klug eingesetzt werden, die reine Bereitstellung der Hardware löst das Problem nicht. Es muss auch genügend Kompetenz in der spezifischen Lehrerschaft an der Einzelschule vorhanden sein, damit sie genutzt wird.

ROSA: Wenn wir die Digitalisierung der Schule konsequent umsetzen, dann bräuchten wir keine Schulbücher mehr und keine großen Schulgebäude mit Fachräumen. Die Schulen der Zukunft werden, so denke ich, Basislager werden, in denen man sich trifft und verabredet, was es an diesem Tag zu entdecken gilt. Von einem solchen Basislager können die Schüler/innen ins echte Leben ausschwärmen, sie können beispielsweise mit ihrem I-Phone in den Wald gehen und diesen erforschen, statt dass sie im abgeschlossenen Zimmer sitzen und auf das Bild eines Baumes starren.

STÖCKER: Lassen Sie uns mit dieser Zukunftsvision schließen. Frau Rosa, Herr Prof. Reese-Schäfer, ich danke Ihnen für das Gespräch.

FAZIT: KINDERGARTEN UND SCHULE IN DIE LAGE VERSETZEN, DIE DIGITALE SPALTUNG ZU ÜBERWINDEN

Hans Konrad Koch Ministerialdirigent a.D.

Das Internet verändert unsere Lebenswelt

Das Internet ist unbestreitbar Teil unseres Alltags geworden. Das birgt große Potenziale für den Bildungsbereich und weit darüber hinaus. In den Beiträgen und der Diskussion wurden beispielhaft genannt:

- Das verfügbare Wissen kann schneller gefunden werden.
- Die Entwicklung von Selbstständigkeit wird unterstützt.
- Das Lernen in der Schule kann stärker an Alltagserfahrungen anknüpfen.
- Es entstehen neue Möglichkeiten der politischen Partizipation.

Im Mittelpunkt unserer Diskussion standen aber eher die Gefahren, die sich daraus ergeben können, dass das Internet Teil unseres Alltags geworden ist. Prof. Pfeiffer hat plastisch beschrieben, welche negativen Auswirkungen es für den Bildungserfolg hat, wenn Kinder und Jugendliche exzessive Zeiten vor Bildschirmgeräten verbringen. Er hat auch gezeigt, dass exzessive Zeiten vor Spielekonsolen, Computern und Fernsehern vor allem bei Kindern und Jugendlichen aus sozial schwachen Familien und aus Migrationsfamilien anzutreffen sind und in stärkerem Maße Jungen betreffen.

Dies sind die dramatischen Folgen der aktuellen digitalen Spaltung. Im Gegensatz zur Situation bei Einführung des Internets beruht die digitale Spaltung heute nicht mehr auf mangelndem Zugang zum Internet, sondern auf der unterschiedlichen, insbesondere der einseitigen Nutzung des Internets. Die Folgen sind deshalb so dramatisch, weil sie das größte Problem des deutschen Bildungswesens, die hohe Abhängigkeit des Bildungserfolgs von der sozialen Herkunft, noch verstärken. Denn von der digitalen Spaltung durch exzessive einseitige Nutzung digitaler Medien

sind vor allem die Kinder und Jugendlichen betroffen, die bei den PISA-Untersuchungen als Risikogruppe identifiziert werden.

Hinsichtlich der Konsequenzen, die aus dieser Analyse zu ziehen sind, kann ich Herrn Pfeiffer jedoch nicht folgen. Ein Verbot von Computern in Kindergarten und Grundschule erscheint mir eher kontraproduktiv. Ein solches Verbot ist die typische Reaktion von Eltern mit relativ hohem Bildungsniveau, die sich der Gefahren durch exzessive einseitige Nutzung bewusst sind. Diesen Eltern gelingt es in der Regel auch ohne Unterstützung durch Bildungseinrichtungen, ihre Kinder zu einem vernünftigen Umgang mit neuen Medien anzuleiten. Mit einem Verbot werden wir die beschriebene negative Entwicklung durch exzessive einseitige Nutzung von digitalen Medien nicht aufhalten. Im Gegenteil, ein Verbot von Computern in Kindergarten und Grundschule verfestigt eher die digitale Spaltung: Bei der Nutzung von computerfreien Bildungseinrichtungen verfestigen sich bei den Kindern, die zu exzessiver einseitiger Nutzung neigen, diese gefährlichen Gewohnheiten. Gleichzeitig wird die Chance vergeben, den Umgang mit digitalen Medien mit den Eltern aufzuarbeiten, die dazu neigen, ihren Kindern Spielekonsolen und andere Bildschirmgeräte zur Verfügung zu stellen, ohne sich der negativen Auswirkungen auf den auch von ihnen angestrebten Bildungserfolg der Kinder bewusst zu sein.

Ich bin der Auffassung, dass wir die neuen Medien früh zum Thema in Kindergarten und Grundschule machen müssen, damit auch die Kinder, die dies im häuslichen Umfeld nicht lernen können, noch rechtzeitig die Chance erhalten, an einen vernünftigen Umgang mit dem Internet gewöhnt zu werden und die Gefahren einer einseitigen Nutzung zu erkennen. Gleichzeitig bietet diese frühe Thematisierung in Kindergarten und Grundschule eine bessere Möglichkeit, Eltern rechtzeitig in die Bemühungen zum Abbau und zur Vermeidung digitaler Spaltung einzubeziehen. Das setzt natürlich eine entsprechende Ausstattung von Kindergarten und Grundschule voraus und vor allem eine konsequente Weiterbildung des Personals für diese neue Aufgabe. Nur so kann es meines Erachtens gelingen, die neue Form der digitalen Spaltung abzubauen und in Zukunft zu verhindern.

Wie können wir Medienkompetenz für alle vermitteln?

Für die umfassende Nutzung der Potenziale des Internets und für die Vermeidung der Gefahren einseitiger Nutzung digitaler Medien ist inhaltliche Medienkompetenz entscheidend. In mehreren Beiträgen wurde

gezeigt, was zu inhaltlicher Medienkompetenz gehört, beispielsweise

- ein kritischer, analytischer und bewertender Blick,
- Reflexion,
- Medienkunde,
- Selbstreflexion über die Nutzung der neuen Medien,
- der verantwortliche Umgang mit den Möglichkeiten des Internets.

Medienkompetenz kann nicht ex Cathedra vermittelt werden. Erforderlich sind Erfahrungsräume, in denen Medienkompetenz aufgebaut werden kann. Das kann in Ganztagschulen besser gelingen als in der traditionellen Halbtagschule. Meist wird jedoch immer noch davon ausgegangen, dass Medienkompetenz außerhalb der Schule erworben wird. Dies trifft sicher für die technische Medienkompetenz zu, die inzwischen nahezu alle Schüler/innen weitgehend ohne eine Vermittlung in der Schule beherrschen und in der sie oft ihren Lehrern und Lehrerinnen überlegen sind.

Der Erwerb inhaltlicher Medienkompetenz außerhalb der Schule ist dagegen immer noch weitgehend abhängig vom Elternhaus. Wir können davon ausgehen, dass Kinder von Eltern mit höheren Bildungsabschlüssen inhaltliche Medienkompetenz in der Regel zu Hause erwerben. Die Untersuchung von Prof. Pfeiffer zeigt aber deutlich die Gefahren fehlender inhaltlicher Medienkompetenz bei Kindern von Eltern mit niedrigen Bildungsabschlüssen, insbesondere auch bei Kindern aus Migrationsfamilien, die meist keine Chance haben, inhaltliche Medienkompetenz zu Hause zu erwerben. Hier liegen die Herausforderung und der Auftrag von Kindergarten und Schule, inhaltliche Medienkompetenz für alle zu vermitteln. Die Erfüllung dieses Auftrags gehört immer noch nicht zum Alltag unserer Bildungseinrichtungen.

Es bestätigt sich leider, dass sich seit der Konferenz des Netzwerk Bildung „Neue Medien in der Bildung“ im Mai 2008 in den Schulen nur wenig getan hat. Nach wie vor können nur wenige Schulen die wichtige Aufgabe erfüllen, inhaltliche Medienkompetenz für alle zu vermitteln. Das Problem liegt immer noch in der unzureichenden IT-Ausstattung der Schulen, im fehlenden Support für die vorhandenen Computer und in der unzureichenden Fortbildung der Lehrenden. Die JIM-Studie 2010 zeigt: Wenn der Computer zum Lernen genutzt wird, dann findet dies meist zu Hause statt. Nur in einer von dreizehn Schulen steht jedem Schüler ein Computer im Klassenzimmer zur Verfügung. Nur selten gibt es ein fächerübergreifendes Konzept für die Nutzung digitaler Medien im Unterricht.

Wir haben nur dann die Chance, die digitale Spaltung abzubauen und in Zukunft zu vermeiden, wenn endlich

- die Schulen so weit mit Computern ausgestattet werden, dass jede/r Schüler/in in jedem Fach Zugang zum Internet hat,
- der Support der Computer sichergestellt ist, damit sie auch wirklich einsatzbereit sind,
- ein fächerübergreifendes Konzept zur Nutzung von digitalen Medien im Unterricht zur Verfügung steht und
- die Lehrer/innen die erforderliche Fortbildung und Unterstützung erhalten, um dieses fächerübergreifende Konzept zu verwirklichen.

Die Potenziale des Internets nutzen, um in Zukunft besser zu lernen

Erst wenn es uns gelingt, in der Schule inhaltliche Medienkompetenz für alle zu vermitteln, wird es auch zum Alltag der Schule gehören, die Potenziale des Internets zu nutzen, um in Zukunft anders und besser zu lernen. In den Beiträgen und der Diskussion wurde angedeutet, was das bedeuten kann:

- Die Möglichkeit des individuellen Lernens zu stärken, denn jede/r lernt anders,
- gleichzeitig das isolierte Lernen des Einzelnen zu überwinden,
- die eigene Urteilsfähigkeit zu finden und
- Lernen so interessant wie Spielen zu machen und keine Angst zu haben, dafür auch Spiele in die Schule einzubeziehen.

Dabei wurde in der Diskussion auch die interessante Frage gestellt, ob wir einen Kanon des Grundwissens benötigen, damit soziale Kommunikation funktionieren kann. Es lohnt sich, dieser Frage nachzugehen.

Zusammenfassend zeigt sich, dass für unsere Gesellschaft noch viel zu tun bleibt, damit der Erwerb inhaltlicher Medienkompetenz für alle zum

Alltag unserer Schulen wird und auf diesem Wege digitale Spaltung in Zukunft vermieden sowie die Potenziale des Internets für ein besseres Lernen genutzt werden können. Wir können in diesem Bereich einen wichtigen Beitrag dazu leisten, dass Bildungserfolg in Deutschland in Zukunft weniger von sozialer Herkunft abhängt. Und das zahlt sich mit hoher Rendite aus, für den Einzelnen wie für die Gesellschaft. Um die hierfür erforderlichen Mittel zur Verfügung zu stellen, sollten wir nicht auf das nächste Konjunkturprogramm warten.

IMMANUEL KANT: MYSPACE

Text von **Rolf Wernstedt** Niedersächsischer Kultusminister a.D.

Biographie:

1724 -1804

1770 Professor für Logik und Metaphysik in Königsberg

Hauptwerke

„Kritik der reinen Vernunft“, 1781

„Kritik der praktischen Vernunft“, 1788

„Kritik der Urteilskraft“, 1790

Grundlegung zur Metaphysik der Sitten“, 1785

Staatsphilosophische Schriften, u.a.

„Idee zu einer allgemeinen Geschichte in weltbürgerlicher Absicht“
(1784)

„Über den Gemeinspruch: „Das mag in der Theorie richtig sein, taugt
aber nicht für die Praxis“ (1793)

„Zum ewigen Frieden. Ein philosophischer Entwurf“ (1795).

Mein Leben und Denken ist der Vernunft gewidmet. Ich misstraue allen irrationalen und in Glaubenssätzen begründeten Wahrheitsaussagen. Deswegen verehere ich Isaac Newton und Gottfried Wilhelm Leibniz in ihren rationalen und mathematischen Erkenntnissen. Aber ich lehne sie ab, wenn sie alle Erkenntnis als Erfüllung des Auftrages irgendeines Gottes verstehen.

Das hat mir nicht nur Freunde in meiner Zeit eingetragen. Aber die geistigen Möglichkeiten in Preußen unter König Friedrich II. (Regierungszeit 1740-1786) waren ziemlich frei, wenn man zwei Dinge beachtete: Keine Kritik an konkreten Herrschern und der Politik einerseits und keine aggressive Haltung gegen die Rolle der Kirchen andererseits.

Ich wusste immer, dass mein Denken weiter als meine Lebenszeit reichen würde. In diesem Sinne bin ich der Aufklärung verpflichtet, die schon in der Französischen Revolution seit 1789 ihre politische Wirkung zeigte. Dahinter kann keiner mehr zurück.

Über die Entwicklung des Denkens im 21. Jahrhundert bin ich sehr beunruhigt. Weder der Frieden ist auf der Welt eingetreten, noch verhalten sich die Menschen rational in der Berücksichtigung und im Schutz der Natur. In den Köpfen der Menschen macht sich eine merkwürdige Verwirrung breit.

Und dabei haben die Menschen durch das Internet mehr Informationen als jemals zuvor. Ihnen fehlt der Kompass, wie sie das Wichtige vom Unwichtigen unterscheiden, wie sie verhindern, dass die Unterhaltung und die Ablenkung größer sind als ihre wirklichen Interessen, wie sie es schaffen, die Informationsquellen so zu nutzen, dass für sie selbst und für andere Vorteile entstehen, wie sie schließlich lernen, sich gegen Abzocker und Betrüger zu schützen.

Einem sozialen Netzwerk würde ich wohl nicht beitreten, dafür wäre mir die Zeit zu schade, denn die vielen Belanglosigkeiten einzelner wichtigerer „Freunde“ muss man wirklich nicht ständig vor Augen oder Ohren haben.

Ich befürworte aber den öffentlichen und freien Diskurs über politische und die Allgemeinheit angehende Fragen. Das kann man mit den heutigen Möglichkeiten besser als früher. Wahrheit und Klarheit sind wie früher versteckt. Man könnte sie aber heute schneller finden, auch in modernen Demokratien.

Deshalb würde ich surfen und im Internet unterwegs sein. Denn meine Überlegungen zur Kritik der reinen und praktischen Vernunft und der Urteilskraft helfen mir, der Überfülle an Informationen und der Verführung zu vorschnellen Urteilen zu widerstehen. Vor allem weiß ich, dass eigenes Denken Mut erfordert und den Willen, sich schwierigen Gedanken auch über eine gewisse Zeit hin zu widmen. Ich finde daher den Satz des römischen Dichters Horaz richtig, der sagte, dass man den Mut haben solle, sich seines eigenen Verstandes zu bedienen (*Aude sapere*).

Aber ich schreibe nicht nur Bücher, sondern lese sie auch. Das können viele heute nicht mehr. Und wenn man sich nicht die Zeit nimmt, über eine Sache in Ruhe und gründlich selbst nachzudenken, wächst die Gefahr der ungeprüften Übernahme von Gedanken oder gar von Plagiaten, weil man meint, im Internet würde ja sowieso niemand etwas wiederfinden.

Da ich meine wichtigsten Bücher erst nach meinem 50. Lebensjahr ver-

öffentlich habe, würde ich heute wohl weder einen Philosophie-Lehrstuhl erhalten noch bei einer Evaluation bestehen. Drittmittel würde mir auch keiner geben. Dazu habe ich zu wenig unmittelbaren so genannten Praxisbezug. Mich interessiert Nachhaltigkeit, nicht vordergründige Verwertbarkeit. Und als politischer Berater wäre ich ungeeignet. Denn ich bestehe auf dem Grundsatz, den man den Kategorischen Imperativ sich angewöhnt hat zu nennen: Handle so, dass Dein Handeln Vorbild für alle sein kann.

In der Schriftenreihe des **Netzwerk Bildung** sind bisher folgende Titel erschienen:

- #23 Joachim Wieland, Dieter Dohmen: **Bildungsföderalismus und Bildungsfinanzierung** (2011)
- #22 Hrsg: Rolf Wernstedt, Marei John-Ohnesorg: **Schulentwicklung zwischen Autonomie und Kontrolle – Wie verändern wir Schule wirklich?** (2011)
- #21 Hrsg: Rolf Wernstedt, Marei John-Ohnesorg: **Allgemeinbildende Privatschulen – Impulsgeber für das Schulsystem oder Privatisierung von Bildung?** (2011)
- #20 Manfred Weiß: **Allgemeinbildende Privatschulen in Deutschland – Bereicherung oder Gefährdung des öffentlichen Schulwesens?** (2011)
- #19 Hrsg: Rolf Wernstedt, Marei John-Ohnesorg: **Bevölkerung, Bildung, Arbeitsmarkt – Vom Bildungsbericht zur Bildungssteuerung** (2010)
- #18 Hrsg: Rolf Wernstedt, Marei John-Ohnesorg: **Inklusive Bildung – Die UN-Konvention und ihre Folgen** (2010)
- #17 Hrsg: Rolf Wernstedt, Marei John-Ohnesorg: **Beginnt die Bildungsrepublik vor Ort? Die Stärken lokaler Bildungsnetzwerke** (2010)
- #16 Hrsg: Rolf Wernstedt, Marei John-Ohnesorg: **10 Jahre nach Bologna – Ziele und Umsetzung der Studienstrukturreform** (2010)
- #15 Hrsg: Rolf Wernstedt, Marei John-Ohnesorg: **Der Lehrerberuf im Wandel – Wie Reformprozesse Eingang in den Schulalltag finden können** (2010)
- #14 Jürgen Oelkers: **„I wanted to be a good teacher“ Zur Ausbildung von Lehrkräften in Deutschland** (2009)
- #13 Hrsg: Rolf Wernstedt, Marei John-Ohnesorg: **Schulstruktur – Bestandsaufnahme, Bundesländerinterner Vergleich und Perspektiven** (2009)

Im **Netzwerk Bildung** treffen sich bildungspolitische Akteure der Landes- und Bundesebene sowie ausgewiesene Bildungsexperten aus Wissenschaft, Wirtschaft und Zivilgesellschaft. Anliegen des Netzwerks ist der offene und konstruktive Dialog mit dem Ziel, zu einem gemeinsamen Vorgehen in der Bildungspolitik beizutragen.

Die Publikationen können Sie per e-mail nachbestellen bei: marion.stichler@fes.de
Weitere Informationen erhalten Sie unter <http://www.fes.de/bildungspolitik>

ISBN: 978-3-86872-932-0

978-3-86872-839-2



Committed to excellence

Die Friedrich-Ebert-Stiftung ist im Qualitätsmanagement zertifiziert nach EFQM
(European Foundation for Quality Management): Committed to Excellence