



Ausschussdrucksache 18(18)285 d

12.12.2016

**Prof. Dr. Heidi Schelhowe,
Arbeitsgruppe „Digitale Medien in der Bildung“ (dimab),
TZI – Technologie-Zentrum Informatik und
Informationstechnik, Universität Bremen**

Stellungnahme

Öffentliches Fachgespräch

zum Thema

**„Bildung, Qualifizierung und Wissenschaft in einer
digitalisierten Welt“**

am Mittwoch, 14. Dezember 2016

ANMERKUNGEN ZU BILDUNG IN DER DIGITALISIERTEN WELT

FACHGESPRÄCH "BILDUNG, QUALIFIZIERUNG UND WISSENSCHAFT IN EINER DIGITALISIERTE WELT" 14.12.2016

Angesichts bisheriger Erfahrungen in Lehrer(aus)bildung und Schule und vor dem Hintergrund des Strategiepapiers der KMK von Dezember 2016 möchte ich drei Überlegungen zur Medienbildung einbringen:

1. Informatische Bildung und Medienbildung müssen zusammen gedacht werden

Digitale Medien unterscheiden sich von bisherigen Medien, indem sie - mit dem Computer als Kern - Prozesse *automatischer* Verarbeitung auf alle Inhalte menschlichen Arbeitens und Lebens anwenden. Die getrennte Betrachtung sozio-kultureller, ökonomischer, gesellschaftlicher Phänomene auf der einen Seite und technologischer Gestaltung auf der anderen ist nicht tragfähig. Medienerziehung greift zu kurz, wenn sie Technologie gar nicht betrachtet oder höchstens als 'Werkzeug' versteht. Informatikunterricht ist zu eng, wenn er auf technische Kompetenzen orientiert, auf den Erwerb berufsbezogener Nutzungskompetenzen oder von Programmierkenntnissen. Die Verbindung von informatischer Bildung und Medienbildung, wie sie z.B. in der [Dagstuhl-Erklärung](#) zum Ausdruck kommt, ist notwendig.

- Auf der Ebene der *Lehrer(aus)bildung* braucht es einen verpflichtenden Modulbereich, in dem Wissenschaftler_innen sowohl aus der Medienbildung als auch aus der Informatik(didaktik) unterrichten.
- Mittelfristig sind *Professuren* einzurichten, die erziehungswissenschaftliche Forschung und Lehre mit technologischer Bildung verbinden.
- In den Schulen kann dies neben dem Fachunterricht auch im Rahmen existierender Schulfächer wie Informatik oder Medienkunde realisiert werden, wenn sie um das jeweils Fehlende (Informatik oder Medienerziehung) ergänzt werden.

2. Ein halber Schultag für Fächer übergreifendes medienbezogenes Lernen

Die ICILS-Studie¹ mit dem für Deutschland festgestellten *negativen* Zusammenhang zwischen Computernutzung in der Schule und informationsbezogenen Kompetenzen kann so interpretiert werden, dass Lehrer_innen zuerst verstehen müssen, was Digitale Medien sind und wie sie pädagogisch sinnvoll eingesetzt werden können, wenn deren Verwendung im Unterricht sinnvoll sein soll.

Im Unterricht braucht es - gegenüber der allgegenwärtigen und flüchtigen Nutzung der Medien im Alltag - Zeit sich einzulassen und Nachdenklichkeit zu fördern. Dies ist nur über den Fachunterricht und mit den heute ausgebildeten Lehrer_innen nicht zu realisieren.

- Sinnvoll ist ein halber Schultag, an dem Fachunterricht mit (kreativer) Medienbildung verbunden wird, wo Verständnis für Potenziale und Herausforderungen von Medien geweckt und Einblicke in Softwareentwicklung und Programmierung gegeben werden.
- Dies adressiert auch die Überwindung digitaler Spaltung. Für beide Geschlechter und für Jugendliche mit unterschiedlichem sozialem Hintergrund werden Perspektiven, die im Freizeithandeln verengt sind, erweitert.

3. Schulisches Lernen in außerschulischen Zentren

Lehrer_innen fühlen sich z.T. überfordert im Hinblick auf die vielfältigen Dimensionen von Medienbildung, Fortbildungen werden nicht wahrgenommen oder sind in ihrer bisherigen Form nicht wirksam. Medienkompetenzen erwerben Schüler_innen in Deutschland häufiger außerschulisch (ICILS 2013). Es ist mittelfristig nur schwer denkbar, dass Lehrer_innen in den Fächern (Fächer integrierte Medienbildung) mit den jeweils neusten Technologien, wie ihre Schüler_innen sie nutzen, mithalten und sie darüber hinaus in ihrem pädagogischen Wert verstehen und anwenden können.

- In Städten und Gemeinden gibt es vielerorts Freizeiteinrichtungen für junge Menschen und Erwachsene, wo kreative Medienarbeit stattfindet. Medienlabore, Maker-Zentren, Hacker-Spaces, FabLabs, Stadtteiljugendzentren sind in schulische Medienbildung und Lehrerfortbildung in Kooperation mit Fachlehrer_innen einzubeziehen.
- Besonders für Jugendliche, deren Erfahrungen mit der sprach- und textdominierten Orientierung von Schule negativ sind, kann ein handlungs- und handwerklich orientierter Zugang zu komplexeren Prozessen der Digitalisierung, wie sie z.B. Maker-Zentren bieten, den Kreislauf des Versagens brechen.

Heidi Schelhowe 10.12.2016

¹ Bos et al.: Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern in der 8. Jahrgangsstufe im internationalen Vergleich 2013