

INHALT

Editorial	3
------------------------	----------

Zwischen digitaler Lebens- und Lernwelt	4
Wie das Medienverhalten Jugendlicher den digitalen Wandel von Schule beeinflusst	

forum schulleitung 2018	20
Impressionen und Eindrücke zur Digitalkonferenz am 19. November 2018 in Duisburg	

„Niemand von uns würde je wieder anders unterrichten wollen“	26
Interview mit Frajo Ligmann	

Durchblick im Medienschungel	32
Mediennutzung verstehen – Risiken minimieren	

Impressum	37
------------------------	-----------

EDITORIAL

Im letzten Jahr habe ich gemeinsam mit meinem Sohn die weltgrößte Messe für Computerspiele, die Gamescom in Köln besucht. Wir hatten gemeinsam mit Kolleginnen und Kollegen aus anderen Stiftungen und deren Kindern die Möglichkeit, mit Spielentwicklern und Kennern der Szene zu sprechen und Spiele zu spielen. Die Kinder waren unsere „Dolmetscher“ und die hatten wir alle dringend nötig. Mir ist seitdem klar, dass ich bislang zu der Hälfte der Bevölkerung gehöre, für die das alles eine völlig neue und unbekannte Welt war und im Kern immer noch ist. Für die andere Hälfte der Bevölkerung gilt dies aber eben nicht und die meisten unserer Kinder und Jugendlichen gehören dazu.

Die Eindrücke sind immer noch lebendig und haben bei mir Spuren hinterlassen, sicherlich auch aufgrund der Lautstärke und der unglaublichen Menschenmassen, die in Schlangen zum Teil mehrere Stunden Wartezeit aushielten, um die neusten Spiele ausprobieren zu können. Was für eine Faszination. Alles ist virtuell, alles ist möglich, ohne gedankliche Grenzen.

Was mich seither intensiv beschäftigt, ist die Distanz zwischen dieser digitalen Welt und dem, wie wir im Kontext von Schulentwicklung über „Digitalisierung“ diskutieren und handeln. Für diese Distanz gibt es kein Maß. Bei der Vorstellung der Digitaloffensive für die Schulen in NRW wurde stolz das erste Biologiebuch für das Tablett verkündet. Das analoge Buch gibt es nun digital! – Wie das für unsere Kinder wohl klingt, wenn sie am Nachmittag den Zugang zu einem Spiel nutzen, um sich mit anderen Jugendlichen aus der ganzen Welt eine eigene Welt zu bauen, voller Freude daran basteln und ganz nebenbei die Grenzen der gesetzlichen Regelungen überschreiten.

Bleibt also die Frage, wie wir es schaffen, diese beiden Welten mehr in Einklang zu bringen.

Ja, es ist richtig, dass die Schulen mit Breitband, Hard- und Software ausgestattet werden müssen. Es ist sicher auch richtig, dass die Digitalisierung den Unterricht an vielen Stellen bereichern kann. Und selbstredend kann es nicht alleine darum gehen, das Analoge einfach ins Digitale zu übertragen. Aber unabhängig davon muss sich bereits jetzt

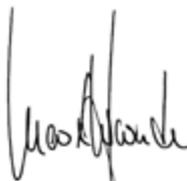
jede Schule mit oder auch ohne digitaler Ausstattung damit auseinandersetzen, wie sie ihre Schülerinnen und Schüler in dieser digitalen Welt begleiten kann. Die Kinder werden, so ist anzunehmen, dabei immer mehrere Schritte voraus sein. Insofern sollten die Schulen gemeinsam mit den Eltern die Kinder aktiv einbinden in diese Entwicklung. Gerade weil sie so rasant ist und bleibt. Und weil Schulen, wie Verwaltung insgesamt, beharrlich sind und nie in diesem Tempo agil sein werden, müssen wir vielmehr und noch viel stärker darüber nachdenken, was der eigentliche Kernauftrag von Schule im Kontext der Digitalisierung ist.

Beim forum schulleitung, das wir als Stiftung zusammen mit dem Qualis im November 2018 ausgerichtet haben, konnten sich 350 Leiterinnen und Leiter aus ganz NRW mit Expertinnen und Experten dazu austauschen, wie sich die Organisation Schule im Kontext der Digitalisierung weiterentwickeln kann. Ein voller Erfolg! Und ein Grund für uns als Wübben Stiftung weiter zu überlegen, wie wir Entwicklungsprozesse an Schulen entsprechend unterstützen können.

Gemeinsam mit der Stiftung digitale Spielkultur werden wir übrigens einige Schulleiterinnen und Schulleiter mit Vertretern der Schülerschaft in diesem Jahr zur Gamescom einladen können. Ich bin gespannt auf deren Eindrücke.

In diesem Sinne viel Freude beim Lesen!

Ihr



Dr. Markus Warnke
Geschäftsführer
der Wübben Stiftung





ZWISCHEN DIGITALER LEBENS- UND LERNWELT

Wie das Medienverhalten Jugendlicher den digitalen Wandel von Schule beeinflusst

Der nachfolgende Beitrag wirft einen Blick auf das Medienverhalten der Kinder und Jugendlichen in Deutschland. Er zielt dabei vor allem auf die Frage, welche Rückschlüsse sich aus der privaten Mediennutzung für den digitalen Wandel von Schule ziehen lassen.

Von Dr. Thomas Orthmann und Peter Martin Thomas

Die Jugendjahre der sogenannten „Generation Y“ und „Generation Z“ (geboren nach 1985 bzw. 2000) sind geprägt durch den digitalen Wandel. Smartphones, Tablets und PCs gehören ganz selbstverständlich zum Alltag. Jugendliche nutzen nicht nur digitale Medien, sie leben online. In diesem Punkt unterscheiden sie sich selbst von technikaffinen und digital kompetenten Eltern. Man muss sich das bewusst machen, um zu erfassen, welche Bedeutung digitale Medien für junge Menschen haben. Während die Atari-Spielekonsole vergangener Zeiten vielleicht einmal am Tag benutzt werden durfte (und das auch nur für eine begrenzte Zeit), sind Smartphone, Tablet und PC heutzutage rund um die Uhr verfügbar – in der Regel ohne elterliche Kontrolle. Digitale Spiele sind auch nur noch ein Teil eines sehr umfassenden Nutzungsspektrums. Befriedigt wird die gesamte Palette jugendlicher „Grundbedürfnisse“, wie z. B. miteinander zu kommunizieren, sich zu informieren, Musik zu hören, Filme und Videos zu schauen, zu shoppen und auf verschiedenste Weise Spaß zu haben.

Nun ist regelmäßige Mediennutzung eine Sache, Medienkompetenz eine andere. Deswegen gilt es gleich zu Beginn mit einem grundsätzlichen Irrtum aufzuräumen: Auch die Kinder der „Internetgeneration“ wurden nicht mit einem Digital-Gen geboren. Entsprechend irreführend ist der Begriff der „Digital Natives“. Digitale Kompetenz hat man nicht qua Geburt und sie wird einem auch nicht in die

Wiege gelegt. Wie fit sind also Jugendliche in Sachen digitale Medien? Wie schätzen sie ihr eigenes Nutzungsverhalten ein? Wie bewerten sie die Chancen und Risiken im Umgang mit digitalen Medien? Warum sind ihnen bestimmte Medien wichtiger als andere?

Die Antworten auf diese Fragen dienen nicht nur dem grundsätzlichen Verständnis des Medienverhaltens von Kindern und Jugendlichen. Mit Blick auf die digitale Transformation ergeben sich aus ihnen konkrete Implikationen für den Einsatz digitaler Medien in der schulischen Bildung. Für die Entwicklung und Gestaltung digitaler Lehr- und Lernumgebungen ist es wichtig zu verstehen, wie junge Menschen digitale Medien im Alltag nutzen und betrachten. Das gilt besonders mit Blick auf eine chancengerechte Bildung und gesellschaftliche Teilhabe. Beeinflusst durch den sozioökonomischen Hintergrund (also u. a. das Einkommen, die Bildung, den Beruf und die kulturelle Praxis ihrer Eltern) haben junge Menschen nicht nur unterschiedliche Erwartungen und Bedürfnisse. Die Nutzung digitaler Medien folgt auch unterschiedlichen Vorbildern. Zudem unterscheidet sich ihr Zugang zur Technik und sie werden nicht in gleicher Weise darin gefördert, den Umgang mit digitalen Medien zu erlernen. Kinder und Jugendliche aus sozioökonomisch schwachen Milieus waren schon vor der Digitalisierung bildungsbenachteiligt. Das darf sich nicht noch verfestigen oder durch die Digitalisierung verschlechtern. Gerade digitale Schule hat das Potenzial, Lernen zu individualisieren und ungleiche Bildungsvoraussetzungen aufzulösen. Worauf es dabei ankommt, illustriert der vorliegende Beitrag.

Aus dem privaten Nutzungsverhalten digitaler Medien durch Jugendliche ergeben sich konkrete Implikationen für deren Einsatz in der schulischen Bildung.

Digitaler Wandel – persönliche Entscheidung oder unaufhaltsame Entwicklung?

Die Debatte um die digitale Transformation trennt die Geister und wird nicht selten hitzig geführt. Verlieren wir durch Digitalisierung unser analoges Leben? Bedroht sie unsere Welt? Kann man sich dafür oder dagegen entscheiden? Grundsätzlich kann natürlich jeder selbst bestimmen, wie viel digitale Technik er sich ins Haus bzw. in sein Leben holt. Will er jedoch gesellschaftlichen, beruflichen und auch privaten Anschluss halten, nimmt die Anzahl der persönlichen Freiheitsgrade deutlich ab. Die Welt um uns herum wird zunehmend digitaler. Der digitale Wandel ist ein globaler Megatrend, der unser Leben, unsere Gesellschaft und unsere Ökonomie verändert. Er geschieht zwangsläufig und er berührt fast alle Bereiche unseres Alltags: ob Bildung, Arbeit, Erziehung, soziale und ökonomische Sicherheit oder tägliche Routinen wie Einkaufen, Fortbewegung und Kommunikation. Darüber hinaus beeinflusst er auch unsere Werte und kulturelle Entwicklung. Das alles passiert schon jetzt und wird künftig zunehmen. Grund genug, die nächsten Generationen darauf vorzubereiten.

JUGEND UND DIGITALE MEDIEN

Der schulische Einsatz digitaler Medien gelingt nur, wenn er auch berücksichtigt, wie Kinder und Jugendliche ihre Smartphones, Tablets oder PCs zuhause und in ihrer Freizeit nutzen. Dabei geht es weniger um das technische Anwendungsverständnis oder die täglichen Nutzungszeiten. Entscheidender sind die soziale und emotionale Bedeutung

digitaler Medien sowie die individuellen Medienkompetenzen der Schülerinnen und Schüler. In welchem Umfang dienen digitale Medien der Kommunikation und Unterhaltung? Wie werden sie zum informellen Lernen oder auch schon für schulische Zwecke eingesetzt? Und wie bewerten Schülerinnen und Schüler die mit den digitalen Medien verbundenen Chancen und Risiken?

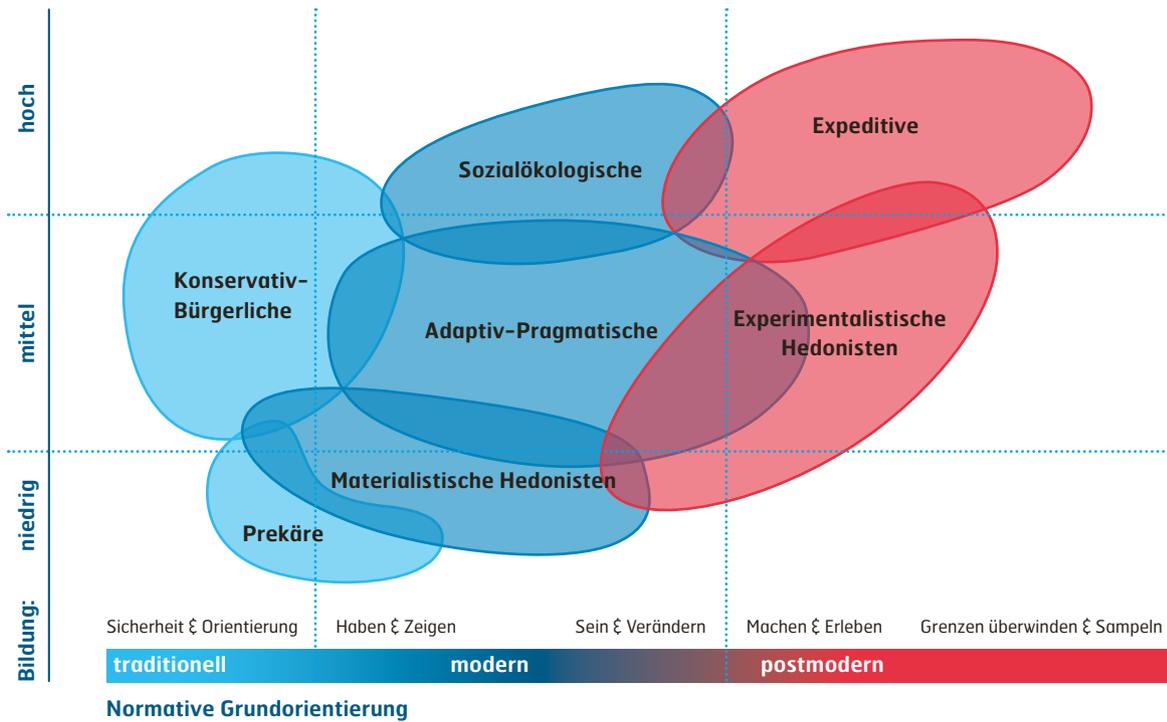
Zur Bedeutung unterschiedlicher Lebenswelten

Ist von „Kindern und Jugendlichen“ oder „der Jugend“ die Rede, dann handelt es sich stets um eine äußerst heterogene Grundmenge. Es geht um Individuen, die schon aufgrund ihres Alters (und damit ihrer Entwicklung) unterschiedlicher gar nicht sein könnten. In der Gruppe der 15- bis 17-jährigen sind es knapp 2,4 Mio. Individuen und in der Gruppe der 6- bis 14-jährigen 6,6 Mio. Individuen – vom Vorschulkind bis zum Oberstufenschüler. Entsprechend unterschiedlich sind ihr Entwicklungsstand und ihre individuellen Bedürfnisse bzw. Herausforderungen mit Blick auf digitale Medien. Zudem unterscheiden sie sich in ihrem sozioökonomischen Hintergrund. Sie stammen aus verschiedenen Milieus, die geprägt sind durch bestimmte Bildungsvoraussetzungen, Lebensstile, Werte und familiäre Konditionen. Jugendstudien müssen diese enorme Heterogenität berücksichtigen, wollen sie die Welt der Jugendlichen auch nur annähernd realistisch erfassen und abbilden. Eine Studie, die das (auch mit Blick auf die digitale Transformation) umfassend leistet, ist die Sinus-Studie „Wie ticken Jugendliche 2016“ (Calmbach et al. 2016). Sie unterscheidet bei Jugendlichen zwischen 14 und 17 Jahren aktuell sieben unterschiedliche Lebenswelten (siehe Abbildung 1). Diese lassen sich wie folgt skizzieren:



- **Konservativ-bürgerliche Lebenswelt:** die familien- und heimatorientierten Bodenständigen mit Traditionsbewusstsein und Verantwortungsethik.
- **Prekäre Lebenswelt:** um Orientierung und Teilhabe bemühte Jugendliche mit schwierigen Startvoraussetzungen und Durchbeißer-Mentalität.
- **Adaptiv-pragmatische Lebenswelt:** der leistungs- und familienorientierte, moderne Mainstream mit hoher Anpassungsbereitschaft.
- **Sozialökologische Lebenswelt:** nachhaltigkeits- und gemeinwohlorientierte Jugendliche mit sozialkritischer Grundhaltung und Offenheit für alternative Lebensentwürfe.
- **Materialistisch-hedonistische Lebenswelt:** die freizeit- und familienorientierte Unterschicht mit ausgeprägt marktenbewussten Konsumwünschen.
- **Experimentalistisch-hedonistische Lebenswelt:** die spaß- und szeneorientierten Nonkonformisten mit Fokus auf das Leben im Hier und Jetzt.
- **Expeditive Lebenswelt:** die erfolgs- und lifestyleorientierten Networker auf der Suche nach neuen Grenzen und unkonventionellen Erfahrungen.

Abbildung 1: SINUS-Modell für die Lebenswelten der 14- bis 17-Jährigen



Die Lebenswelten der Jugendlichen entscheiden darüber, ob digitale Medien in der Schule eine zentrale Rolle spielen.

Jede der Lebenswelten lässt sich durch einen bestimmten Schwerpunkt innerhalb eines formalen Bildungshintergrunds beschreiben sowie durch eine grundlegende Werteorientierung (traditionell, modern oder postmodern). Die Grenzen dazwischen sind fließend. Wer sich genauer mit Art und Einfluss jugendlicher Lebenswelten befassen möchte, dem sei sowohl die Sinus-Studie empfohlen als auch die DIVSI-U25-Studie zur „Generation Internet“ (DIVSI 2018). Letztere differenziert nach digitalen Lebenswelten junger Menschen unter 25 Jahren.

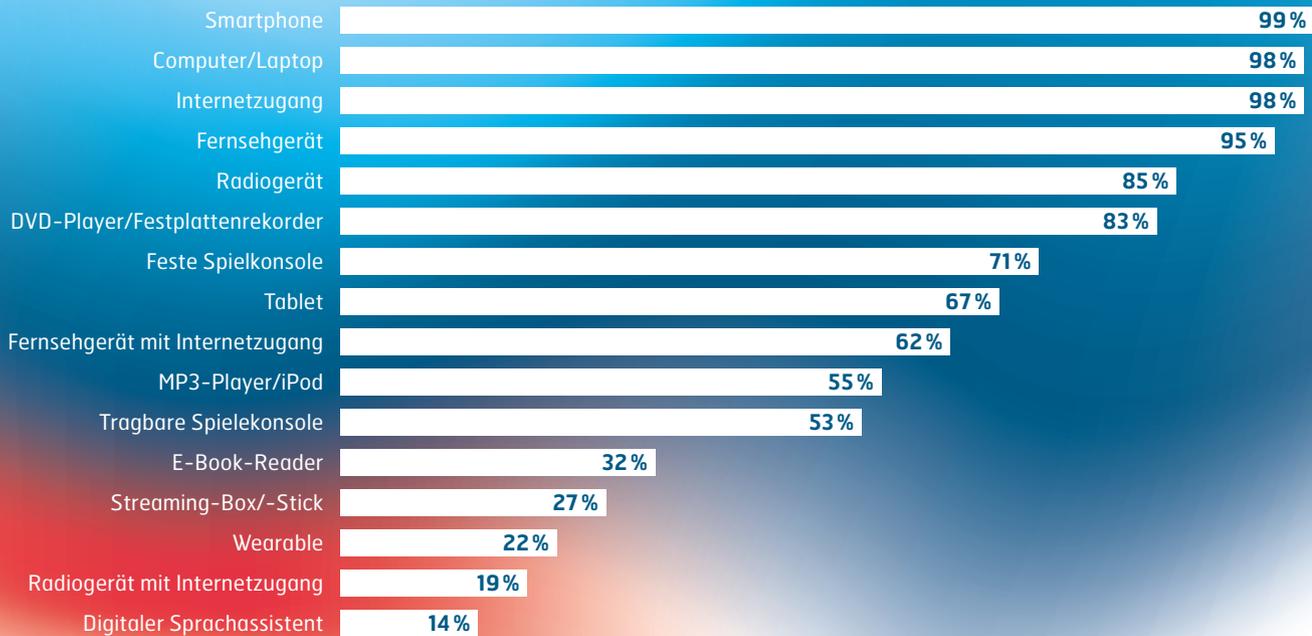
Die jugendlichen Lebenswelten sind auch bedeutsam für die digitale Schule. Sie entscheiden darüber, wie stark junge Menschen sich wünschen, dass digitale Medien in der Schule eine zentrale Rolle spielen (oder auch nicht). Vor allem Jugendliche aus den hedonistischen und prekären Milieus wünschen sich eine stärkere unterrichtliche Einbindung digitaler Medien. Für die einen steht dabei vor allem der Unterhaltungswert im

Vordergrund. Für die anderen bedeutet der schulische Einsatz oft die einzige Möglichkeit, überhaupt mit Rechnern und Laptops arbeiten zu können. Jugendliche aus postmodernen Lebenswelten hingegen können gut darauf verzichten. Sie sind schon von Hause aus umfassend digital ausgestattet. Laptops und PCs im Unterricht üben für sie keinen großen Reiz mehr aus. Im Gegenteil: Sie hinterfragen deren Nutzen und setzen sich auch kritisch mit deren Suchtpotenzial sowie dem drohenden Verlust analoger Skills auseinander.

Medienausstattung der Jugendlichen

Die Jugend von heute ist fast wunschlos glücklich, zumindest was ihre digitale Ausstattung betrifft. Natürlich gibt es für den Gaming-PC immer noch eine leistungsstärkere Grafikkarte und auch das Smartphone der nächsten Generation wartet wieder mit einer noch besseren Kamera auf. Doch das sind Detailfragen, nachdem bereits die technische Grundausstattung steht. Hauptsache man ist digital angeschlossen. Und hier gibt es unter den 12- bis 19-Jährigen so gut wie keine Ausnahme mehr. Fast jeder von ihnen (97 Prozent) besitzt ein Smartphone, 98 Prozent leben in einem Haushalt mit Computer bzw. Laptop und Internetzugang und zwei Drittel (67 Prozent) haben Zugang zu einem Tablet (Feierabend et al. 2018). Die Kinder der Generationen Y und Z sind technisch also gut versorgt. Grund dafür ist nicht zuletzt eine entsprechende Haltung ihrer Eltern. Für viele von ihnen

Abbildung 2: Geräteausstattung im Haushalt 2018



Quelle: JIM 2018, Basis: Alle Befragten, n=1.200

In Sachen digitaler Ausstattung sind Jugendliche fast wunschlos glücklich.

bedeuten digitale Medien eine bewusste Bildungsinvestition, die den beruflichen Erfolg der Kinder mitbestimmt. Außerdem wissen sie, dass ihre Kinder ohne Smartphone oder Internetzugang in Schule und Freundeskreis schnell zu Außenseitern werden können.

Wichtigstes Endgerät ist das Smartphone. Für die Jugendlichen ist es ein unabdingbarer Begleiter. Es ermöglicht den Zugang zu sämtlichen Medienangeboten, besonders aber zum Internet und zu den sozialen Medien. Im Gegensatz zu Tablet, Laptop oder PC ist das Smartphone immer mit dabei und der Umgang damit Routine. Für den schulischen Einsatz impliziert dies die Möglichkeit, individuelle didaktische Szenarien gestalten und umsetzen zu können.

Einfluss der Eltern

Wie gerade angesprochen, beeinflussen auch die Haltungen, Kompetenzen und persönlichen Hintergründe der Eltern das digitale Nutzungsverhalten ihrer Kinder. Entsprechend unterschiedlich sind die Voraussetzungen: Die technische Ausstattung und Mediennutzung daheim hängen u. a. von Rahmenbedingungen ab wie den finanziellen Möglichkeiten, dem Digitalisierungsgrad des elterlichen Berufs sowie den digitalen Kompetenzen und dem medialen Nutzungsver-

halten der Eltern. Hinsichtlich einer direkten elterlichen Einflussnahme ist die Lage für die Kids allerdings entspannt. In der Regel bewegen sich die Jugendlichen ohne große Kontrolle durch die Online-Welt. Zwar gibt es Ermahnungen und Grundsatzgespräche (z. B. zu den Gefahren des Internets) sowie auch allgemeine Regeln zu Nutzungszeiten und Nutzungsorten („nicht beim Essen“, „nicht nach 23:00 Uhr“ etc.), inhaltlich aber sind die Jugendlichen fast vollständig autark unterwegs. Dahinter steckt zum einen die fehlende Kontrollmöglichkeit, zum anderen aber auch eine prinzipiell tolerierende bis unterstützende Haltung der Eltern. Sie wissen um die Bedeutung digitaler Medien, sei es perspektivisch für den späteren beruflichen Erfolg und die gesellschaftliche Teilhabe ihrer Kinder oder als selbstverständliche und zeitgemäße Möglichkeit, sich mit Freunden auszutauschen und Spaß zu haben.

Eltern sind sogar wichtige Ansprechpartner, deren digitale Kompetenzen durchaus in Anspruch genommen werden. 86 Prozent von ihnen besitzen mittlerweile ein Smartphone und 90 Prozent nutzen regelmäßig das mobile Internet (Müller et al. 2016). Die meisten Eltern sind also „versierte Onliner“ und verfügen über digitale Kenntnisse und Kompetenzen, die von den Jugendlichen auch gesehen und abgefragt werden.

Das individuelle Risikoverhalten Jugendlicher im Umgang mit digitalen Medien unterscheidet sich je nach Bildungsgrad und Lebenswelt deutlich.

Digitale Kompetenzen Jugendlicher

Bei der Frage nach der Medienkompetenz von Jugendlichen gilt es zunächst einen grundsätzlichen Aspekt zu klären: Medienkompetenz bedeutet nicht, ein Smartphone oder Tablet an- bzw. ausschalten zu können. Digitale Geräte bedienen und einzelne Programme bzw. Apps anwenden zu können, ist nur die technische Seite der Mediennutzung. Zu den weiteren (und größeren) Herausforderungen zählen der Umgang mit Risiken und Gefahren, der eigenverantwortliche und überlegte Einsatz digitaler Medien und – mit Blick auf Schule und Unterricht – auch deren sinnvolle und zielorientierte Verwendung fürs Lernen. Gerade zum letzten Punkt verfügen Jugendliche von Hause aus nur über geringe Kompetenzen. Das Erkennen guter Informationsquellen, geeigneter Lernformate und relevanter Lerninhalte wird im Rahmen ihrer privaten Mediennutzung nicht gefordert. Google-Recherchen fürs Geschichtsreferat oder die Deutschklausur führen bei vielen Jugendlichen entsprechend selten über die erste Ergebnisseite hinaus.

Viele Kompetenzen, die im Zusammenhang mit digitalen Medien benötigt werden, sind schließlich auch Kompetenzen aus der „analogen Welt“. Zu nennen sind hier Problemlösefähigkeit, Kreativität und kritisches Denken oder die Fähigkeit zum selbstgesteuerten Lernen. Der Erwerb digitaler Kompetenzen schult Jugendliche somit auch für zentrale Anforderungen im sozialen, beruflichen und gesellschaftlichen Bereich.

Risikobewusstsein als Teil von Medienkompetenz

Jugendliche, die heute die Schulbank drücken, sind sich der Risiken und Gefahren digitaler Medien deutlich bewusster als noch vor vier oder fünf Jahren. Über 60 Prozent von ihnen sehen die größten Gefahren bei Schadprogrammen, Viren und Trojanern, dem Ausspionieren von Zugangsdaten und dem möglichen Betrug beim Online-Einkauf. Ein Drittel der Schüler führt an, dass sie nicht mehr auf Facebook seien, weil sie sich um ihre privaten Daten sorgen (DIVSI 2018). Das alles ist Ausdruck einer grundsätzlich aufgeklärten, medienkritischen Haltung. Technische Sicherheit und alltäglicher Selbstschutz stehen dabei im Vordergrund. Während hier aber höchstens die Integrität von Hardware, Software oder eigenem (bzw. elterlichem) Geldbeutel in Gefahr ist, steht in anderer Hinsicht etwas viel Existenzialeres auf dem Spiel: die persönliche Integrität.

Sie ist bedroht durch eine digitale Hass- und Beleidigungskultur, die in der Anonymität des Netzes kaum Grenzen kennt. Die meisten der Schülerinnen und Schüler sind sich dessen bewusst: Zwei Drittel von ihnen sind der Meinung, dass man heutzutage damit rechnen muss, beleidigt oder beschimpft zu werden, wenn man sich im Internet mitteilt. Ebenso vielen Schülerinnen und Schülern sind Hassbotschaften bereits selbst begegnet (Feierabend et al. 2018). Jeder Dritte hat auch bereits Cyber-Mobbing im Bekanntenkreis mitbekommen. Jenseits elterlicher Warnungen und medienpädagogischer Aufklärung ist jungen Menschen also die Verrohung der Umgangsweisen im Internet und in den Sozialen Medien aus eigener Erfahrung bekannt – wobei sich ihr individuelles Online-Verhalten je nach Bildungsgrad und Lebenswelt deutlich unterscheidet. Die Spanne reicht von großer Vorsicht im Umgang mit eigenen Daten über pragmatische Sorglosigkeit bis hin zur aktiven Beteiligung an Cyber-Mobbing. Schule ist also in jedem Fall gefordert, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler mit Blick auf die Risiken digitaler Medien zu fördern.

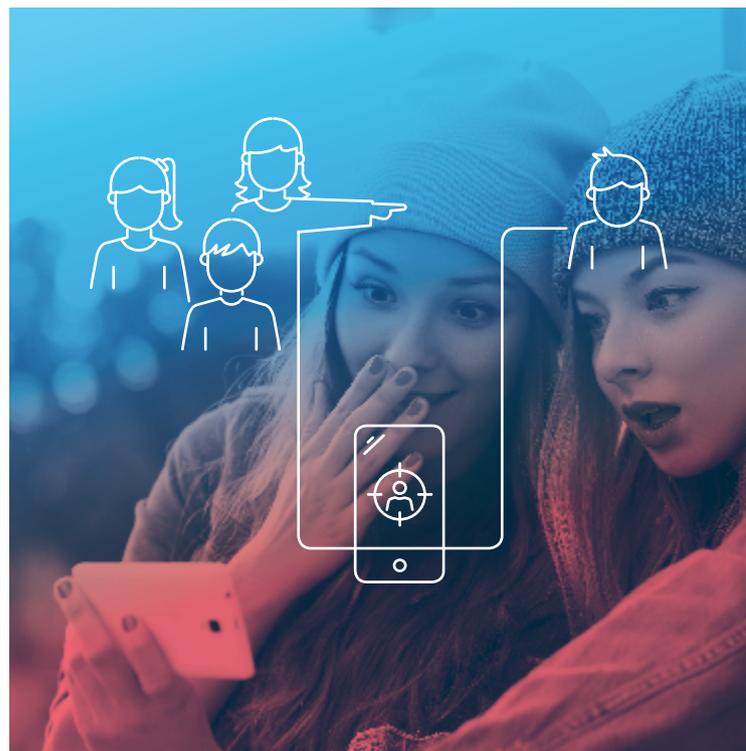
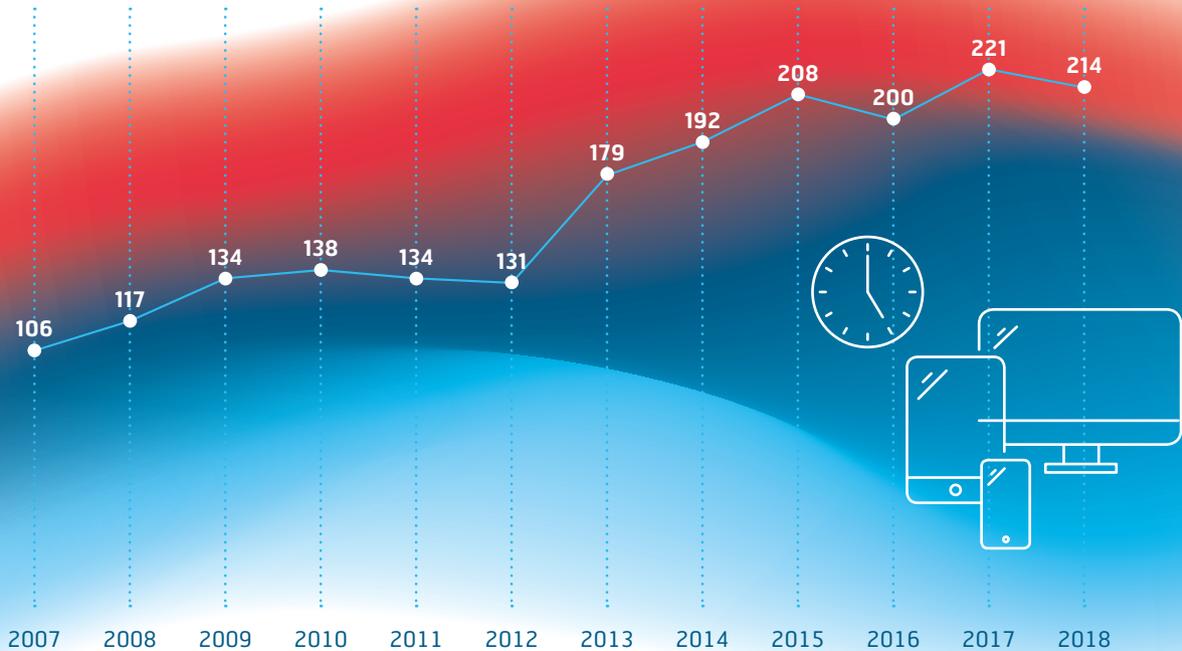


Abbildung 3: Entwicklung tägliche Online-Nutzung 2007–2018

(Montag bis Freitag, Selbsteinschätzung in Minuten)



Quelle: JIM 2007 – JIM 2018, Angaben in Minuten, Basis: Kinder und Jugendliche von 14 bis 19 Jahren

Selbstkritisches Nutzungsverhalten

Eine der größten Ängste von Erwachsenen ist die, dass „unsere Jugend“ dem Internet verfällt und aus der Online-Welt nicht wieder ins wirkliche Leben zurückfindet. Ähnliche Befürchtungen gab es bereits beim Einzug des Fernsehers in die bundesdeutschen Wohnzimmer oder bei der Eroberung des Kinderzimmers durch den Personal Computer. Kritiker und Medien warnten vor zunehmender Verdummung und der sozialen Verarmung einer ganzen Generation. Nichts davon ist eingetreten und auch die heutige Jugend scheint davon nicht bedroht. Im Gegenteil, viele zeichnen sich aus durch einen selbstkritischen Blick auf das eigene Nutzungsverhalten. Man lebt zwar online, will aber nicht abhängig sein. Das jedoch bekommen Jugendliche häufig suggeriert, sobald sie auch nur zum Musikhören, Telefonieren oder für eine WhatsApp-Nachricht zum Handy greifen.

Die Zeiten haben sich geändert. Mit der Entwicklung digitaler Geräte hat sich auch ihr Nutzungsspektrum erweitert. Das moderne Smartphone ist nicht nur zum „Daddeln“ da, Jugendliche nutzen es auch zum Chatten, Verabreden, Shoppen, Kinokarten und Pizza bestellen, Musikhören, Lernen und ... und ... und ... Das Smartphone ist selbstverständlicher Alltagsbegleiter und hat eine Vielzahl anderer Dinge ersetzt – wie z. B. das Wählscheibentelefon, den Walkman, die Kinokasse oder den Versandhauskatalog. Den negativen

Hype um seine Nutzung machen aus Sicht der Jugendlichen höchstens die Erwachsenen. Von ihnen bekommen sie zu hören, dass „die Kinder ja immer mehr Zeit im Internet verbringen würden“.

Das Smartphone ist nicht nur zum Daddeln da.

Und tatsächlich: Die tägliche Online-Zeit der Kinder und Jugendlichen hat sich von 2007 bis 2018 verdoppelt: von durchschnittlich eindreiviertel Stunden (106 Min.) auf heute dreieinhalb Stunden (214 Min.) (Feierabend et al. 2018, siehe Abbildung 3). Diese Entwicklung resultiert u. a. aus der Zunahme an günstigen Flatrate-Tarifen und passenden Medienangeboten. Es ist jedoch interessant, in diesem Zusammenhang auch einen Blick auf den täglichen Fernsehkonsum der Deutschen zu werfen. 2017 lag dieser bei durchschnittlich 221 Minuten. Die Generation 50+ trug mit 316 Minuten dazu bei. Die 14- bis 29-Jährigen verbrachten hingegen mit 105 Minuten zwei Drittel (!) weniger Zeit vor dem Fernseher (Zubayr und Gerhard 2018). Die Mediennutzung junger Menschen hat sich also verschoben: Information und Unterhaltung geschehen heute viel stärker online.

Der kontrollierte und souveräne Umgang mit digitalen Medien ist für viele Jugendliche mittlerweile ein Kompetenz- und Distinktionsmerkmal.

Auch ohne Glaskugel lässt sich absehen, dass Kinder und Jugendliche im Jahr 2020 sicherlich nicht acht Stunden am Tag im Internet verbringen werden. Irgendwo zwischen Schule, Familie, Freundeskreis, Sport und sonstigen Alltagsaktivitäten ist eine gewisse Internet-Sättigung erreicht. Auch für junge Menschen hat der Tag nur 24 Stunden. Zudem ist ihr Nutzungsverhalten (ungeachtet grundsätzlicher Tendenzen) äußerst heterogen. Es variiert je nach Geschlecht, Alter, Schulbildung und Milieuzugehörigkeit. So sind z. B. Jungen im Schnitt länger online als Mädchen (+ 18 Min.), 16- bis 17-Jährige länger als 14- bis 15-Jährige (+ 31 Min.) und 12- bis 13-Jährige (+ 78 Min.) und Schülerinnen und Schüler anderer Schulformen länger als Gymnasiasten (+ 47 Min.) (Feierabend et al. 2018).

Letztlich braucht es keine Statistiken, um den Schreckensszenarien einer flächendeckenden Internet-Sucht bei Jugendlichen zu begegnen. Das zeigen auch die qualitativen Ergebnisse der Sinus-Studie 2016. Danach äußern die Jugendlichen eine gewisse Sehnsucht nach einem nicht-digitalen Alltag und „medienlosen“ Erlebnissen. Sie befürchten eine Entfremdung vom „wirklichen Leben“ durch digitale Technologien. Besonders Jugendliche mit höherer Formalbildung machen sich in diesem Punkt bereits Gedanken über die nächste Generation. So wollen sie bei ihren eigenen Kindern darauf achten, dass diese nicht zu früh mit digitalen Medien in Berührung kommen. Schon heute zeigen sich Jugendliche

von der übermäßigen Nutzung ihrer Smartphones im Freundeskreis genervt. Wer immer nur auf sein Display schaut und dauernd darauf herumtippt, gilt als uncool. Gerade bei formal höher gebildeten Schülerinnen und Schülern erweist sich der kontrollierte und souveräne Umgang mit digitalen Medien mittlerweile als Kompetenz- und Distinktionsmerkmal.

Beschränkte Anwendungskompetenzen

Für die Jugendlichen selbst steht bei der Frage nach Medienkompetenz vor allem die Anwendungskompetenz im Vordergrund. So sollte man sich mit der Bedienung seines Smartphones oder PCs auskennen und auch mit grundlegenden Programmen bzw. Apps umgehen können. Dass das vornehmlich altersrelevante Anwendungen wie WhatsApp, Instagram oder Streaming-Dienste betrifft, verwundert nicht. Und auch beim technischen Grundverständnis reicht es den Jugendlichen, sich z. B. über Display-Auflösungen verständigen und Kameraeinstellungen ändern zu können.

Die Formatierung eines Word-Dokuments oder das Erstellen einer komplexeren Excel-Tabelle führt hingegen schnell an persönliche Grenzen. Derartige Anwendungen sind nicht Teil der privaten Nutzungskultur. Sie werden damit auch nicht auf dem klassischen Weg des bedarfsorientierten „learning by doing“ erworben. Für Schule besteht hier also reichlich Raum (und Notwendigkeit), entsprechende Kompetenzen zu vermitteln. Das gilt besonders für ausbildungs- und



berufsrelevante Techniken bzw. Programmen wie z. B. den klassischen Office-Anwendungen. Jugendliche sind sich auch durchaus bewusst, dass diese Fertigkeiten wichtig für die berufliche und gesellschaftliche Teilhabe sind. Inwieweit sie das selbst betrifft, hängt aber zum einen vom Digitalisierungsgrad des Elternhauses ab und zum anderen vom (vermuteten) Digitalisierungsgrad des angestrebten Berufs.

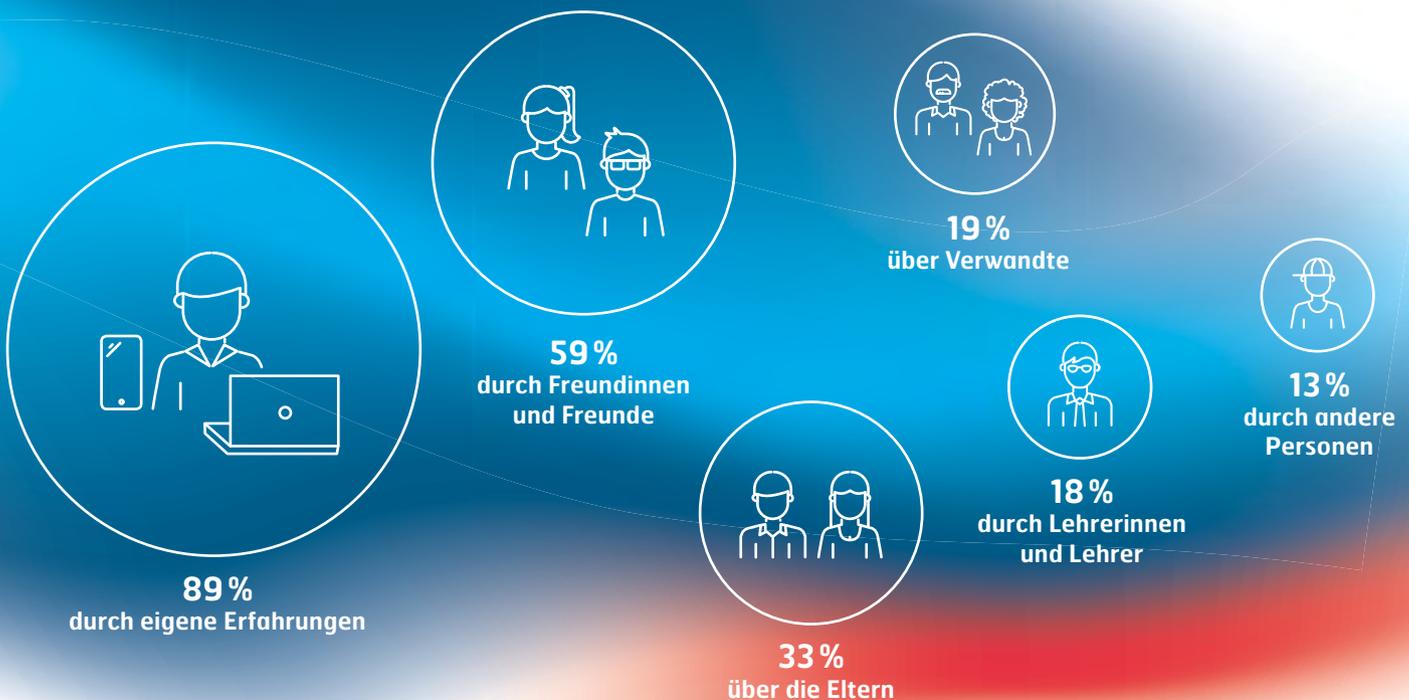
Freiheit und Selbstbestimmung

Junge Menschen zwischen 14 und 17 Jahren sind heute weitestgehend selbstgesteuert im Internet unterwegs, in den sozialen Medien sowieso. Und auch wenn es immer wieder passiert, möchte sich kein Kind von seinen Eltern auf Facebook oder bei Instagram überwachen lassen. Jugendliche schätzen die Freiheit, die ihnen die Online-Welt bietet, auch wenn das manche Eltern um den Schlaf bringt. Die Zeit, die ein Jugendlicher am Tag allein (bzw. unter Freunden)

mit seinem Handy verbringt, ermöglicht so gut wie keine elterliche Kontrolle. Auseinandersetzungen mit Eltern gibt es (wenn überhaupt) nur dann, wenn vereinbarte Regeln erkennbar nicht eingehalten werden. Ansonsten erfüllt gerade das Smartphone den Wunsch Heranwachsender, ihr Leben so selbstbestimmt wie möglich zu gestalten.

Das spiegelt sich auch in der Art und Weise, wie junge Menschen zwischen 14 und 24 Jahren ihr digitales Wissen erwerben. Die meisten tun dies in Eigenregie (89 Prozent) und/oder mit Hilfe von Freunden (59 Prozent), (DIVSI 2018; siehe auch Abbildung 4). Schule spielt hier eine nur untergeordnete Rolle. Nicht mal jeder fünfte Heranwachsende gibt an, sich seine digitalen Kenntnisse auch mit Hilfe der Lehrer angeeignet zu haben. Mögliche Gründe dafür werden sichtbar, wenn man sich den digitalen Status quo von Schule genauer anschaut.

Abbildung 4: Wie erwerben junge Menschen digitale Kenntnisse?



SCHULE UND DIGITALE MEDIEN

Der Blick in die digitale Welt junger Menschen zeigt, dass sie in Sachen digitale Medien in verschiedener Hinsicht gut aufgestellt sind: Sie sind technisch gut ausgestattet, geübt im Umgang mit digitalen Endgeräten sowie einzelnen Anwendungen und verfügen (je nach persönlichem Hintergrund) über mehr oder minder ausgeprägte digitale Kompetenzen. Digitale Medien sind für sie keine Zukunftstechnologien, sondern integrale Bestandteile ihres täglichen Lebens. Im Vergleich dazu ist die Institution Schule fast völlig analog. Digitale Modellschulen, Computerräume und Whiteboards ändern daran nur wenig.

Digitale Medien in der Schule: Status quo

Die letzten Ergebnisse zum internationalen Stand digitaler Schule und digitaler Schülerkompetenzen (auch in Deutschland) stammen aus der International Computer and Information Literacy Study (ICILS) aus dem Jahr 2013, (Bos et al. 2014). 2018 gab es zwar eine zweite ICILS-Erhebung, doch liegen deren Ergebnisse noch nicht vor. Es ist jedoch zu befürchten, dass die neuen Zahlen nicht wesentlich besser sind und sich die Situation im internationalen Vergleich wohl eher verschlechtert hat. Grundsätzlich attestierte die ICILS-Studie 2013 deutschen Schulen und Schülerinnen und Schülern eine erheblich rückständige Entwicklung. So weisen z. B. nur 1,5 Prozent der Jugendlichen bei informations- und computerbezogenen Kompetenzen die höchste Kompetenzstufe V auf (internationaler Durchschnitt: 2,2 Prozent). Etwa die Hälfte der Schüler (45 Prozent) befindet sich auf der Kompetenzstufe III. Das bedeutet, dass sie unter Anleitung Dokumente bearbeiten und einfache Informationsprodukte erstellen können. Bei fast einem Drittel der Schüler (30 Prozent) sind digitale Kompetenzen und Wissen nur rudimentär vorhanden. Hier gehen die Fertigkeiten kaum über das Einschalten des eigenen Smartphones und die Bedienung von WhatsApp hinaus.

Den deutschen Schulen attestiert ICILS im internationalen Vergleich eine weit unterdurchschnittliche digitale Ausstattung. Statistisch gesehen teilen sich in Deutschland 11,5 Schülerinnen und Schüler einen PC. In Norwegen sind es 2,4 Schülerinnen und Schüler pro Computer. Auch beim Stand der Technik schneiden die deutschen Schulen schlecht ab. Hinsichtlich der medialen Ausstattung und IT-Infrastruktur besteht hoher Entwicklungsbedarf. Viele der Rechner sind veraltet und (ebenso wie das Internet) zu langsam.

LERNEN MIT DIGITALEN MEDIEN

Digitale Medien sind mehr als nur ergänzende Anwendungen, auf die im Unterricht – in einer ansonsten analogen Lernwelt – dann und wann mal zurückgegriffen werden kann. Didaktisch sinnvoll integriert schaffen sie einen pädagogischen Mehrwert: Lerninhalte und Lernprozesse lassen sich besser individualisieren, Schülerinnen und Schüler stärker aktivieren und kooperative Lernformen praktizieren. Neben aktueller Hardware und funktionierenden IT-Strukturen braucht es dafür geeignete digitale Lern- und Unterrichtsmaterialien, neue didaktische Konzepte, angepasste Curricula und für digitale Bildung geschulte Lehrkräfte.

Im internationalen Vergleich sind deutsche Schülerinnen und Schüler sowie Schulen digital rückständig.

Entwicklung einer digitalen Lernkultur

Eine der ersten Herausforderungen digitaler Schule besteht darin, Jugendlichen zu vermitteln, dass aus ihren digitalen Geräten plötzlich ernsthafte Lern-Tools werden. Bisher waren z. B. ihre Smartphones reine Freizeitmedien, deren Nutzung in der Schule höchstens geduldet, häufig sogar verboten ist. Die Smartphones dienen vornehmlich zum Spielen, Kommunizieren und Videoschauen. Nun aber sollen sich die Schülerinnen und Schüler damit auch Stoffwechselfvorgänge, Kommunikationsmodelle und Vektorrechnung aneignen. Das ist gleich auf mehreren Ebenen herausfordernd. Es fängt damit an, dass Jugendliche in der Schule wirklich nur die Anwendungen nutzen sollen, die für den jeweiligen Unterrichtszweck gebraucht bzw. von Lehrerinnen und Lehrern dafür freigegeben werden. WhatsApp, Snapchat & Co. haben Sendepause. Sie dürfen sich weder von eingehenden Nachrichten ablenken lassen noch von der Möglichkeit, mal eben auf YouTube ein lustiges Video zu schauen. Im Unterricht wird von ihnen eine zielgerichtete Mediennutzung gefordert, mit engen inhaltlichen und zeitlichen Vorgaben.

Das hat Folgen: Mit einem Mal wandelt sich z. B. das geliebte Internet vom Ort der unbegrenzten Möglichkeiten zum Ort der unüberschaubaren Vielfalt. Auf der Suche nach Informationen öffnen sich mit jedem Klick vielversprechende Wege, aber auch zahllose Sackgassen und verwirrende Pfade. Jugendliche müssen erst lernen, Quellen und Informationen unterschiedlicher Qualität identifizieren und bewerten zu können. Haben sie z. B. gerade einen kommerziellen, privaten, journalistischen oder wissenschaftlichen Inhalt vor sich? Wie transparent, seriös und glaubwürdig ist die Quelle? Wie steht es um den fachlichen Wert und Nutzen der recherchierten Inhalte? Lernen mit digitalen Medien heißt also weiterhin Lernen. Und auch dabei geht es immer noch um Konzentration, Perception und Reflexion – vielleicht sogar

Je nach Schulform sprechen sich 60 bis 80 Prozent der Schülerinnen und Schüler für einen handlungsorientierten Einsatz digitaler Medien aus.

noch mehr als in der analogen Lernwelt, in der bereits alle notwendigen Informationen zusammengefasst im Lehrbuch oder Arbeitsheft auf dem Tisch liegen.

Dies zu erkennen und auch umsetzen zu können, ist Teil der Medienkompetenz, die digitale Schule vermitteln muss. Die Schülerinnen und Schüler müssen lernen, sich über digitale Medien neue Informationen anzueignen, bestehendes Wissen zu vertiefen, die eigene Kreativität zu entwickeln, Dinge zu analysieren, Lösungen zu erarbeiten, Erkenntnisse zu kommunizieren und Ergebnisse zu präsentieren. Das geht in vielen Punkten weit über das hinaus, was sie bereits an grundsätzlichen Fertigkeiten und digitalen Kompetenzen besitzen. Natürlich knüpft der Kompetenzerwerb in Schule auch an dem an, was sich die Jugendlichen bereits im Rahmen ihrer privaten Mediennutzung angeeignet haben: Hier geht es aber vor allem um die Auseinandersetzung mit den digitalen Medien selbst – mit dem eigenen Nutzungsverhalten, den Technologien (ihrer Entwicklung und Anwendung), den Risiken und Chancen sowie auch ihrer gesellschaftlich-kulturellen Bedeutung.

Mediennutzung in der Schule

Deutsche Schülerinnen und Schüler haben grundsätzlich ein hohes bis sehr hohes Interesse daran, digitale Medien kreativ im Unterricht zu nutzen. Je nach Schulform sprechen sich 60 bis 80 Prozent für einen handlungsorientierten Einsatz dieser Medien aus (Schmid et al. 2018b). Das umfasst u. a. die Recherche im Internet, das Arbeiten mit Apps und Computerprogrammen oder auch die Erstellung eigener Präsentationen und Videos. Die schulische Realität hingegen sieht anders aus: Gerade mal 9 Prozent der deutschen Lehrkräfte setzen den Computer täglich im Unterricht ein (Digitaler Bildungspakt 2016). Damit liegt Deutschland unter allen OECD-Ländern auf dem letzten Platz. Im OECD-Durchschnitt sind es über ein Drittel der Lehrkräfte (34,2 Prozent), die ihre Schülerinnen und Schüler täglich mit dem Computer arbeiten lassen. In den Niederlanden sind es sogar die Hälfte (50,8 Prozent) und in Australien zwei Drittel (66,0 Prozent) aller Lehrkräfte.

Auch Geräte wie Smartphones oder Tablets werden nur selten benutzt. Zwischen Lernen in der Freizeit und Lernen in der Schule ergibt sich für Schülerinnen und Schüler somit ein „Medienbruch“ (Schmid et al. 2017b). Während im Unterricht medial unterstützte kollaborative Lernformen kaum eingesetzt werden, nutzt mehr als jeder zweite Sekundarschüler (58 Prozent) Chatdienste wie WhatsApp zum Lernen in der Freizeit und mehr als jeder dritte (38 Prozent) soziale Netz-

werke. Da in den meisten Schulen (zumindest im Klassenraum) ein Handy-Verbot herrscht, spielen auch Online-Videos als Lernmedium im Unterricht so gut wie keine Rolle. Das steht im klaren Kontrast zum privaten Lernen am Nachmittag: Hier gehören für drei Viertel aller Schülerinnen und Schüler (76 Prozent) Videos dazu. Auch mit Blick auf dieses Medium bestehen also getrennte Lernwelten.

Als schnelle Lösung nun einfach das private Lernverhalten auf Schule übertragen zu wollen, greift zu kurz. Was in der Freizeit praktiziert wird, funktioniert nicht automatisch auch im Unterricht bzw. ist dort gar nicht erst gewollt. So sprechen sich z. B. nur 29 Prozent der Sekundarschüler klar dafür aus, WhatsApp, Instagram und Snapchat auch für Unterrichtszwecke zu nutzen. Unter den Gymnasiasten sind es sogar nur 16 Prozent. Schülerinnen und Schüler unterscheiden also zwischen der privaten und unterrichtlichen Nutzung digitaler Medien und ziehen in bestimmten Fällen eine klare Grenze. Vielleicht erscheinen den Jugendlichen die sozialen Netzwerke für unterrichtliche Zwecke weniger praktikabel oder sie sollen Teil der Privatsphäre bleiben. Immerhin sind sie die zentralen Portale für den persönlichen Austausch mit Freunden.



Unterm Strich bringt der anekdotenhafte Einsatz digitaler Medien nicht viel. Dass sich hier nur wenig tut bzw. getan hat, hängt zuallererst mit der unzureichenden infrastrukturellen Ausstattung zusammen. Kein Wunder, dass für fast 84 Prozent der Schulleitungen die mit der Digitalisierung verbundenen Hardware-, Software- und Wartungskosten zu den größten Hürden bzw. Herausforderungen zählen (Schwanenberg et al. 2018). Selbst wenn (zum Beispiel durch den Digitalpakt) Schulen in naher Zukunft flächendeckend mit den notwendigen Endgeräten, IT-Systemen und Programmen bzw. Apps ausgestattet sind, braucht es immer noch fachspezifische Medienkonzepte. Ohne solche Konzepte wüssten weder Schülerinnen und Schüler noch Lehrkräfte, wie sich z. B. Tablets im Fach Geographie in der 10. Klasse der gymnasialen Oberstufe beim Thema „Folgen der Migration“ lernfördernd einsetzen lassen. Den meisten Schulen fehlt es auch immer noch an einer digitalen Strategie. Sie haben weder ein spezielles Medienkonzept für den Einsatz digitaler Lernmittel noch ist der digitale Wandel Bestandteil ihrer systematischen Schul- und Unterrichtsentwicklung. Gerade mal 8 Prozent der deutschen Schulleitungen messen der Digitalisierung eine strategische Bedeutung zu (Schmid et al. 2017b). Dabei bedeutet digitale Transformation einen Wandel von Schule als Ganzem: Neben ihrer unterrichtlichen Verwendung lassen sich digitale Medien auch für die Personal- und Organisationsentwicklung, die Elternarbeit sowie die Kommunikation des schulischen Personals untereinander einsetzen.

Schulisches Personal und digitale Medien: Kompetenzen und Haltungen

Ein entscheidender Erfolgsfaktor der digitalen Schule sind die digitalen Kompetenzen und entsprechenden Grundhaltungen der Lehrkräfte und Schulleitungen. Für die meisten von ihnen gilt es, überhaupt erst mal die Notwendigkeit für die Digitalisierung von Bildung zu erkennen und auch das damit verknüpfte Potenzial. Im Moment ist die Ausgangslage in dieser Hinsicht mehr als bescheiden – oder um es in Schulnoten auszudrücken: mangelhaft bis unzureichend. Zunächst einmal gibt es eine gesellschaftliche Notwendigkeit, Schülerinnen und Schüler im Umgang mit digitalen Medien zu schulen, sowohl fächerübergreifend als auch unabhängig davon, was eine einzelne Lehrkraft von Digitalisierung hält. Die Vermittlung digitaler Kompetenzen darf nicht von der persönlichen Haltung oder Weltanschauung des schulischen Personals abhängen.

Digitale Transformation bedeutet einen Wandel von Schule als Ganzem: Neben ihrer unterrichtlichen Verwendung lassen sich digitale Medien auch für die Personal- und Organisationsentwicklung, die Elternarbeit sowie die Kommunikation einsetzen.



Bereits auf Schulleitungsebene ist viel Überzeugungsarbeit für digitale Schule nötig. Bisher sind 50 Prozent der Schulleitungen der Ansicht, dass der schulische Nutzen digitaler Medien überbewertet wird (Schwanenberg et al. 2018). Lehrkräfte zeigen eine noch pessimistischere Haltung hinsichtlich des didaktischen Potenzials digitaler Medien. Nicht mal ein Drittel (29 Prozent) von ihnen glaubt, dass sich die Lernqualität durch digitale Medien erhöht. Noch weniger (23 Prozent) sind der Ansicht, dass sich mit ihrer Hilfe die Lernergebnisse verbessern ließen (Schmid et al. 2017b). Auch bei der Bewältigung schulischer Herausforderungen wie Inklusion und Ganzttag trauen Lehrkräfte digitalen Lösungen nur wenig zu. Gerade mal ein Drittel sieht hier Unterstützungsmöglichkeiten. Mit Blick auf individualisiertes Lernen glauben schließlich nur 40 Prozent der Lehrkräfte, dass sich z. B. leistungsschwache Schülerinnen und Schüler durch digitale Medien besser fördern ließen. Doppelt so viele (80 Prozent!) sind hingegen der Meinung, dass das größte Potenzial der Digitalisierung von Schule in einer verbesserten schulischen Verwaltungsarbeit liegt.

Nur die wenigsten Lehrkräfte sind vom didaktischen Potenzial digitaler Medien überzeugt.



Schon in der Hochschulausbildung zeigen Lehramtskandidaten unter allen Studierenden die geringste Digital-Affinität (Schmid et al. 2017a). Im Vergleich zu anderen Fächergruppen sind sie es, die digitale Medien am wenigsten nutzen und hier auch die geringste Motivation an den Tag legen. In der schulischen Praxis sieht es nicht viel besser aus. Nur jede fünfte Lehrkraft bildet sich zur Nutzung digitaler



Medien fort. Im internationalen Vergleich ist das unterdurchschnittlich, was auch die Schulleitungen erkennen: Vier von fünf Schulleitungen attestieren ihren Lehrkräften eine fehlende Medienkompetenz (Schwanenberg et al. 2018).

Wirksamkeit digitalen Lernens

Entgegen der Einschätzung der meisten Lehrkräfte haben digitale Medien durchaus das Potenzial, Lehr- und Lernprozesse substanziell voranzutreiben. Mit Blick auf die direkten Lernergebnisse (also den messbaren Lernerfolg) der Schülerinnen und Schüler konnte die größte Metastudie zum schulischen Einsatz digitaler Medien (Hattie 2012) zeigen, dass sich der computergestützte Unterricht in 25 Prozent der Fälle positiv auswirkt. Das ist in statistischer Hinsicht nur eine mittlere Effektstärke. Hintergrund ist die breite Effektstreuung innerhalb der knapp 5.000 analysierten Studien. Demnach verbessern sich die Schülerleistungen durch den unterrichtlichen Einsatz digitaler Medien nur, wenn auch bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind.

Lehrkräfte müssen sich also zunächst überlegen, was sie eigentlich erreichen bzw. fördern wollen. Geht es ihnen zum Beispiel um die leichtere Vermittlung komplexer Unterrichtsinhalte, eine höhere Lernmotivation, verbesserte Lernergebnisse oder die individuelle Ansprache einzelner Schülerinnen und Schüler, für die Lernen eine besondere Herausforderung darstellt? Dann sollten die eingesetzten Medien je nach Lehr- oder Lernziel:

- kooperatives Lernen fördern
- selbstorganisiertes Lernen fördern
- räumlich-zeitlich flexibles Lernen ermöglichen
- die Lern- und Übungszeiten erhöhen
- den Schwierigkeitsgrad der Übungen an den individuellen Leistungsstand anpassen
- unterschiedliche Lernwege und Lernstrategien ermöglichen
- ein direktes Lernfeedback geben
- Informationen durch auditive und visuelle Darstellungen ergänzen bzw. erweitern
- usw.

Durch digitale Medien ist Lernen nicht mehr an feste Orte und Zeiten gebunden und kann sowohl selbstorganisiert als auch kooperativ erfolgen.

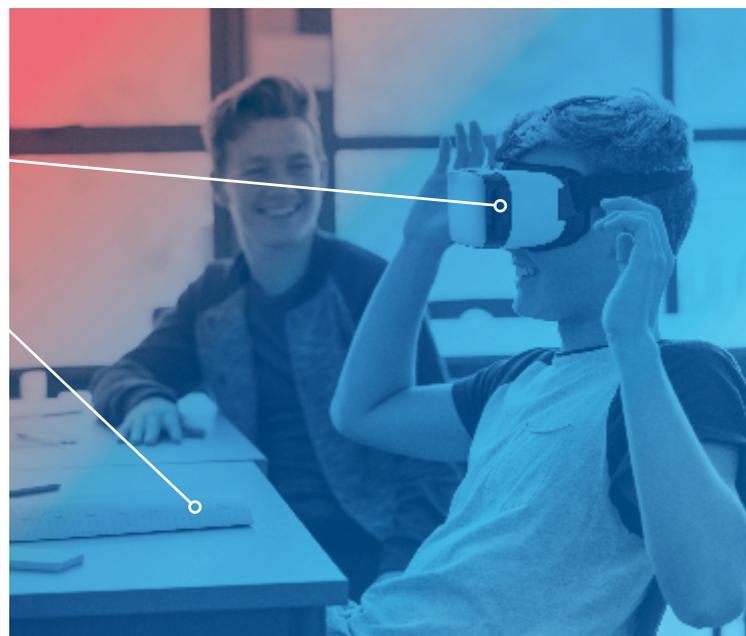
Für den direkten Vergleich analoge Lernmedien/digitale Lernmedien ist nachgewiesen, dass sich der Lernerfolg allein dadurch erhöht, dass zum Beispiel Informationen in der Kombination aus Text und Bild oder auch aus Text und Audio präsentiert werden. Auch Animationen und Videos verstärken den Lerneffekt. Der Einsatz digitaler Medien beeinflusst zudem die überfachlichen Fähigkeiten. Die Schülerinnen und Schüler sind motivierter, kooperieren stärker, arbeiten selbstorganisierter, sind medienkompetenter und bewältigen kognitiv komplexere Leistungen. Das alles gelingt jedoch nur, wenn die Medien auch in einen Rahmen aus angepassten Curricula und neuen didaktischen Unterrichtskonzepten eingebettet sind.

Digitale Medien ermöglichen schließlich völlig neue Lernszenarien. Lernen ist nicht mehr an feste Orte und Zeiten gebunden und kann sowohl selbstorganisiert als auch kooperativ erfolgen. Inhalte, Schwierigkeitsstufen und Formate lassen sich ebenso den Möglichkeiten und Bedürfnissen der Schülerinnen und Schüler anpassen wie auch den individuellen Unterrichtszielen. Ausgestattet mit den notwendigen fachlichen Kenntnissen und Kompetenzen (pädagogisch sowie digital) können Lehrkräfte differenzierte Unterrichtskonzepte einsetzen, die in einer analogen Lernumgebung nicht möglich wären. Ganz wichtig: Es geht dabei nicht um die Entscheidung entweder/oder. Digitales Lernen soll das analoge Lernen weder verdrängen noch ersetzen. Der Erfolg liegt in der Verknüpfung: Analoges Lehren und Lernen müssen sinnvoll mit digitalem Lehren und Lernen verbunden werden.

Risiken der Digitalisierung

Die digitale Schule birgt Chancen, ist aber auch mit Risiken verbunden. Die meisten dieser Risiken ergeben sich aus der unterschiedlichen sozialen Herkunft bzw. den unterschiedlichen Lebenswelten der Schülerinnen und Schüler. Diese bedingen ungleiche Ausgangslagen in Sachen Bildung, finanzieller (und damit technischer) Ausstattung sowie Nutzungsverhalten und Medienkompetenz. Ende der 90er Jahre befürchtete man sogar eine digitale Spaltung der Gesellschaft. Ökonomisch und sozial benachteiligte Bevölkerungsgruppen schienen durch fehlende Zugangsmöglichkeiten zu digitalen Medien von der gesellschaftlichen Entwicklung abgekoppelt zu werden. Heute ist das kein Thema mehr, denn Internet und Smartphone sind in fast allen Haushalten – und Schülerhänden – vorhanden.

Allerdings bestehen auch weiterhin noch „digitale Ungleichheiten“ bzw. Benachteiligungen, die digitale Schule berücksichtigen muss. Jugendliche mit einem geringen sozialen und formalen Bildungshintergrund nutzen digitale Medien zum Beispiel eher unterhaltungsbezogen, formal höher gebildete Jugendliche häufiger auch informationsbezogen. Sozialer Hintergrund und Bildungsnähe des Elternhauses bestimmen zudem über die „mediale Sozialisierung“ Jugendlicher. Hier gibt es teils deutliche Unterschiede bei der kritisch-reflexiven Nutzung digitaler Medien und der grundsätzlichen Einstellung zu ihnen. Die Gefahren und Herausforderungen (auch für Schule) liegen zum Beispiel in einem kritischen Medienverhalten der Jugendlichen. Dazu gehören Aspekte wie der Konsum pornographischer, gewaltverherrlichender oder rassistischer Inhalte, Spiel- oder Internetsucht, Stalking und Cyber-Mobbing oder illegale Downloads. Lehrkräfte müssen sich mit diesen unterschiedlichen Hintergründen und deren Folgen auseinandersetzen – einerseits, um die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler im Sinne einer guten digitalen Bildung individuell zu entwickeln und andererseits, um Chancengleichheit herzustellen. Bedeutsam für den Lernerfolg sind neben dem thematischen Vorwissen nämlich auch das medienbezogene Vorwissen sowie die Haltung der Schülerinnen und Schüler gegenüber digitalen Lernmedien.



FAZIT

Digitale Schule zu entwickeln bedeutet mehr, als nur neue Materialien und Methoden in den schulischen Alltag einzuführen. Wie schon im gesellschaftlichen, beruflichen und privaten Leben so ist auch die digitale Transformation von Bildung mit einem Kulturwandel verbunden. Das fordert alle Beteiligten heraus – sowohl in ihrer Professionalität als auch in ihren persönlichen Haltungen und Überzeugungen. Und genau das macht den digitalen Wandel, der eh schon eine Mammutaufgabe darstellt, nicht leicht. Die Debatte um digitale Bildung ist häufig ideologisch geprägt und wird entsprechend emotional geführt. Viele Digitalisierungsgegner sehen die Grundfesten der deutschen Schulbildung erschüttert, bedroht durch neoliberale Wirtschaftsziele und von Google & Co. entwickelte Algorithmen. Dass diese schlagwortartigen „Argumente“ nicht nur zu kurz greifen, sondern den Lauf der gesellschaftlichen Entwicklung (mit der digitalen Transformation als einem ihrer prägendsten Prozesse) schlichtweg ignorieren, wird dabei übersehen. Aus der Angst vor der vermeintlichen Totaldigitalisierung resultiert die Totalverweigerung.

Hintergrund dieser düsteren Szenarien sind Unwissen und Unsicherheit. Deshalb ist es wichtig, Bildungsbeteiligte innerhalb und außerhalb von Schule ausgewogen über die Risiken und Potenziale digitaler Bildung zu informieren, und zwar bevor neue Curricula und digitale Strategiekonzepte entwickelt sind bzw. schon Einzug in die Schule halten. Weder Curricula und Konzepte noch eine technisch umfassende Ausstattung von Schulen mit digitalen Medien nützen etwas, wenn die Kernzielgruppen – Schülerinnen und Schüler und Lehrkräfte – nicht dafür bereit sind. Bereit sein heißt, über digitale Schule informiert und zugleich offen dafür zu sein, dass junge Menschen hinreichend gebildet und angemessen auf die Herausforderungen einer Gesellschaft in der digitalen Transformation vorbereitet werden.

Dass digitale Schule gelingt, ist für den heutigen Nachwuchs sowie für alle kommenden Generationen zukunftsentscheidend. Nehmen wir nur einen 17-jährigen, der KFZ-Mechatroniker werden möchte: In seiner Ausbildung wird er mit digitalen Diagnose- und Wartungstools, vernetzten Antriebs-, Komfort- und Sicherheitssystemen und einer immer wieder erneuerten digitalen Technik konfrontiert. Die Grundlagenkompetenz „Schreiben auf Kreidetafel“ wird der 17-Jährige in seiner Werkstatt nur bedingt zur Anwendung bringen können. Da sollten es schon ein paar grundsätzliche Fähigkeiten im Umgang mit PCs, Tablets und Software-Anwendungen sein. Der Erwerb digitaler Kompetenzen zielt auch nicht nur auf wenige technische Berufe, die im Rahmen des digitalen Wandels neue Fertigkeiten erfordern. 70 Prozent aller Berufe in Deutschland haben eine hohe Automatisierungswahrscheinlichkeit. Und derzeit arbeiten etwa 42 Prozent aller Beschäftigten in diesen Berufen.

Letztlich verknüpft sich mit digitaler Schule auch die Hoffnung auf eine chancengerechte Bildung und Teilhabe. Digitale Medien ermöglichen den Einsatz individualisierter und kompetenzorientierter Lernkonzepte. Noch immer entscheidet die soziale Herkunft über den persönlichen Bildungserfolg und damit über Berufschancen, gesellschaftliche Teilhabe und individuelle Lebensperspektiven. Wie bereits vor zehn, zwanzig und auch dreißig Jahren sind Jugendliche aus unteren und mittleren sozialen Milieus sowie Jugendliche mit Migrationshintergrund auch heute noch bildungsbenachteiligt. Zahllose Projekte, Initiativen und Modellvorhaben haben daran weder substantiell noch nachhaltig etwas geändert. Die länderweite Kompetenzstudie ICILS 2013 hat gezeigt, dass 40 Prozent der deutschen Jugendlichen mit niedriger sozioökonomischer Herkunft nicht einmal die Kompetenzstufe III erreichen. Diese aber wäre nötig, um erfolgreich an der Wissens- und Informationsgesellschaft teilhaben zu können. Es geht also auch darum, die Potenziale digitalen Lernens so zu nutzen, dass bestehende Bildungsbenachteiligungen bekämpft und eh schon benachteiligte junge Menschen nicht auch noch digital abgehängt werden.

DIE AUTOREN



Peter Martin Thomas

ist Leiter der SINUS:akademie – dem Weiterbildungs- und Beratungsangebot der SINUS Markt- und Sozialforschung GmbH. Seit mehr als 20 Jahren begleitet und berät er Unternehmen und Organisationen zu Fragestellungen rund um junge Menschen. Er ist Diplompädagoge, Jugendforscher, systemischer Coach und Organisationsentwickler (DGSF) sowie Professional Speaker GSA (SHB).



Dr. Thomas Orthmann

ist Autor, Fachjournalist und Inhaber von Annuntio – Stiftungs- und Wissenschaftskommunikation in Hamburg. Er kommuniziert für Wissenschaft und Forschung, Stiftungen und NPOs sowie für Politik und Verwaltung auf kommunaler und Landesebene. Zudem ist er als Dozent für Stiftungskommunikation an der FH Hannover, als Kommunikationsberater und Lektor tätig.

Grundsätzliche Handlungsempfehlungen für digitale Schule



Bildungsinfrastruktur

Mediale Ausstattung und IT-Infrastruktur der Schulen müssen flächendeckend und über alle Schulformen auf einen zeitgemäßen Stand gebracht (und gehalten) werden. Dafür braucht es einheitliche quantitative und qualitative Mindeststandards sowie für jede Schule eine professionelle Administration und Wartung durch IT-Fachkräfte.



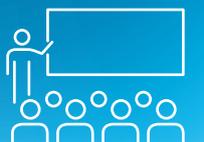
Digitale Lerninhalte

Es sind fachbezogene digitale Lerninhalte zu entwickeln, die (ebenso wie die digitalen Medien) in angepasste Curricula und neue didaktische Unterrichtskonzepte eingebettet werden.



Schul- und Unterrichtsentwicklung

Schulen müssen die Digitalisierung als strategischen Teil ihrer individuellen Schul- und Unterrichtsentwicklung strukturell verankern. Coaching, Vernetzung und externe Evaluation begleiten und sichern den Digitalisierungsprozess. Digitale Bildung muss zum festen und verbindlichen Bestandteil der Lehr- und Bildungspläne aller Fächer werden.



Aus- und Weiterbildung

Digitale Bildung (Medienkompetenz, Medienpädagogik) muss zum verpflichtenden Bestandteil der Lehrergrundausbildung sowie der Lehrerfortbildung werden. Auch Schulleitungen und übriges schulisches Personal müssen ihre digitalen Kompetenzen fortlaufend erweitern.

Literaturangaben

Bos, W., Eickelmann, B., Gerick, J., Goldhammer, F., Schaumburg, H., Schwip-pert, K., Senkbeil, M., Schulz-Zander, R. & Wendt, H. (Hrsg.), (2014). ICILS 2013 – Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern in der 8. Jahrgangsstufe im internationalen Vergleich. Münster & New York: Waxmann.

Calmbach, M., Borgstedt, S., Borchard, I., Thomas, P. M. & Flaig, B. B. (2016). Wie ticken Jugendliche? Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland. Berlin: Springer.

Digitaler Bildungspakt (Hrsg.), (2016). Die richtige Bildung für die digitale Welt. Politische Handlungsempfehlungen und Expertenstatements. München.

DIVSI – Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (Hrsg.), (2018). DIVSI U25-Studie. Euphorie war gestern – Die „Generation Internet“ zwischen Glück und Abhängigkeit. Hamburg.

Feierabend, S., Rathgeb & T. & Reutter, T. (2018). JIM-Studie 2018: Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.). Stuttgart.

Hattie, John. (2012). Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning. London: Routledge.

Müller, L-S., Stecher, B., Dietrich, S., Boberach, M., Paul, L. & Schmidt, S. (2016). Sonderstudie „Schule digital“. Lehrwelt, Lernwelt, Lebenswelt: Digitale Bildung im Dreieck SchülerInnen-Eltern-Lehrkräfte. Initiative D21 e. V. (Hrsg.). Berlin.

Schmid, U., Goertz, L., Radomski, S., Thom, S. & Behrens, J. (2017a) Monitor Digitale Bildung. Die Hochschulen im digitalen Zeitalter. Bertelsmann Stiftung (Hrsg.). Bielefeld.

Schmid, U., Goertz, L. & Behrens, J. (2017b) Monitor Digitale Bildung. Die Schulen im digitalen Zeitalter. Bertelsmann Stiftung (Hrsg.). Bielefeld.

Schwanenberg, J., Klein, E. D. & Walpuski, M. (2018). Wie erfolgreich fühlen sich Schulleitungen beim Umgang mit Herausforderungen und welche Unterstützungsbedürfnisse haben sie? Ergebnisse des Projekts „Schulleitungsmonitor“. SHIP Working Paper Reihe, No. 03. Essen: Universität Duisburg-Essen. DOI: 10.17185/dupublico/47202.

Zubayr, C., Gerhard, H. (2018). Tendenzen im Zuschauerverhalten. Fernsehgewohnheiten und Fernsehreichweiten im Jahr 2017. Media Perspektiven 3/2018. Intendant des Hessischen Rundfunks (Hrsg.). Frankfurt/Main.



FORUM SCHULLEITUNG 2018

IMPRESSIONEN UND EINDRÜCKE

Mehr als 350 Schulleiterinnen und Schulleiter folgten der Einladung der Wübben Stiftung und der Qualitäts- und UnterstützungsAgentur – Landesinstitut für Schule (QUA-LiS NRW) zum ‚forum schulleitung‘, das am 19. November 2018 im Landschaftspark Nord in Duisburg stattgefunden hat.

Im Mittelpunkt der Veranstaltung stand die Frage, wie sich der digitale Wandel aus Leitungsperspektive für die Entwicklung von Schulen einsetzen lässt. Expertinnen und Experten aus Praxis und Wissenschaft boten dazu ihre Impulse sowie Diskussions- und Austauschräume an und beleuchteten verschiedene Aspekte des digitalen Wandels in der Schule. Schulministerin Yvonne Gebauer schloss sich dem regen Austausch an.

Weitere Informationen und Eindrücke zur Veranstaltung finden Sie unter www.forum-sl.de





„Zusammenarbeit gestaltet sich digital und wird dadurch erleichtert.“ Luisa, Schülerin



„Die Digitalisierung schreitet mit großen Schritten voran und wir haben jetzt die Aufgabe mit Hilfe unserer Lehrerinnen und Lehrer die Kinder und Jugendlichen auf das vorzubereiten, was sie im späteren Leben erwartet.“

Yvonne Gebauer, Ministerin für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen



„Die größte Hürde beim digitalen Wandel in der Schule ist nicht die Anschaffung der Technik, sondern die Veränderung der Rolle der Lehrkraft.“ Frajo Ligmann, Studiendirektor, Lehrer und Medienkoordinator, Gymnasium der Stadt Würselen





„Leben im 21. Jahrhundert, Lernen wie im 19. Jahrhundert: Das ist oft die Grundlage des Schulunterrichts in Deutschland.“ Nina Toller, Lehrerin, Gymnasium Duisburg



„Keine Sorge – die digitale Avantgarde wird wieder analog!“
Peter Martin Thomas, Leiter der SINUS:akademie



„Wenn Digitalisierung gelingen soll, müssen wir uns als lebenslange Lerner und Kollaboration als zentrale Kompetenz begreifen.“
Martin Fugmann, Schulleiter (OStD), Evangelisch Stiftisches Gymnasium Gütersloh



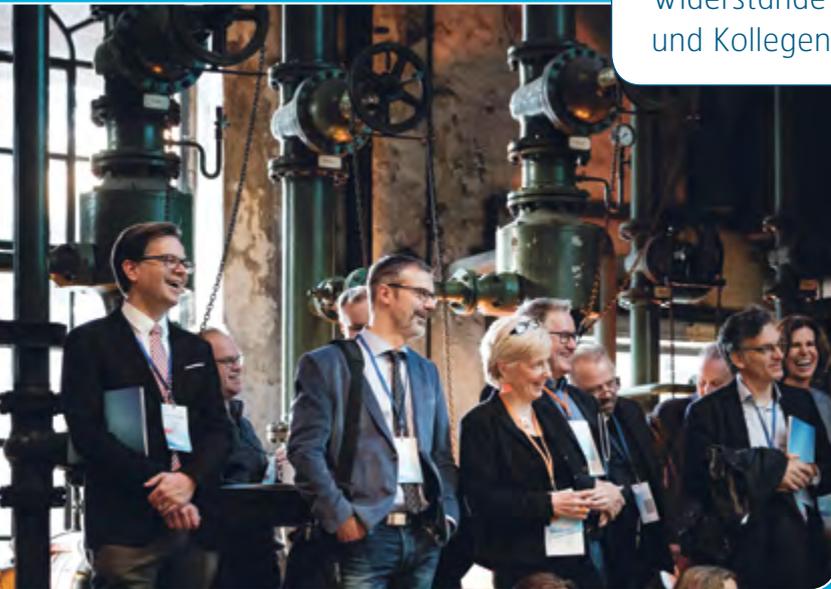


„Jede Schule braucht eine Digitalisierungsstrategie.“

Prof. Dr. Arnd Gottschalk, Head of Digital Learning, Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt, Fakultät Wirtschaftswissenschaften



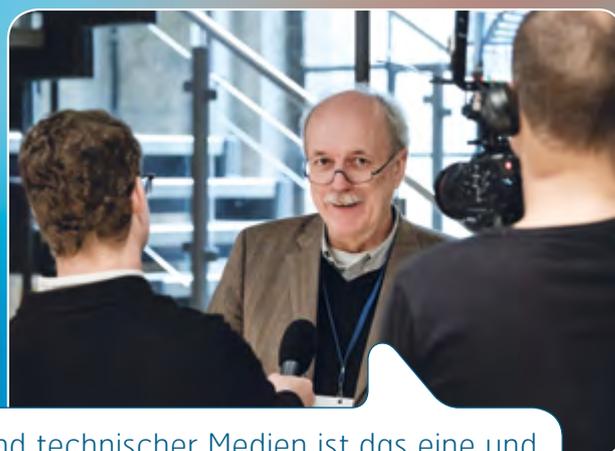
„Wir brauchen Ideen, wie man Widerstände abbaut – Widerstände im digitalen Bereich, bei den Kolleginnen und Kollegen, aber auch bei den Eltern.“ H. Roeling



„Die Digitalisierung zeichnet sich dadurch aus, dass wir nicht mehr in geschlossenen Systemen denken, sondern alles viel offener und lebendiger gestalten.“ Sven Schäfers, designierter Schulleiter



„Entwickeln einer kollektiven Achtsamkeit in der Schule – Warum eigentlich? Oder: was würde passieren, wenn alles so bleibt, wie es ist?“ Dr. Anette Gebauer, systemische Organisationsberaterin und Inhaberin der Beratung Interventions for Corporate Learning



„Das Nutzen moderner und technischer Medien ist das eine und das kritische Hinterfragen ist das zweite.“ Johannes Droste, Schulleiter



„Je komplexer die Welt wird, desto mehr Sinnorientierung brauchen wir wieder. Wie verstehen wir die Aufgabe von Schule in der digitalen Welt?“ Ralf Janssen, Unternehmensberater



**Frajo Ligmann**

ist Studiendirektor und Lehrer für Informatik und Mathematik am Gymnasium der Stadt Würselen. Als Medienkoordinator verantwortet er seit 2010 den Aufbau des digitalen Bildungsprojekts iPad-Klassen, das 2017 mit dem Innovationspreis der Bitkom ausgezeichnet wurde. Ligmann bringt sich als Fachleiter für Informatik an den ZfSL Jülich und Aachen ein ist Apple Professional Learning Specialist.

„NIEMAND VON UNS WÜRDTE JE WIEDER ANDERS UNTERRICHTEN WOLLEN“

Wie lässt sich der digitale Wandel an Schulen konkret gestalten? Worin liegen die Chancen und Herausforderungen? Und warum lohnt es sich trotzdem, sich auf den Weg zu machen?

Diese und weitere Fragen haben wir Frajo Ligmann gestellt.

Herr Ligmann, worin sehen Sie die Chancen von Digitalisierung für den Schulalltag?

Man sollte bei der Digitalisierung zwei Bereiche voneinander trennen: Schulorganisation und Unterrichtsgestaltung. Im Bereich der Schulorganisation kann sie sehr dabei helfen, Arbeitsabläufe und Kommunikation innerhalb der Schule zu vereinfachen. Ressourcenbuchung, Verwaltung von Dokumenten, Bereitstellung von Informationen, Koordinierung von Terminen und passgenaue Kommunikation lassen sich beispielsweise sehr schnell optimieren. Deutlich anspruchsvoller ist die Frage, wie sich durch digitale Werkzeuge unser Repertoire an Methoden zur Gestaltung von Lernprozessen erweitert.

Würden Sie uns das bitte näher erläutern?

Gerne. Es geht weit darüber hinaus, durch digitale Werkzeuge in Lehrerhand nur das analoge Unterrichten 1:1 abzubilden. Vielmehr geht es darum die Möglichkeiten der digitalen Geräte zur kreativen, produktiven Arbeit durch Schülerinnen und Schüler zu nutzen. Wir können Lernen stärker individualisieren. Aber auch kollaborative Lernformen lassen sich durch digitale Werkzeuge realisieren. Das gemeinsame Lernen ist nicht ausschließlich auf den Klassenraum beschränkt, sondern kann durch Vernetzung miteinander auch unabhängig von Präsenzphasen erfolgen. Digitalisierung ermöglicht daher eine Ausrichtung des Lernens am 4K-Modell, den sog. 21st century skills (siehe S. 31).

Sie haben ja schon einige Erfahrungen bei der Implementierung von Technik und digitaler Methoden in den Unterricht sammeln können. Gibt es Ihrer Ansicht nach Gelingensbedingungen für einen erfolgreichen Einsatz?

Als Informatiklehrer kann ich nur sagen: Man sollte die Entscheidungen über die Anschaffung von Hard- und Software niemals uns Informatikern überlassen. Die Kriterien, die wir zur Entscheidung heranziehen, sind nicht immer vereinbar mit den Bedürfnissen des Kollegiums. Wir Informatiker lieben zum Beispiel Dinge mit großer Funktionsvielfalt. Wenn wir aber eine erfolgreiche Implementierung von digitalen Methoden in die Schullandschaft anstreben, dann müssen wir immer an die vielleicht nicht so technik-affinen Lehrkräfte denken. Das wichtigste Entscheidungskriterium sollte daher ein niederschwelliger Zugang sein.

Was würden Sie also einem Schulleiter raten, der heute anfangen möchte, den digitalen Wandel an seiner Schule einzuleiten?

Bevor man sich Technik anschafft, sollte man zunächst eine Vision von Unterricht entwickeln. Viele Schulen schaffen sich gerade interaktive Whiteboards oder Displays für viel Geld an. Aus didaktischer Sicht sind das Geräte, die frontal an der Wand hängen und von einer einzigen Person bedient werden. Das führt automatisch zu einer frontalen Ausrichtung des Lernsettings. Will man das wirklich?

Wohl eher nicht.

Genau. Falls aber Individualisierung die Vision ist, würde man sich eher für eine andere Technik entscheiden. Ein wesentlicher Faktor ist dann aber auch die Entwicklung von nachhaltigen Konzepten beim Change-Prozess. Um eine Veränderung der Unterrichtskultur herbeizuführen, kommt man um die Schaffung von Verbindlichkeiten nicht herum. Es ist nicht damit getan, einmal im Jahr einen pädagogischen Tag zum Thema durchzuführen.



„Um eine Veränderung der Unterrichtskultur herbeizuführen, kommt man um die Schaffung von Verbindlichkeiten nicht herum.“

Was ist dabei für die unterschiedlichen Beteiligten wichtig?

Eltern und Schülerinnen und Schüler sind sich in den meisten Fällen darüber bewusst, welche Rolle Digitalisierung in der Gesellschaft spielt und dass Schule sich dem nicht verschließen kann. Die Lehrkräfte sind hierbei die Gruppe, die die meiste Aufmerksamkeit erfordert.

Wie meinen Sie das?

Lehrkräfte sollten akzeptieren: Egal, wie man persönlich zur Digitalisierung und seinen gesellschaftlichen Auswirkungen steht: Diesen Prozess wird niemand aufhalten können. Es geht also, wie Sascha Lobo sagte, nicht um das „Ob“ der Verschmelzung von Internet und Bildungssystem, sondern nur noch um das „Wie“. Daher sollten sich Lehrkräfte trotz aller eigenen Vorbehalte konstruktiv mit der Thematik befassen und keinesfalls die Prozesse in der eigenen Schule blockieren.

Sie sagen, durch den Einsatz der neuen Medien im Unterricht verändert sich die Rolle der Lehrkräfte.

Von der eigenen Schulzeit kennt man noch das Bild der Lehrkraft an der Tafel, die komplizierte Zusammenhänge erklärt, was aber nicht von allen Schülerinnen und Schülern sofort so verstanden wird. Die anschließenden Hausaufgaben können oft nicht problemlos gelöst werden. Hier setzt zum Beispiel das „Flipped Classroom“ Konzept ein.

Und wie läuft das ab?

Statt die Schülerinnen und Schüler in der Präsenzzeit im Gleichschritt durch den Lehrerinput zu geleiten, verwenden wir interaktiv aufbereitete Videos, die in eigenem Tempo außerhalb der Unterrichtsstunde durchgearbeitet werden können. Aufkommende Fragen klären die Schülerinnen und Schüler unter der Betreuung einer Lehrkraft online im Vorfeld der Unterrichtsstunde, wobei sich leistungsstärkere Schülerinnen und Schüler kooperativ einbringen und Fragen von Mitschülerinnen und Mitschülern bereits online beantworten. In der Präsenzzeit begleiten die Lehrkräfte die Lerngruppe dann beim Anwenden des im Video erworbenen Wissens. In anderen Situationen erstellen die Schülerinnen und Schüler aus dem Wissen, das sie sich über verschiedene Quellen angeeignet haben, eigene multimediale Lernprodukte für die Mitschülerinnen und Mitschüler. Auch hier fungiert die Lehrkraft eher als Coach zur Unterstützung des produktiven Prozesses. Auch Schülerinnen und Schüler können diese Rolle einnehmen. Wie eine Schülerin von mir formulierte: „Wenn man anderen etwas erklärt, lernt man das selbst viel besser.“

Wir begegnen in Bezug auf die Generation der Schülerinnen und Schüler immer mal wieder dem Begriff „Digital Natives“. Wie stehen Sie dazu?

Der Begriff „Digital Natives“ macht mich eher traurig, suggeriert er doch, dass dies eine Generation ist, die bereits über ausreichende Kompetenzen verfügt. Aber wenn man sich die Medienkompetenzbereiche mal ansieht, wird man feststellen, dass die Jugendlichen eigentlich nur über Kompetenzen auf der Bedienebene verfügen. Woher sollten auch sonst die Kompetenzen erwachsen? Dazu braucht es das System Schule, denn Eltern sind hier meist keine Vorbilder. Und dem Argument, dass das in der Schule nichts zu suchen habe, da die Kinder ja außerhalb von Schule genug damit zu tun hätten, kann man nur mit einem Vergleich begegnen: Nur weil die Kinder in einer Demokratie aufwachsen, sollte man nicht gleich den Politikunterricht streichen. Für eine mündige Auseinandersetzung braucht es eben doch professionelle Anleitung.

Welche Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler lassen sich denn direkt einbinden?

Wo uns die Schülerinnen und Schüler unterstützen können: Verantwortung zu übernehmen in dem technischen Support, der in der Schule ansteht. Viele Kolleginnen und Kollegen haben ein wenig Angst vor der Technik, statt gerade hier auf die jungen Expertinnen und Experten im Klassenzimmer zurück zu greifen und sich daran zu erfreuen, dass wir hier hilfsbereite Schülerinnen und Schüler haben, die solche Aufgaben gerne und stolz übernehmen.

Und welche Unterstützungen sehen Sie als erforderlich, damit Schulen sich nicht allein gelassen fühlen?

Wenn ich träumen dürfte, würde ich sagen: Das, was wir am dringendsten nötig hätten, wären zeitliche Ressourcen für den Change-Prozess. Es ist schwierig, einer Vollzeit-Lehrkraft mit zwei Korrekturfächern noch abzuverlangen, dass das bisherige Bild von Unterricht auf den Kopf gestellt werden soll und nebenher noch die anderen Aufgaben wie G8/G9, Inklusion, Ganztag oder sprachsensibler Unterricht bewältigt werden sollen.

Und wie sieht das mit der technischen Ausstattung aus?

In technischer Hinsicht sollte es selbstverständlich sein, dass es einen funktionierenden IT-Support gibt, der ein stabiles WLAN bereitstellt und auch die anderen technischen Probleme löst. Und hier für mich das Wichtigste: zeitnah! Es hilft Schulen wenig, wenn Wochen vergehen, bis die Probleme beseitigt werden. Auch Schulen brauchen hier einen 24h-Service, sonst macht sich nur Frustration bei den Lehrkräften breit und blockiert jegliche Bereitschaft, sich auf digitale Methoden einzulassen. Ungeklärt ist auch die

„Das, was wir am dringendsten nötig hätten, wären zeitliche Ressourcen für den Change-Prozess.“

Frage der Lehrerarbeitsgeräte. Gerade falls sich Schulen z.B. für eine homogene Ausstattung mit Tablets entscheiden, müssten sich Lehrkräfte ein Gerät nur für schulische Zwecke zulegen, obwohl sie privat vielleicht ein anderes System bevorzugen. Hier wäre es sehr hilfreich, wenn den Lehrkräften ausreichend viele Geräte für den Einsatz in der Schule zur Verfügung stünden. Natürlich brauchen Schulen auch Unterstützung in didaktischen Fragen. Es ist ja nicht damit getan, dass Technik zur Verfügung steht.

Sondern?

Die Landesregierung könnte die Pflichtstunden der Lehrkräfte angesichts der großen Aufgaben, die durch die Digitalisierung auf uns zukommen verringern. Es wäre auch sehr hilfreich, wenn jede Schule einen eigenen Medienberater bekäme, beispielsweise eine speziell ausgebildete Lehrkraft aus dem Kollegium mit ausreichend zeitlichem Spielraum, um die digitale Transformation in der Schule zu koordinieren. Der Schulträger ist in der Verantwortung, die Schulen vom technischen Support zu entlasten und zeitnahe Problemlösungen zu ermöglichen. Schulleitungen sind in der Verantwortung, für eine nachhaltige Umsetzung der Vision zu sorgen und geeignete Räume für die kollegiale Zusammenarbeit zu schaffen.



„Die digitale Transformation kann nicht nebenbei gestemmt, sondern alle bisherigen tradierten Verfahren müssen auf den Prüfstand gestellt werden.“

Das klingt ja schon sehr konkret. Vielen Dank. Wer oder was war denn für Sie im Prozess an Ihrer Schule besonders hilfreich?

In erster Linie war die Zusammenarbeit mit der Schulleiterin Frau Becker-Jax sowie die Arbeit in einem motivierten Team der entscheidende Erfolgsfaktor. Die Schulleiterin, die anfangs selbst nicht sehr digital affin, aber immer interessiert war, hat unsere Arbeit maßgeblich unterstützt. Sie hat verstanden, dass es nicht um Technik, sondern um Unterricht geht. Diese Neugestaltung ist eine große Aufgabe, und sie hat uns sehr viel Möglichkeiten gegeben, uns nach außen zu öffnen, Kongresse und Fortbildungsveranstaltungen zu besuchen und mit anderen in diesem Prozess zu kooperieren.

Welche Veränderungen sind innerhalb eines solchen Prozesses denn nötig? Und wie weit reichen diese?

Die digitale Transformation kann nicht nebenbei gestemmt, sondern alle bisherigen tradierten Verfahren müssen auf den Prüfstand gestellt werden. In unserer Schule beispielsweise haben wir mit einer Tabletklasse in der Jahrgangsstufe 7 angefangen. Dazu mussten die Klassen neu gemischt werden. Die Unterrichtsverteilung wurde um die Lehrkräfte herum gebaut, die sich den Unterricht in einer solchen Pilotklasse vorstellen konnten. Es gab 0,25h Anrechnungsstunden pro Lehrkraft in der Pilotklasse und die Verpflichtung zu vierzehntägigen Teamsitzungen. Parallel gab es Verbindlichkeiten des Gesamtkollegiums zur Nutzung unserer virtuellen Lernplattform. Die Veränderungen müssten aber noch viel weiter gehen, bis hin zum Überdenken der bisherigen Prüfungsformate. Im Bildungssystem sind Lernende in der Situation, alleine, ohne Hilfsmittel benutzen zu dürfen, ohne mit jemanden kooperieren zu dürfen, ein gestelltes Problem lösen zu müssen. Das wird uns anschließend im ganzen Leben voraussichtlich nie wieder begegnen, sondern: Aus der Vielzahl der verfügbaren Werkzeuge müssen wir das richtige aussuchen und mit anderen Menschen kom-

munizieren und kooperieren, um Probleme zu lösen. Das alles wird derzeit in Schule kaum vermittelt oder überprüft. Daher passen viele Lehrkräfte auch den Unterricht nicht an zeitgemäßere Formen an, wenn die Prüfungsformate immer noch aus dem letzten Jahrtausend stammen.

Herr Ligmann, das sind viele Anforderungen, die da auf einen zukommen. Warum lohnt es sich, sich trotzdem oder auch gerade deswegen auf den Weg zu machen?

Wenn ich die Erziehung zur Mündigkeit wirklich ernst nehme, kann ich als Lehrkraft doch nicht allen Ernstes einen Bogen um die Digitalisierung machen. Die Auseinandersetzungen mit den gesellschaftlichen Auswirkungen der Digitalisierung ist unsere Bildungsaufgabe. Gleichzeitig erweitern sich unsere Möglichkeiten zur Unterrichtsgestaltung. Es steckt so viel kreatives und motivierendes Potential darin. Ich glaube für alle meine Kolleginnen und Kollegen, die bei uns in den Tabletklassen unterrichten, sprechen zu dürfen, wenn ich sage: Niemand von uns würde je wieder anders unterrichten wollen.

Wie begegnen Sie den Zweiflern?

Ich würde mich freuen, wenn die Zweifler in eine konstruktive Diskussion treten. Ich stelle häufig fest, dass Fehlvorstellungen die Ursache für manche Widerstände sind. Oft wird nach dem Prinzip „entweder analog – oder digital“ argumentiert, dabei geht es doch um ein „sowohl – als auch“. Wir bieten bei uns im Haus Zweiflern an, gerne mit in den Unterricht zu kommen und so zu erleben, wie ein Wechsel von bewährten analogen Unterrichtsmethoden mit digital unterstützten Methoden zu einem abwechslungsreichen, motivierenden Unterricht führen kann. Und schließlich müssen wir in eine Diskussion darüber gelangen, welche Kompetenzen für das 21. Jahrhundert wichtig sind und wie es uns gelingt, diese Kompetenzen bei den Schülerinnen und Schülern zu fördern.

Was ist also Ihre Vision für das Jahr 2030? Wie sollten die Schulen in Deutschland dann aufgestellt sein?

Im Jahr 2030 haben wir ein Schulsystem, das sich an den 4K-Kompetenzen orientiert. Wir freuen uns daran, dass sich jedes einzelne Kind auch in Gruppen individuell entfalten kann. Wir haben Schulgebäude, die mit einem neuen Raumkonzept das veränderte Lernen unterstützen. Wir haben Lehrkräfte, denen ausreichend Zeit zur Verfügung steht, um die Individuen zu fördern und im Team gemeinsam Schule weiter zu entwickeln.

Vielen Dank, Herr Ligmann.



21st Century Skills

Was bedeuten Digitalisierung oder Automatisierung für den Menschen und seine Fähigkeiten in einer Arbeitswelt von morgen? Einen Überblick über die sogenannten Kompetenzen für das 21. Jahrhundert oder auch 21st Century Skills geben unter anderem die beiden US-Wissenschaftler James W. Pellegrino und Margaret L. Hilton. Sie haben drei übergeordnete Handlungsfelder identifiziert: kognitive, intrapersonale und interpersonale Kompetenzen. Diese haben sie wiederum in verschiedene Handlungsebenen unterteilt. So finden sich unter der Handlungsebene der kognitiven Kompetenzen beispielsweise Handlungselemente wie kritisches Denken, Kommunikationsfähigkeiten oder Skills zum Lösen komplexer Probleme. Der Handlungsebene der interpersonalen Kompetenzen werden Handlungselemente wie Zusammenarbeit und der Handlungsebene der intrapersonalen Kompetenzen beispielsweise Neugier und Kreativität zugeordnet.

4K-Modell des Lernens

Beim 4K-Modell des Lernens handelt es sich genau genommen um eine deutsche Übersetzung der 21st Century Skills, bekannt gemacht durch den deutschen Bildungsforscher Andreas Schleicher, Direktor des Direktorats für Bildung bei der Organisation für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (OECD). Aus den 21st Century Skills haben sich vier Kernkompetenzen herauskristallisiert, die den Schülerinnen und Schülern ein selbstbestimmtes Leben in einer modernen Welt ermöglichen sollen:

Kritisches Denken
Schülerinnen und Schüler sollen lernen, Dinge zu hinterfragen, um zu mündigen Entscheidungsträgern zu werden.

Kommunikation

Schülerinnen und Schüler sollen nicht nur das Sprechen verschiedener Sprachen beherrschen, sondern auch eine Sprache, die dem Gegenüber gerecht wird, sowie die Kommunikation in den digitalen Medien.



Kollaboration
Schülerinnen und Schüler sollen durch Zusammenarbeit gemeinsam Lösungen für komplexe Problemstellungen erarbeiten. Sie erhalten von den Lehrkräften Eigenverantwortung, Probleme im Team zu lösen.

Kreativität

Schülerinnen und Schüler sollen fähig sein, kreative Lösungsansätze in allen Bereichen des Lebens und später im Beruf zu finden.

9 FRAGEN



1. Warum ist Momo nicht mehr (nur) das Mädchen mit der Schildkröte aus dem Kinderbuch?

2. Was verbirgt sich hinter Gamemaster?

3. In was soll man laut ViktoriaSarina springen? Und wer sind eigentlich Viktoria und Sarina?

4. Welches Tier ist „Penny“?

5. Wofür steht MSP?

6. Wer sind die Stars bei TikTok?

7. Was ist ein Haul?

8. Was ist Merch und wer hat welches?

9. Was sind „Fizzy Berry“ und „Slushy Apple“?

DURCHBLICK IM MEDIENSCHUNDEL

Mediennutzung verstehen – Risiken minimieren

Von Christina ter Glane

Und, konnten Sie die links aufgeführten Fragen spontan beantworten, ohne die Suchmaschine Ihres Vertrauens zu bemühen? Nicht? Keine Sorge, Sie befinden sich in guter Gesellschaft. Für die meisten Erwachsenen ist Momo nämlich noch immer der Lockenkopf, der den Menschen die gestohlene Zeit zurückbringt und eher nicht die Gruselfigur aus Kettenbriefen und YouTube-Videos. Auch bei MSP denken sie an die Abkürzung für Messerspitze aus dem Kochrezept, nicht aber an das digitale Spiel „MovieStarPlanet“, das sich nach wie vor großer Beliebtheit erfreut.

Spätestens wenn Ihnen dann noch nicht klar ist, dass es laut der Influencerinnen Viktoria und Sarina in eine Pfütze zu springen gilt, fühlen Sie sich von der Jugend final abgehängt. Denn selbst Zehnjährige hätten die aufgelisteten Fragen vermutlich aus dem Effeff beantworten können.

BEGEISTERTER NACHWUCHS, GESTRESSTE ELTERN

Mit zunehmender Begeisterung nutzen Kinder, Jugendliche und Heranwachsende heute mediale Angebote. Mit Freunden chatten, online Videos schauen oder Bilder über Apps posten, das ist bereits für Kinder im Grundschulalter interessant, spätestens jedoch mit dem Einzug des ersten Smartphones ins Kinderzimmer nicht mehr wegzudenken.

Während junge Menschen mit sozialen Netzwerken, Tablets, Online-Games und Streaming-Plattformen früh in Kontakt kommen, ist die aktuelle Generation der Erwachsenen ohne diese Medien großgeworden. Bei ihnen spielten Plattenspieler, Kassettenrecorder, das Radio und das Fernsehen eine größere Rolle. Nur sehr langsam folgten irgendwann C64 und GameBoy. Fragen zu Lassie, Fury, Alf, der Schwarzwaldklinik oder der Hitparade wären ihnen deutlich näher gewesen als solche zu einem Plüsch-Einhorn namens „Penny“.

MEDIENKOMPETENZ – WIE GEHT DAS?

Und auch wenn für die Kleineren das Fernsehen heute nach wie vor zu den Leitmedien zählt (vergl. KIM-Studie mpfs), nimmt die Euphorie für digitale Medien stetig zu. Bei manch einem Elternteil oder Schulsozialarbeiter sorgt das für graue Haare und schlaflose Nächte. Kein Wunder, denn niemand hat uns auf diese zusätzliche Erziehungsaufgabe vorbereitet. Medienkompetenz vermitteln, wie geht das eigentlich? Von unseren eigenen Eltern konnten wir uns nichts abschauen. Sie vermittelten Werte wie Bitte und Danke zu sagen und nicht mit vollem Mund zu sprechen, klärten uns aber sicherlich nicht über sichere Passwörter bei Snapchat auf. Einfach, weil es diese Dinge in unserer Kindheit nicht gab.

Wir sind von der Smartphone- und Social-Media-Welle regelrecht überrollt worden und suchen nun nach Wegen, adäquat darauf zu reagieren. Wir möchten unsere Kinder schützen und sinnvoll begleiten, können der enormen Schnelllebigkeit der schönen neuen Medienwelt allerdings nur mit größter Anstrengung folgen. Und selbst wenn Erwachsene zum Zahnseidentanz aus dem Erfolgs-Game „Fortnite“ tapfer Arme und Hüften schwingen, ernten sie vom Nachwuchs maximal ein müdes Lächeln. „Boah, ist das peinlich!“

Mitunter fehlt uns der Zugang zu den medialen Lebenswelten der Kids sogar ganz. Warum ein bestimmtes Spiel gerade so gefragt ist oder der Anblick des Lieblings-YouTubers Freudentaumel auslöst, erschließt sich uns nicht. Das hat einen simplen Grund: Wir haben das Netz nie durch Kinderaugen betrachtet. Wir haben keine Ahnung davon, wie es ist, als 12-Jähriger mit einem Smartphone in der Tasche Likes unter digitalen Bildern zu hinterlassen oder online gegen 99 Andere zu kämpfen.

Während wir noch die BeeGees, Backhams oder Backstreet Boys anhimmelten, gerät die geneigte Fünftklässlerin heute bei BibisBeautyPalace, Bilou oder Battle Royale in Wallung.



Auch wenn sich die die Digital Natives als technisch versiert empfinden, überschauen sie mitunter die Tragweite ihres medialen Handelns nicht.



Übrigens fanden unsere Eltern und Großeltern die Schwämme reißen für solche Boy Bands und Medienphänomene genauso doof und potenziell jugendgefährdend wie wir heute die YouTuber. Während politische Köpfe das Internet weitestgehend für „Neuland“ halten, ist es für die jungen User mit all seinen Facetten eine große Selbstverständlichkeit. Es war immer da und gehört zum Alltag ebenso wie fließend Wasser. Eine Welt ohne WLAN, wie die, in der wir unsere Kindheit verbrachten, können sie sich nicht einmal vorstellen. Und einen freiwilligen Verzicht darauf schon gar nicht. Spricht man mit Kindern beispielsweise darüber wie es ist, WhatsApp im Erwachsenenalter nicht zu nutzen, erhält man die ungläubige Nachfrage: „Wollen Ihre Eltern Ihnen das immer noch nicht erlauben?“

UNDURCHSICHTIGER MEDIENDSCHUNDEL VS. FASZINATION

Wie sieht sie also konkret aus, die Lebenswelt unseres Nachwuchses? Was fasziniert die jugendlichen Nutzerinnen und Nutzer und was hoffen sie im für uns so dicht erscheinenden Medienschungel zu finden?

Die Beweggründe sind eigentlich recht profan und unterscheiden sich kaum von denen unserer eigenen Generation. Auch wir suchten nach Aufmerksamkeit, Bestätigung, Zugehörigkeit und Abgrenzung. Die finden sich heute in positiven Reaktionen auf Fotos in Form von Likes, in Belohnungsmechanismen von digitalen Spielen, im Chat der WhatsApp-Klassengruppe und im Abtauchen in eine virtuelle Welt, zu der weder die Mathelehrerin noch die Eltern einen Zugang haben.

So wichtig und spaßbesetzt solche digitalen Rückzugsräume sein mögen, sie sind nicht frei von Fallstricken und Risiken. Hasskommentare unter Videos, Online-Mobbing, Übergriffe durch Fremde im Netz sowie Abzocke in Games oder durch Influencer sind ebenso an der Tagesordnung wie das peinliche Bild oder Video, das in der Schule die Runde macht. Denn auch wenn sich die die Digital Natives als technisch versiert empfinden, überschauen sie mitunter die Tragweite ihres medialen Handelns nicht. Dass einmal veröffentlichtes Material nie wieder zurückzuholen ist, merken sie oft erst, wenn das Kind bereits in den digitalen Brunnen gefallen ist.

VERSTEHEN STATT VERBIETEN

Umso wichtiger sind rechtzeitige Aufklärung und die Möglichkeit, Sicherheitsmechanismen wie etwa das Melden oder Blockieren in Apps kompetent einzuüben. So sehr wir unsere Kinder auch beschützen und manchmal am liebsten von den „bösen Medien“ fern halten möchten, so wenig zielführend ist dieses Ansinnen. Wie in vielen Bereichen des Lebens kommen wir mit Aufklärung deutlich weiter als mit Verboten. „Verstehen statt verbieten“ lautet die Devise. Mediennutzung gehört ab einem gewissen Alter dazu. Begegnen wir Kindern mit Ablehnung oder Pauschalverurteilung der geliebten Angebote, setzen wir sie selbst dem größten Risiko aus. Denn dann wenden sie sich nicht an uns, wenn tatsächlich etwas schief läuft. Zu groß ist die Angst vor Sanktionen, zu groß die Sorge, das hart erkämpfte Smartphone könnte wieder eingekassiert oder ein Spiel verboten werden.

Oft trauen uns Kinder und Jugendliche eine Unterstützung bei Problemen im Web auch schlichtweg nicht zu. Wenn

Papa oder die Klassenlehrerin nicht einmal wissen, was TikTok ist, wie sollen sie dann bei Belästigung durch andere Nutzer weiterhelfen? Wenn Mama das geliebte Spiel offen ablehnt, wird sie nicht eher ein Verbot erteilen, als bei Abzocke beizustehen?

Auch wenn es hart ist: In Sachen Jugendmedienschutz hilft es, sich mit Inhalten zu befassen, anstatt sich ihnen komplett zu verschließen. Das ist manchmal lästig und häufig anstrengend, lohnt sich aber. Tritt man als kompetente Ansprechperson auf, lassen sich beispielsweise nötige Verbote anders durchsetzen und Risiken leichter ansprechen. Dafür muss sich niemand allabendlich vor die Spielekonsole setzen oder einen YouTube-Kanal abonnieren. Sich die bevorzugten Apps, Games und Medienheldinnen und -helden jedoch vom jungen Menschen zeigen und erklären zu lassen, kann ein echter Türöffner sein und dafür sorgen, von akuten Problemen wie beispielsweise Cybermobbing oder verängstigenden Inhalten überhaupt erst zu erfahren.



Oft trauen uns Kinder und Jugendliche eine Unterstützung bei Problemen im Web auch schlichtweg nicht zu.

Denn auch wenn wir keine Orks niederknüppeln oder virtuelle Pferde versorgen möchten, können wir entscheidende Dinge immer leisten: Orientierung geben, Vorbild sein, Hilfe anbieten, im Gespräch bleiben und vor allem Medienkonsum vorleben. Dafür braucht es weder einen „Battlepass“ noch einen „Epischen Sieg“.

Fühlen sich Kinder und Jugendliche ernstgenommen und in der Klassengemeinschaft wohl, verzeichnen sie Erfolge in Schule oder Hobby, haben sie guten Anschluss in der Peer-Group und funktionieren ihre sozialen Strukturen, müssen sie sich Zuspruch, Anerkennung und Orientierung nicht durch exzessives Zocken oder freizügige Bilder holen. Dann heißen die sozialen Netzwerke nämlich nicht mehr nur „Snapchat“ und „Twitch“, sondern „Familie“ und „Freundschaft“, und kommen ganz ohne Bits und Bytes aus.



DIE AUTORIN

Christina ter Glane

ist medienpädagogische Referentin und bundesweit in der Vermittlung von Medienkompetenz tätig. Sie arbeitet mit Kindern und Jugendlichen, aber auch Eltern und Lehrkräften, bildet Medienscouts aus und unterstützt Unternehmen in der Weiterbildung von Personal. Zudem betreut sie online Betroffene von Cybermobbing. Durch ihre Kurse und Vorträge sieht sie sich als Schnittstelle und Dolmetscherin zwischen Digital Natives und Immigrants.

Medienkompetenzförderung

Um sich nicht alleine durch das digitale Dickicht kämpfen zu müssen, lassen sich inzwischen zahlreiche Angebote zur Medienkompetenzförderung nutzen, beispielsweise in Form von Präventionstagen in Schulklassen, Jugendeinrichtungen oder der universitären Bildung, aber auch durch Elternabende, Fortbildungen für Lehrkräfte und Fachpersonal, die Schulung von Belegschaften und Ausbildungsbetrieben oder Trainingsprogramme für Medienscouts.

Weitere Informationen und Angebote

Medienberatung NRW

Unterstützung von Schulen, Schulträgern und Lehrerfortbildung in der Schul- und Unterrichtsentwicklung mit Medien
www.medienberatung.nrw.de

multimediamobile

Raus aus dem reinen Medienkonsum und selbst etwas erschaffen. Das geht zum Beispiel mit den multimediamobilen der Niedersächsischen Landesmedienanstalt (NLM)
www.multimediamobile.de

JUUUPORT

Jugendliche helfen online Gleichaltrigen ehrenamtlich bei Problemen im und mit dem Web
www.juuuport.de/beratung

Werte leben - online

Webinare für mehr Respekt im Netz
www.werteleben.online

Handysektor

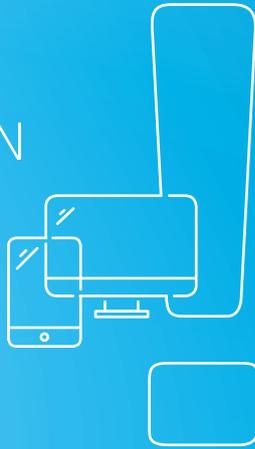
Informationen rund um Smartphone und Co
www.handysektor.de/startseite

Klicksafe

Gut aufbereitete Materialien zur Förderung von Medienkompetenz
www.klicksafe.de



9 ANTWORTEN



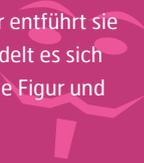
1.

Momo ist ein Internet-Phänomen, das zunächst in Form von Kettenbriefen über WhatsApp, später auch über YouTube Verbreitung fand. Das gruselig aussehende „Mädchen“ verbreitete Angst, beruhte in Wahrheit aber auf einer Statue aus einer Galerie in Japan.



2.

Hinter Gamemaster verbirgt sich ein ähnlich Angst einflößendes Prinzip wie hinter Momo. Eine in Schwarz und mit Maske gekleidete Person stellt YouTubern Aufgaben, tritt mit ihnen in Kämpfe, oder entführt sie gar. Auch hierbei handelt es sich um eine frei erfundene Figur und inszenierte Videos.



3.

Bei ViktoriaSarina handelt es sich um einen YouTube-Kanal zweier Österreicherinnen, die in ihrem Buch „Spring in eine Pfütze“ zu Aufgaben und deren Dokumentation in sozialen Netzwerken auffordern.



4.

Penny ist ein Plüsch-Einhorn, dass die Influencerin BonnyTrash vertreibt



5.

MSP ist die gängige Abkürzung für das digitale Spiel MovieStarPlanet.



6.

Die Zwillinge Lisa und Lena sind bei TikTok, einer Social-Media-Plattform für Lipsyncvideos, besonders erfolgreich. Sie zählen zu den erfolgreichsten Influencerinnen Deutschlands.



7.

Unter Haul versteht man Online-Videos, in denen kürzlich erworbene Produkte vorgestellt werden, beispielsweise Kleidung, Elektronik oder Kosmetik. Oft versteckt sich hinter den Videos ein Sponsor. Der Begriff leitet sich vom Englischen Wort für Beute ab.



8.

Merch ist die Abkürzung für Merchandize, also Fanartikel. Über die verfügen inzwischen fast lückenlos alle YouTuber, Influencer oder Personen aus der Gaming-Szene. Die Produktpalette reicht von Kleidungsstücken und Kosmetika über Nahrungsmittel bis hin zu Deko-Artikeln.



9.

„Fizzy Berry“ und „Slushy Apple“ sind zwei Sorten aus der erfolgreichen Pflegeserie Bilou, die von der YouTuberin BibisBeautyPalace herausgebracht wurde. Die Serie ist insbesondere unter Kindern enorm beliebt und findet sich in vielen Drogeriemärkten und Haushalten.



ÜBER DIE WÜBBEN STIFTUNG

Die gemeinnützige Wübben Stiftung fördert benachteiligte Kinder und Jugendliche, denen es aufgrund ihrer Herkunft besonders schwerfällt, den zahlreichen Herausforderungen der Schule und im Alltag zu begegnen. Dazu unterstützt die Stiftung Akteure des Bildungssystems bei der Entwicklung, Verbreitung und Verbesserung wirksamer Angebote durch Fördermittel, Beratung und Vernetzung.

Die Stiftung knüpft damit an die lange Tradition und die Bedeutung von Bildung und Kultur in Deutschland an und will einen Beitrag dazu leisten, dass das Land im globalen Wettstreit und im demografischen Wandel bestehen kann.

IMPRESSUM

Herausgeber

Wübben Stiftung gGmbH
Speditionstraße 13
40221 Düsseldorf
0211 / 93 37 08 00
info@wuebben-stiftung.de
www.wuebben-stiftung.de

Verantwortlich

Dr. Markus Warnke,
Geschäftsführer, Wübben Stiftung

Chefredaktion

Ina Lauterbach,
Leiterin Kommunikation, Wübben Stiftung

Autoren

Dr. Thomas Orthmann, Annuntio Hamburg
Peter Martin Thomas, Leiter der SINUS:akademie
Christina ter Glane

Gestaltung forum schulleitung

Nick Böse, böse-liebt.de, Hannover

Fotografien

Martin Magunia
Adobe Stock / Srdjan
Adobe Stock / bevisphoto
Adobe Stock / Andrey Kiselev
Adobe Stock / fabioderby
Adobe Stock / Walenga Stanislav
istock / monkeybusinessimages
istock / Django
istock / Heimsmyndir
istock / golero
istock / DGLimages
istock / lenanet
istock / skynesher
photocase.de / inkje

Layout

fountain studio, Düsseldorf

Druck

Das Druckhaus Beineke Dickmanns GmbH,
Korschenbroich

@ 2019

