

# Eine kleine Einleitung

Deutschlands Schulen sollen nach dem Willen von Politikern und Firmenbossen digital werden. Sollen sie oder müssen sie? Und was bedeutet eigentlich dieses „digital“?

Aus den Schulen selbst kommen zumeist kritische Töne: Das „Digitale“ verdimme unsere Kinder und verdränge grundlegende Fertigkeiten wie das Lesen, Schreiben und Rechnen. Bücher wie „Digitale Demenz“<sup>1)</sup> bestätigen kritische Lehrkräfte hinsichtlich möglicher negativer Auswirkungen des Digitalen. Offene Kolleginnen und Kollegen haben es in den Lehrerzimmern der Republik oft schwer, selbst einfachste Veränderungen zu befördern - selbst im Bereich der Schulverwaltung. Bei ehrlicher Betrachtung ist das aber beileibe kein Spezifikum von „digitalen“ Themen.

Schulträger finden sich in einer zunehmend fordernden Position wieder: Wie sollen zukunftsfähige Klassenzimmer ausgestattet sein? Was braucht es an Endgeräten? Wie kann Wartung und Support organisiert werden? Im Gegensatz zu Vorhängen oder Gartenanlagen benötigt Technik schließlich nahezu permanente Aufmerksamkeit. Da sind doch Konzepte wie „Bring-Your-Own-Device“ (BYOD), bei denen private Endgeräte der Schülerinnen und Schüler genutzt werden, auf den ersten Blick verführerisch - wenn da nicht Rechts- und Datenschutzaspekte eine Rolle spielen würden.

Die Kultuspolitik der Länder sieht sich der Mammutaufgabe gegenüber, Lehrpersonal entsprechend den Vorgaben auszustatten und fortzubilden - und das in Zeiten des Lehrermangels.

Die freie Wirtschaft hilft hier gerne mit Fortbildungsprogrammen wie dem ["Apple Teacher"](#) oder dem ["Microsoft Certified Educator"](#) - natürlich klar auf das jeweilige Produktportfolio gemünzt. Auch in Form von Stiftungen werden Programme zur Förderung von IT-Kompetenz aufgelegt - etwa mit dem [Calliope Mini](#) - einem Microcontroller, mit dem sich informatisches Wissen im Unterricht aufbauen lässt - Unterrichtsmaterial gibt es gleich fertig mit dazu. Hardwarefirmen bieten sogar ganze Pakete zur Entwicklung eines Medienentwicklungsplans an - nicht selten unterstützt durch ehemals staatlich ausgebildete Medienberaterinnen und -berater.

Die Politik greift angesichts oft leerer Kassen da gerne zu, sieht sich hier aber auch zunehmend kritischen Nachfragen von Lobbykontroll- und Lehrerverbänden ausgesetzt. Letztere führen nicht selten Datenschutzaspekte in Feld, um ihre Mitglieder vor den Umwälzungen zu bewahren, die die digitale Kultur mit sich bringt - die Geschichte von Logineo in Nordrhein-Westfalen, aber auch der Bildungscloud in Niedersachsen ist geprägt von solchen Nebenspielflächen. So wichtig und sachlich begründet Einwände und Nachfragen sind, so sehr behindern sie gelegentlich wichtige und für die Zukunft der Kinder notwendige Schritte durch Ausnutzung formaler Ebenen.

Und dann gibt es diesen [Digitalpakt](#) - immerhin noch vor dem Abschluss der Bauarbeiten des Berliner Flughafen beschlossen und nun zunächst in der Umsetzung auf der Verwaltungsebene - nur: [Zum Thema Aus-, Fort- und Weiterbildung sagt er nichts, genau wie zum Thema Support und Wartung](#). Das bleibt dann wieder bei den Trägern und Schulen hängen - u.a. deswegen ist diese Webseite entstanden.

Es eröffnet sich also ein großes Spannungs- und Aufgabenfeld für eine Vielzahl von Akteuren. Mich als Berater von Schulen und Schulträgern verlässt an manchen Tagen der Mut angesichts der Komplexität der anstehenden Aufgaben.

Diese Webseite soll in diesem Dschungel etwas Orientierung bieten. Ausgangspunkt ist dabei nie die Frage nach Technologie oder einem Gerät, sondern ich folge dem Grundsatz „Stepping-Out“ und „Diving-In“ ([Edith Ackermann](#), 1996). Ich schaue zunächst immer auf das große Ganze („Stepping-

Out“ - Warum machen wir das?), um Ihnen dann Ideen und ggf. auch Lösungen für die pragmatischen Fragen („Diving-In“: Wie machen wir das?) anzubieten.

Edith Ackermann übernimmt dabei ebenso wie [Seymour Papert](#) oder [Sherry Turkle](#) (1990) - beides Pioniere in der Didaktik der Informatik - lediglich die Bedeutung weit älterer Begriffe von [Jean Piaget](#) nämlich: [Assimilation](#) und [Akkomodation](#) (Piaget 1967). Assimilation meint hier, sich die Umwelt einzuverleiben, z.B. die Entwicklungen im digitalen Raum, und sie in eigene gedankliche Ordnungsmuster zu integrieren. Akkomodation meint das Einswerden mit einer Entwicklung - einfach einmal zu machen und z.B. zwei Nächte ein digitales Strategiespiel „durchzuzocken“. Beides schafft Erkenntnis, aber nur die stete Fähigkeit zum Wechsel dieser zwei Ebenen führt für Piaget zu einem aktiven Lernprozess.

Auf dieser Webseite werde ich immer wieder in Details abtauchen, aber auch versuchen, den Blick für das große Ganze zu weiten.

Für mich ist es sehr beruhigend, dass „alte“ Erkenntnisse im Bereich der Pädagogik und der Lernprozesse hervorragend zum Zeitalter der Digitalisierung passen. Angesichts der Digitaleuphorie in der Gesellschaft entsteht für mich manchmal schon der Eindruck, als wenn alles bisher Gelernte nicht mehr gilt.

Gleich im hier ersten Kapitel werden Sie sehen, dass Sprechen, Schreiben, Lesen und Rechnen auch heute noch - wo Maschinen doch alles besser können, ihre große Bedeutung nicht verloren haben, sondern sogar unbedingte Voraussetzung für die gesellschaftliche Partizipation im Zeitalter der Digitalisierung sind und bleiben - nur wird man heute wohl auf Dauer etwas anders sprechen, lesen, rechnen und schreiben müssen.



1)

Spitzer, Manfred: „Digitale Demenz: Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen.“, bei: Knauer, München 2012

From:

<https://medienbildungskonzept.de/> - **medienbildungskonzept.de**

Permanent link:

<https://medienbildungskonzept.de/meta/start>

Last update: **2021/03/18 14:29**

