

# Wie wir leben wollen

## NEUN STATEMENTS ZU DEN HERAUSFORDERUNGEN DER DIGITALISIERUNG FÜR DIE MEDIENPÄDAGOGIK

*Hinterfragen, welche Technologien wir wirklich wofür brauchen, und die Chancen der Digitalisierung ergreifen – in diesem Punkt sind sich alle Expertinnen und Experten aus den verschiedenen Fachgebieten einig. In ihren Statements plädieren sie für mehr Partizipation, Inklusion oder politische Bildung, nehmen die Entwicklung in Schule, Jugendarbeit und Kita in den Blick oder mahnen an, dass wir im Kontext der Digitalisierung unsere freie, demokratische Gesellschaft bewahren müssen.*

### MEDIENPÄDAGOGIK AHOI – JENSEITS VON UTOPIE ODER DYSTOPIE

Renate Röllecke, Referentin für Medienpädagogik und Medienbildung der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)

Zwischen Wellen navigieren, ohne unterzugehen, geschickt den Wind nutzen, um die Sache der Medienpädagogik weiterzubringen, dabei zugleich neue ungeahnte Strömungen berücksichtigen und imaginieren, das ist immer eine Herausforderung. Doch was ist da eigentlich an Bord? Soziale, kulturelle, politische, technische ebenso wie ethische Methoden, Überlegungen, Erkenntnisse. All das liefert die Medienpädagogik, speziell die GMK mit ihren vielen Crewmitgliedern: einem bunten Haufen, der Theorie und Praxis mit dabei hat.

Geladen sind auch Projekte von großer Strahlkraft, Innovation und Kreativität wie sie im Dieter Baacke Preis alljährlich sichtbar werden. Diese wertvollen Schätze sind mehr als das, was manche Schiffe mitführen, die unter der Flagge „Digitaler Bildung“ herum schippern. Über das Programmieren lernen (wichtig, kein Zweifel!) hinaus geht es beim Leben lernen im digital geprägten Umfeld darum, wie wir, mit wem wir, auf welchen Kanälen und mit welchen Effekten wir kommunizieren. Wie begegnen wir Risiken oder umschiffen sie, wie experimentieren und gestalten wir? Oder wann es besser ist, sich auf den Beobachtungsposten zu begeben: Genau hinsehen und anhören, einschätzen lernen sind wichtige Kompetenzen in der digitalen Welt.

Es gilt, dieses Gut weiter und mehr davon an Land zu bringen und dort zu verteilen an alle Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen. Damit das gelingen kann, braucht es mehr Häfen und jede Menge gut ausgebildete Fachkräfte, die toll navigieren können (Gruß an Franz Josef Röll) und die helfen, die Ladung geschickt an die Leute zu bringen. Der Fachkräftemangel macht sich auch in der Medienpädagogik bemerkbar, so ist die Aus- und Weiterbildung eine Herausforderung! Der sich jetzt bereits abzeichnende Mangel ist zugleich ein Zeichen, dass unser Gut gebraucht und geschätzt wird, trotz all der Schiffe mit teils rein kommerziell orientierter digitaler Bildung an Bord.

Immer wieder gilt es zu reflektieren, auf welcher Welle – sei sie utopisch oder dystopisch – wir mitsurfen, welcher wir trotzen und wann wir besser abtauchen, um uns der nächsten zu stellen. Die größte Herausforderung der Medienpädagogik ist, ihr Schiff stets gut sichtbar zu machen, ihr Know-how gegen mitunter cooler wirkende Flaggschiffe durchzusetzen, sich jedoch mit anderen Barkassen, die spannende Fracht an Bord haben (z.B. Informatik, Soziologie, Anthropologie), auszutauschen und zusammenzutun. Mal Armada, mal Segelgemeinschaft. Wichtig ist, den Kurs hin und wieder zu ändern und zu neuen Ufern aufzubrechen. Das Digitale und das Postdigitale reflektieren. Sich dem durchdigitalisierten, selbstgetrackten oder vertrackten **Qualityland** (Marc-Uwe Kling) medienpädagogisch zu stellen.

Übrigens: Das GMK-Forum „Zwischen Utopie und Dystopie“ im November widmet sich den medienpädagogischen Perspektiven für die digitale Gesellschaft. Hierbei geht es auch um sogenannte künstliche Intelligenz. Ethische, pädagogische, soziale, kulturelle und politische Fragen stehen dabei im Mittelpunkt. Infos auf [www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de)





## MENSCHEN IM MITTELPUNKT

**Dr. Christine Ketzler, Geschäftsführerin der Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V., die u.a. seit 10 Jahren die inklusive Medienarbeit in NRW fördert.**

Herausforderungen als Chance begreifen – das ist eine ziemlich abgedroschene Phrase. Aber darum geht es wirklich. Digitalisierung birgt Chancen. Chancen zur Gestaltung. Wir können uns die Frage stellen, was kann die Digitalisierung für uns tun? Für Menschen mit einer Behinderung beispielsweise bedeutet die Nutzung digitaler Dienste oftmals eine Erweiterung ihrer Möglichkeiten. Zugänge zu Bildungs-, Kommunikations- und Spielmöglichkeiten lassen sich über digitale Angebote für nahezu jeden und jede realisieren. Assistive Technologien, Vorlesefunktionen, alternative Möglichkeiten der Bedienung. All das hat für viele Menschen mit (und ohne) Behinderung Welten eröffnet. Über (soziale) Medien zu kommunizieren ist für Jugendliche ein wichtiger Teil ihres Alltags – als Mensch mit Behinderung kann man auf seine Art und Weise daran teilhaben. Nahezu jede und jeder findet Möglichkeiten, sich auszudrücken – über Foto, Video, Film, Text oder Sprachnachricht – was für Möglichkeiten! So sind Menschen mit einer Behinderung aus ihrem stillen Kämmerlein herausgekommen. Sie werden sichtbar und das ist gut so!

Kreative Medienprojekte für alle lassen besondere Begabungen deutlich werden und man kann staunen, was alles möglich ist. So stelle ich mir eine gute Digitalisierung vor! Eine Digitalisierung, die den Menschen in den Mittelpunkt stellt, und Begegnungen – auch im realen Leben – erst ermöglicht. Eine Digitalisierung, die unterstützt und Möglichkeiten eröffnet, Kommunikation fördert, Kreativität und Partizipation möglich macht.

Dafür können wir etwas tun – indem wir in unseren (Medien-)Projekten immer den Menschen mit seinen Bedürfnissen in den Mittelpunkt stellen, durch Software vorgegebene Rahmen hinterfragen und lernen, zu unterscheiden, was wir zu einem guten Zusammenleben brauchen und was nicht.

Medienpädagoginnen und Medienpädagogen können in den kommenden Jahren Mitgestaltende einer digitalen Gesellschaft sein, in der wir uns alle fragen sollten: Wie wollen wir mit unserer Technik leben? Welche Bürgerrechte sind uns wichtig und wie können wir Demokratie und Urteilsvermögen stärken? Eine spannende Zukunft!

## HELFENDE ROBOTER IN DER KITA

**Sabine Eder, Dipl. Pädagogin, Geschäftsführerin und Gründungsmitglied des Blickwechsel e.V. und Vorsitzende der GMK.**

Die Uni Bielefeld erprobte im Projekt „L2tor“<sup>1</sup> in Kitas den Einsatz des Roboters „Nao“ für das Sprachenlernen. Mithilfe von „Nao“ als technischem Sprachtrainer lassen sich Defizite im sprachlichen Bereich korrigieren. Mit Roboter „Baby Robot“ hingegen lässt sich die Aufmerksamkeit von Kindern lenken und trainieren. „Baby Robot“ interagiert mit Kindern und nimmt ihr Verhalten über Sensoren wahr. Er kann über Blicke, Sprache oder auch Gestik kommunizieren und erprobt, welche Strategien einem Kind helfen, ein Objekt wie beispielsweise das Abbild eines Tieres auf einem Tablet zu finden.

Verbunden mit künstlicher Intelligenz entstehen so neue Möglichkeiten für die Bildungsarbeit. Sicher müssen wir uns fragen, ob Lernen damit von der Quantität der Daten dominiert wird und die Qualität der Interaktion zwischen pädagogischem Profi und Kind in den Hintergrund tritt. Der Einsatz der beschriebenen Verfahren wirft zudem eine ganze Reihe datenschutzrechtlicher und ethischer Fragen auf. Wie werden die Daten geschützt? Wer schreibt die Software, mit welchen Absichten berechnen und bewerten die Algorithmen die Leistungen von Kindern? Welche Pädagogik soll im Bildungsort Kita Vorrang haben? Was für eine Vorstellung vom Lernen, vom Fehlerhandling wird zugrundegelegt? Wir wissen, Big Data und das Internet der Dinge ermöglichen die Erstellung von Persönlichkeitsprofilen und die Klassifizierung von Menschen. Die vernetzten Geräte „lernen“, sie treffen Entscheidungen und sind in der Lage, Entwicklungen vorzusehen. Kann das die Pädagogik der Zukunft sein? Liegen gar Chancen darin, da es nur darauf ankommt, wie wir die mithilfe der Technologien zugespilten Ergebnisse bewerten?

Technologischer Fortschritt lässt sich nicht aufhalten und ihm sollte auch nicht grundsätzlich misstrauisch begegnet werden, aber er muss unter ethischen Gesichtspunkten begleitet und es müssen Grenzen definiert werden. Ob bei Drohnen, die Pakete liefern, Kühlschränken, die wissen, welche Lebensmittel sie enthalten, selbststeuernden Autos, die smart denken und am Straßenverkehr teilnehmen oder bei Sprachrobotern in der Kita: Künstliche Intelligenz, Robotik, das Internet der Dinge, all das kann ein Gewinn für die Menschheit sein. Es entsteht eine riesige Wissensdatenbank, die Problemlösungen beschleunigen kann, auch in der Bildung. Vielleicht sind Maschinen manches Mal sogar objektiver und damit gerechter beim Einschätzen der Leistungen von Pädagoginnen und Pädagogen.

Technik hat die menschliche Arbeit schon immer verändert, unterstützt oder auch ersetzt. Wir sollten dennoch immer neu überdenken, was es uns wert ist, diese komplexen Systeme zu nutzen. Wenn Roboter routinierte Aufgaben auch in der Kita übernehmen und Erzieherinnen und Erzieher dadurch mehr Zeit für andere, soziale Tätigkeiten erhalten, könnten alle davon profitieren. Eine Gefahr kann aber darin liegen, dass Arbeit, die von Maschinen verrichtet werden kann, an Wert verliert und schlecht(er) bezahlt wird.

Und wir sollten auch darüber nachdenken was es heißt, wenn Kinder immer häufiger mit Maschinen interagieren. In Deutschland steht der Einsatz der durch smarte Geräte gesammelten, ausgewerteten und analysierten Bildungsdaten noch am Anfang. Diese Chance gilt es zu nutzen, um frühzeitig und im Dialog mit allen Beteiligten tragfähige Strategien zu entwickeln im Umgang mit diesen Technologien und Systemen. Wir sollten lernen mit diesem Wandel umzugehen, ihn mitgestalten, auch gegen reine Wirtschaftslogik überlegen, was uns menschliche Interaktion und Arbeit wert ist.

1. „L2tor“ ausgesprochen El Tutor, Abkürzung „L2tor“ steht für „Second Language Tutoring using Social Robots“, [www.cit-ec.de/de/news/wie-kinder-mit-einem-roboter-interagieren-und-sprachen-lernen](http://www.cit-ec.de/de/news/wie-kinder-mit-einem-roboter-interagieren-und-sprachen-lernen)

## REFLEKTIERTES HANDELN IM DIGITALEN RAUM

Thomas Krüger, Präsident der Bundeszentrale für politische Bildung.

Neben einer fortschreitenden Technologisierung des Alltags können wir auch eine zunehmende Verschiebung öffentlicher Diskurse in die digitale Sphäre beobachten. Die damit einhergehenden Risiken für die demokratische Diskursrationalität sprechen für sich. Ein echter Transfer von Argumenten findet selten statt, denn wenn ein Blick über den Bretterzaun der eigenen Meinungsblase geworfen wird, dann häufig nur, um andere Meinungen zu negieren oder verächtlich zu machen.

Die grundlegenden Zielsetzungen der politischen Bildung stammen aus einem durchweg analogen Zeitalter. Ihre Ansprüche gehen auf die Epoche der Aufklärung zurück. Sie bestehen darin, die Mitglieder einer Gesellschaft über die gegebenen Zustände aufzuklären und sie zu einer mündigen Lebensführung und Partizipation in den unterschiedlichen gesellschaftlichen Kontexten zu befähigen. Diese Ziele gelten uneingeschränkt auch für die politische Bildung unserer digitalen Zeit. Im Kontext der Digitalisierung sind daher vor allem folgende Fragen handlungsweisend: Wie kann die einzelne Person Einsichten in die komplexen Strukturen des Digitalen gewinnen? Wie werden Bürgerinnen und Bürger zu einem reflektierten Handeln im digitalen Raum befähigt?

Für die Ausgestaltung von Bildungsangeboten im Sinne dieser Leitfragen ist die Medienpädagogik eine unverzichtbare Partnerdisziplin der politischen Bildung. Mit ihren Kernaufgaben, den digitalen Wandel und dessen Konsequenzen für Erziehung und Bildung wissenschaftlich zu erforschen und handlungsleitende, pädagogische Kriterien zu entwickeln, verfolgt sie komplexe Zielsetzungen auf unterschiedlichsten Ebenen. Ihre Erkenntnisse sind für die politische Bildung sowohl in inhaltlicher als auch didaktischer Hinsicht relevant.

Die Medienpädagogik wird als zentrale normative Instanz im digitalen Zeitalter mit vielfältigen Erwartungen aufgeladen und ist mit zahlreichen Herausforderungen konfrontiert. Aber: Dank ihrer vielfältigen Ansätze gelingt es ihr, im schnelllebigen Kontext der Digitalisierung gewinnbringend zu arbeiten. Ihre Fähigkeit, professionell und zügig auf neue Themen und Fragen zu reagieren, ist für eine am Puls der Zeit orientierte politische Bildung ungemein bedeutsam.



## DIGITALE TRANSFORMATION STATT DIGITALISIERUNG

Jürgen Ertelt, Sozial- und Medienpädagoge, realisiert als Webarchitekt Konzepte für die Bildungsarbeit mit vernetzten digitalen Medien. Er arbeitet als Koordinator bei IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit im Kooperationsprojekt [www.jugend.beteiligen.jetzt](http://www.jugend.beteiligen.jetzt).

Es reicht nicht aus, bisherige Formate und Methoden geradlinig digital zu übersetzen. Die Potenziale digitaler Prozesse und digitaler Medien lassen sich erst mit der Bereitschaft zum Experimentieren und zur kreativen Neugestaltung heben. Jugend- und Kulturarbeit, politische Bildung und medienpädagogische Angebote, Demokratiepädagogik und politische Beteiligung können und sollten in einem transformativen Vorgehen ihre Bedingungen und Strukturen, ihre Ziele und Leistungen analysieren, um sie gesellschaftsrelevant neu auszurichten. Eine Auseinandersetzung um „analog“ und „digital“ und „online“ versus „offline“ ist verzichtbar zugunsten Vernetzung, Kollaboration, Innovation und behaftender Lebensweltgestaltung. Dabei ist der Weg der digitalen Transformation der Gesellschaft nie ohne Demokratiestärkung zu denken. Medienpädagogik sollte sich als politische Disziplin zur Realisierung eines Demokratie-Updates verstehen. Der Auftrag bewegt sich von digitaler Bildung über Netzpolitik hin zum Kommunikationsprozessor in der digital geprägten Gesellschaft.

Die aktuellen **Protestbewegungen** zeigen uns herbe Versäumnisse und Mängel in der politischen Kommunikation wie auch in der Medienkompetenz: Sie werden in großen Zügen nicht verstanden und nicht respektiert. Die Überbringenden der Nachricht werden anhand vergangener medialer Standards negativ kritisiert, die eigentliche Nachricht qua überschätzter Machtgefüge übergangen. Ob **#fridaysforfuture**, **#Rezo** oder **#saveyourinternet** – Mandats- und Entscheidungsträger verstehen in der Regel weder die vernetzte Kommunikation, die dahinter liegende digitale Ästhetik und Kultur, noch die soziale Identifikation und das Engagement für die Herausforderungen für die gesellschaftliche Zukunft noch erkennen sie diese an. Es fehlt an gemeinsamen Kommunikationsplattformen, digitalen Begegnungsräumen und an der Bereitschaft zum Zuhören. Hier könnte Medienpädagogik mit analysierender Forschung und mit unterstützender Praxis zwischen Virtualität und journalistischer Konkretion beitragen.

**Jugendbeteiligung** mit digitalen Medien und Internet kann Instrumente und Verfahren anbieten, die Partizipation unterstützen und Anliegen der demografisch benachteiligten jungen Generation im Sinne einer Generationengerechtigkeit hörbar verstärken. Medienpädagoginnen und Medienpädagogen werden durch die Entwicklung und Bereitstellung neuer ad-hoc-Formate in den mobilen Alltagsmedien der jungen Menschen zu Demokratierettern jenseits der Jagd nach Hatespeech-Kompensation. Grundsätzlich geht es weiter um **Medienkompetenz** mit dem Herausstellen des Ziel- und Handlungsfeldes Partizipation. **Beteiligungskultur** ist auf Basis der Netzkultur zu entwickeln und zu lernen.

Der erweiterte Auftrag für die Medienpädagogik in der digitalen Transformation bedeutet jetzt Partizipation als Prinzip zu verinnerlichen und Demokratie ästhetisch zu leben.



## MEDIENERZIEHUNG ALS HOCHGRADIG UNTERSCHÄTZTES THEMA

Günter Steppich, IT-Fachberater für Jugendmedienschutz am Staatlichen Schulamt für Wiesbaden und den Rheingau-Taunus-Kreis.

Keine technische Entwicklung hat die Lebenswelt von Kindern so rasant und einschneidend verändert wie digitale Bildschirmmedien. Erwachsene sind in dieser neuen Welt als Ratgeber und Kontrollinstanz gefordert, aber mehrheitlich damit weitgehend überfordert, wozu die extreme Dynamik dieser Technologie entscheidend beiträgt. Insbesondere bei der Nutzung von Smartphones und populärer Apps ist die erziehende Generation weitgehend szenefremd.

Anders als bei früheren technischen Neuerungen hat sich die Nutzung digitaler Medien durch Kinder und Jugendliche dermaßen verselbständigt, dass viele Eltern und Lehrkräfte der „Generation Kassettenrekorder“ sich angesichts der vermeintlichen „Digital Natives“ resigniert und achselzuckend für überfordert erklären. Diese Bezeichnung vermittelt allerdings ein schiefes Bild der Medienkompetenz dieser Generation, denn das Setting erinnert eher an Goldings Roman **Herr der Fliegen**, in dem eine Gruppe von Kindern auf einer einsamen Insel strandet und dort ohne Anleitung Erwachsener zurechtzukommen muss – was dann auch gründlich eskaliert.

Dass das Internet neben faszinierenden und nahezu grenzenlosen positiven Möglichkeiten auch vielfältige Negativerfahrungen in hoch problematischen Bereichen eröffnet (Gewalt, Pornographie, sexuelle Übergriffe, Cybermobbing...), von denen man Kinder ansonsten aus guten Gründen fernhält, ist nur einem Bruchteil der Elterngeneration bewusst. Während Kinder an andere Technologien, wie etwa Werkzeuge oder den Straßenverkehr, unter elterlicher Anleitung und Aufsicht fürsorglich herangeführt werden, nutzen sie mehrheitlich das Internet immer früher, ebenso unbeaufsichtigt wie unaufgeklärt, auf mobilen Geräten und das vielfach rund um die Uhr.

Die Mehrheit der Eltern würde dieses Thema nur zu gerne an die Schulen „outsourcen“. Das ist erstens nur sehr eingeschränkt möglich, weil Lehrkräfte wenig Einfluss auf die private Mediennutzung ihrer Schülerinnen und Schüler nehmen können. Zweitens haben Lehrkräfte mit der dafür erforderlichen Digitalkompetenz Seltenheitswert. Und drittens fehlt es auch nach 30 Jahren Internet an wirksamen digitalen Bildungskonzepten. Der hardwarelastige Digital-Pakt ist nicht geeignet, hier Abhilfe zu schaffen. Es gibt viel zu tun, und es ist allerhöchste Zeit!

## SOCIAL SCORING UND DER WERT DER FREIHEIT

Prof. Dr. Nadia Kutscher, Professorin für Erziehungshilfe und Soziale Arbeit an der Universität zu Köln.

Seit einiger Zeit beschreiben Berichte in unseren Medien die Einführung des Social Scoring in China. Dabei soll bis zum Jahr 2020 die chinesische Bevölkerung Teil eines umfassenden Scoring-Systems sein, mit dem das Ziel verfolgt wird, die „Harmonie“ in der Gesellschaft zu befördern, indem analoge und digitale Daten gesammelt, algorithmensbasiert ausgewertet und in einem Punktesystem abgebildet werden, auf dessen Basis dann Handlungsfreiheiten zugeteilt oder entzogen werden. In gewisser Weise wird das dadurch ermöglicht: Abweichendes Verhalten wird vermutlich effizient reduziert; Menschen werden sich noch genauer überlegen, ob sie es sich leisten können, sich nicht systemkonform zu verhalten.

Dabei wird der Wert der Freiheit einer Sicherheitsorientierung geopfert. Die Möglichkeit der Überwachung ist den heutigen digitalen Medien eingeschrieben<sup>1</sup> und wir integrieren Praktiken des Überwachens und Überwachtwerdens auf vielfache Weise „schmerzfrei“ und freiwillig in unser Alltagsleben – u.a. durch die Nutzung datenschutzmäßig fragwürdiger Apps und sozialer Netzwerke. Auch weil wir denken, unsere Daten seien ‚uninteressant‘ und ignorieren, welche jetzt schon weitreichenden Auswirkungen dies auf unseren Zugang zu Informationen und die Möglichkeiten unbemerkt manipuliert zu werden hat. Die Kombination eines immensen Handels mit Daten und die Entwicklung immer leistungsfähigerer Algorithmen für Verhaltensvorhersagen sowie die Gleichsetzung von Korrelationen mit Kausalzusammenhängen führen zu immer weiter reichenden Steuerungsweisen auf der Basis von Scoring – ob im Versicherungs-, Kredit-, Kriminalitätspräventions- oder Konsumbereich.

Internationale Studien zeigen, dass vor allem vulnerable und arme Personengruppen dabei benachteiligt werden. Schon 2015 haben Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler im **Digital Manifest** vor dem Einsatz von Big Nudging als effektiver und manipulativer Verhaltenssteuerung der Bevölkerung gewarnt, und der Überwachungsforscher Wolfie Christl (2017) weist darauf hin, dass diese Entwicklungen Autonomie, Gleichheitsprinzipien, Menschenwürde und Demokratie beeinträchtigen. Wir befinden uns also in einer Zeit, in der die Grundlagen unseres rechtsstaatlichen und demokratischen Systems durch Digitalisierungsentwicklungen potenziell ausgehöhlt werden. Wir brauchen nicht nach China zu blicken, um das zu beobachten. Politik und Zivilgesellschaft sind hier dringend gefordert, darauf hinzuwirken, eine freie, demokratische Gesellschaft zu bewahren und es braucht aufgeklärte Bürgerinnen und Bürger, die diese Entwicklungen wahrnehmen, verstehen und in politischen Zusammenhängen die Sicherung der Freiheit einfordern.

1. Vgl. Baumann, Zygmunt; Lyon, David (2013): Daten, Drohnen, Disziplin. Berlin



## IM DIGITALEN APPSOLUTISMUS

Stephan Grünewald, Diplom-Psychologe, Gründer des rheingold Institutes und Autor zahlreicher Bücher, zuletzt „Wie tickt Deutschland?“

Der Mensch im 21. Jahrhundert hat ein zusätzliches Körperteil: das Smartphone, denn es gibt ihm das Gefühl gottähnliche Allwissenheit zu haben. Durch das Smartphone haben wir auf einmal einen magischen Zeigefinger, mit dem wir im Handstreich die Welt erobern, Dateien verschieben, Transaktionen tätigen, Flüge buchen. Diese Prozesse, die in früherer Zeit ungeheuer mühselig und mit der Aura der Vergleichen verbunden waren, klappen jetzt mit dem Smartphone und den Apps darauf ganz wunderbar.

Die Apps strukturieren uns die Wirklichkeit vor und geben uns das Gefühl alles managen zu können. Das heißt: Das Digitale beschert uns eine ungeheure Verheißung, es verspricht uns beispielsweise, Zumutungen des Analogem zu ersparen. Schauen wir uns einmal die Entwicklung des Begriffs „teilen“ an: In meiner Jugend bedeutete „teilen“ partiell Verlust. Heute aber steht „teilen“ nicht mehr in dieser Divisions-Logik, sondern eher in einer Multiplikations-Logik. Wenn wir etwas teilen, dann vervielfältigen wir.

Auch die Verheißungen bei der Partnersuche sind in Zeiten von **Tinder** groß. Mit dem magischen Zeigefinger kann ich potentielle Partner in den Abgrund der Bedeutungslosigkeit verschieben oder in meinen persönlichen Anwendungsbereich. Und wenn der Andere das auch macht, dann hat die erotische Einparkhilfe ihre Funktion erfüllt. Vor ein paar Jahren sah ich den Kinofilm **Her**, da verliebt sich ein junger Mann in eine künstliche Intelligenz, die sich diesem Menschen so andiente, dass es alles über ihn wusste. Somit war sie perfekt als Geliebte, als Lehrerin im Dienst dieses Menschen. Da ist eine ungeheure Verheißung drin, wenn wir nicht mehr so schwere Dinge machen müssen wie Beziehungsführung, die ja auch immer bedeutet, Abstriche zu machen. Können wir das nicht einer künstlichen Intelligenz überlassen, die sich uns wie ein Tagtraum anschmiegt?

Wir leben in einer ganz schwierigen Zeit, denn der digitale Erwartungsüberschuss bricht sich mit Erfahrungen, die wir im analogen Alltag machen. Denn der ist immer noch klein, mühsam und widersprüchlich, da haben wir noch echte Partner, Kinder, die uns auf der Nase rumtanzen, Chefs, die uns drangsalieren. Die große Herausforderung ist: Wie kommt man damit klar, dass das normale Leben analog ist. Und wie machen wir Kinder und Jugendliche stark für einen Alltag, der voller Widersprüche ist.

Zitat eines Vortrags bei der Tagung „Beteiligen – Begleiten – Bilden“ des jfc Medienzentrums am 4.7.2019 in Köln.



## MIT SPASS UND SPIEL LERNEN

Sepiedeh Fazlali, Kognitions- und Medienwissenschaftlerin, freiberufliche Medienpädagogin und Redakteurin.

Herausforderungen, die durch Inklusion, Zuwanderung, den Mangel an pädagogischem Fachpersonal, vor allem aber auch durch die Digitalisierung entstehen, öffnen den Weg für nachhaltige, innovative, binnendifferenzierte Lehr- und Lernsettings. Der Einsatz von digitalen Medien kann dabei enorm motivationsfördernd und zugleich eine Arbeitserleichterung für alle Beteiligten sein. Besonders Gamification, also die Einbindungen von spielerischen Elementen in den Unterricht, holt Lernende in ihrer Lebensrealität ab und ermöglicht die Vermittlung von Inhalten mit Spaß.

Online-Plattformen wie **Classcraft** stellen in Form von Rollenspielen, in denen die Schülerinnen und Schüler Helden verkörpern, bereits fertige Rahmen für den Unterricht bereit. Auch Educaching-Apps wie **Actionbound** oder **Biparcours** bieten vielfältige Möglichkeiten, Gamingelemente in den Unterricht einzubauen. Dabei lassen sich Inhalte in Form von Schrift-, Hörtexten, Bildern, Videos oder Weblinks bereitstellen, verschiedenartige Quizfragen stellen, Punkte und Auflösungen geben, kreative, produktive und Turnieraufgaben einbauen sowie punktgenau Orte ansteuern. Das „Klötzchenspiel“ **Minecraft** lässt sich vielfältig in verschiedenen Unterrichtsfächern einsetzen. Vom Thema Architektur, bei dem bekannte Gebäude nachgebaut werden können, bis hin zum Biologieunterricht, in dem die Vererbungslehre durch die Zucht verschiedenfarbiger Schafe visualisiert wird. Kleinere Spiele wie das Quiz **Kahoot!** können leicht in den Unterricht integriert werden. Vor allem, weil Lernende nach dem Bring Your Own Device (BYOD)-Prinzip ihr eigenes Smartphone zur Nutzung verwenden können. Auf der Seite [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de) finden sich Tipps und Empfehlungen für pädagogisch wertvolle Spiele. Um Gamification im Unterricht einzusetzen, sind nicht unbedingt digitale Spiele nötig. Lernspiele wie **Professor S.** verbinden digitale und analoge Settings miteinander und ermöglichen das gesamte Unterrichtskonzept in ein Spiel einzubetten.

Der Einsatz von digitalen Medien im Unterricht erhöht nicht nur die Medienkompetenz der Lernenden, sie werden im Laufe der Zeit auch sicherer und verantwortungsbewusster im Umgang mit den Anwendungen. Durch Feedback-Mechanismen während der Spiele können Lernfortschritte eigenständig reflektiert werden. Kooperative Spielmechanismen und Teamarbeit können gefördert werden. Zudem verändern sich die Rollen zwischen Lehrenden und Lernenden. Wenn die Lernenden mehr Verantwortung übernehmen, individuell und selbstständig Aufgaben produzieren und lösen, bekommen Lehrende eine begleitende und unterstützende Rolle im Unterrichtsprozess.

Wenn Lehrende Unterricht nicht zu sehr „verkopfen“, sondern den Mut haben gemeinsam mit Schülerinnen und Schülern Projekte oder Spielideen zu starten und diese gemeinsam weiterzuentwickeln, gibt es zahlreiche Möglichkeiten digitale sowie analoge Spiele und Medien einzusetzen und den Unterricht damit spielerisch und voller Spaß zu gestalten.



# Orientierung im Onlife

ÜBER DIE ZUKUNFT DES LERNENS

Von **Lisa Unterberg** Gesellschaft und Kultur haben sich durch die Digitalisierung fundamental gewandelt. Unsere Alltagspraktiken, auch die nichtdigitalen, verändern sich zusehends, Arbeits- und Bildungsanlässe verschwinden, entstehen neu oder verschieben sich auf andere Ebenen. Wie kann unter diesen Bedingungen erfolgreiches Lernen und Lehren stattfinden, zumal die hohe Veränderungsdynamik auch jeweils die aktuellen konkreten Fähigkeiten und Fertigkeiten einschließt? So sei ausgehend von den vielschichtigen Herausforderungen zunächst geklärt, welche Form des Weltverstehens uns in der Bildung künftig wichtig ist. – Ein bildungstheoretischer Blick auf das, was Kinder und Jugendliche künftig in der digitalisierten Kultur brauchen.



# medienconcret

MAGAZIN FÜR DIE PÄDAGOGISCHE PRAXIS

Heft 1.19 // 7,00 Euro



## Erziehen in digitalen Zeiten

### ZWISCHEN SPANNUNG UND ENTSPANNUNG

►► Unterwegs in digital vernetzten Welten ►► DATENRAUSCH OHNE NEBENWIRKUNGEN? Von Big Data zur nachhaltigen Medienbildung

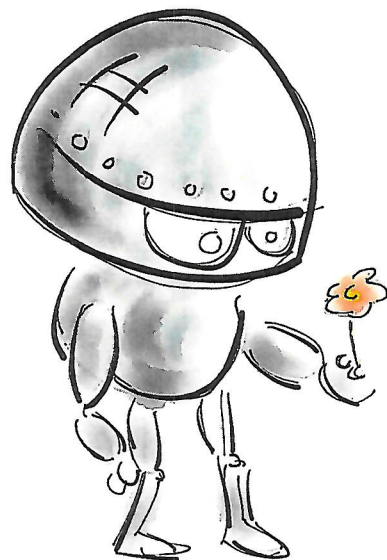
ORIENTIERUNG IM ONLIFE Über die Zukunft des Lernens ►► Toolbox für die pädagogische Arbeit ►► SPECIAL: MB 21 Forum für junge digitale Kreativität.



# EDITORIAL

Wenn der Wind der Veränderung weht, bauen die einen Mauern und die anderen Windmühlen.

Chinesisches Sprichwort



## Impressum

Herausgeber:

Deutsches Kinder- und Jugendfilmzentrum  
Küppelstein 34, 42857 Remscheid  
Fon 02191-794233, Fax 02191-794230  
info@kjf.de, www.kjf.de

jfc Medienzentrum

Hansaring 84-86, 50670 Köln  
Fon 0221-13056150, Fax 0221-130561599  
info@jfc.info, www.jfc.info

Redaktion: Sabine Sonnenschein, jfc Medienzentrum;  
sonnenschein@medienconcret.de  
Mitarbeit: Nicole Rossa, KJF

Grafik: Alessandro Riggio

Korrektur: Konstance Papakonstantinou, jfc  
Nicole Rossa, KJF

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit: KJF

Autoren: Sabine Eder, Jürgen Ertelt, Christian Exner,  
Sepideh Faziali, Björn Friedrich, Stephan Grünewald,  
Hannes Güntherodt, Thomas Hartmann, Bernhard  
Hoffmann, Tobias Hölterhof, Silke Knabenschuh, Thomas  
Krüger, Natja Kutscher, Esther Lordieck, Vera  
Lisakowski, Kirsten Mascher, Anu Pöykö, Susanne  
Raboom, Renate Röllecke, Gerda Sieben, Jürgen  
Sleegers, Martina Schmerr, Günter Steppich, Angela Till-  
mann, Lisa Unterberg, Andrea Zwerenz

Bildnachweise: Titelbild: Andy Kelly/Unsplash; S. 24:  
Markus Spiske/Unsplash; S. 26, 29 o: Universal Pictures;  
S. 28: Studio Hamburg; S. 40, 42: Daniel Seiffert; S. 41:  
Gregor Fischer; S. 45 o.: bpb/Martin Scherag; S. 47 l.:  
Maya Clausen; S. 49: National Media Museum; S. 50:  
mb21/ Philipp Baumgarten; S. 50 o.: Tobi Keller; S. 76, 79,  
85, 86 mb21/Stefan Haas; S. 87: mb21/Sandra Spindler;  
S. 91: Gamescom; S. 99: Nick Wall; S. 100: Universum;  
S. 103: Jugend hackt/ Philip Steffan; S. 104: Jugend hackt/  
Daniel Havlik; S. 105: Robert Haas; S. 106: Dederichs,  
Reinecke und Partner

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht  
unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.  
Der Abdruck von Beiträgen und Bildern bedarf der  
Einwilligung der Redaktion.

Das Deutsche Kinder- und Jugendfilmzentrum wird  
gefördert durch das Bundesministerium für Familie,  
Senioren, Frauen und Jugend.

Das jfc Medienzentrum wird gefördert durch das  
Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und  
Integration des Landes Nordrhein-Westfalen und durch  
die Stadt Köln.

MedienConcret erscheint 1 x jährlich,  
Einzelheft € 7, Abonnement mit 4 Ausgaben  
unabhängig vom Kalenderjahr € 20  
(jeweils zzgl. Porto).

Erschienen: November 2019

ISSN: 0931 - 9808

Sabine Sonnenschein, Redaktion

Morgens nach dem Aufstehen der erste, abends vor dem Zubettgehen der letzte Blick aufs Handy, mit den vielen Apps zum Laufen, Daten, Shoppen, Spielen, zu allem, was wir mögen und machen. Ein weltweiter digitaler Lebensstil hat sich durchgesetzt. Kaum jemand möchte auf sein Smartphone, das Symbol für den digitalen Wandel, verzichten, eröffnet es doch schier unendliche Möglichkeiten und macht den Alltag so viel leichter. Dennoch hat sich längst bei vielen ein ungutes Gefühl eingeschlichen, denn die Schattenseiten der Digitalisierung werden immer offensichtlicher wie beispielsweise die globale Bespitzelung durch (Internet-)Firmen oder aber den Staat wie etwa in China. Das Recht auf Privatsphäre wird mehr und mehr zum Auslaufmodell, der wachsende Kontrollverlust verunsichert. Während die Potenziale des Internets auf mehr Demokratisierung weitgehend ungenutzt bleiben, machen uns ausgefeilte Algorithmen vor allem zu Konsumenten und Agenten einer digitalen Arbeitswelt, Verwaltung, Freizeit und Politik.

Vor 30 Jahren träumte Technikoptimist Marshall McLuhan von einem „Global Village“, einer medial vernetzten Welt, die den Gemeinsinn der Menschen befeuert und sie zusammenrücken lässt. Nun, diese Utopie ist nicht Realität geworden, doch es gibt sie, die positiven Ansätze einer Wir-Gesellschaft: Man denke an die Sharing-Kultur, an tagtägliche Kollaboration und Kooperation im Internet, an die Vergesellschaftung des Wissens durch open data, open science, open education. Wirklich Hoffnung, dass wir Menschen den radikalen Veränderungen des digitalen Wandels gewachsen sind, gibt uns aber derzeit eine engagierte Jugend. Jahrelang als in den virtuellen Welten verlorene „Smombies“ diffamiert, gehen nun große Teile einer selbstbewussten „Generation Greta“ auf die Straße und artikulieren die Probleme der Welt. Viele von ihnen nutzen dabei digitale Medien nicht nur zur Vernetzung, sondern auch zur Selbstermächtigung, ganz ohne Hilfe von Eltern oder Pädagogen bedienen sie sich der vielfältigen Online-Lernangebote zur Wissensaneignung und zur Verbreitung ihrer Ideen.

Andere hingegen brauchen Unterstützung für ein gelingendes Aufwachsen. Die Digitalisierung eröffnet zwar enorme Chancen, verschärft aber auch bestehende Ungleichheiten – auch zwischen den Generationen. Hier gilt es erprobte Konzepte gegen den digital divide anzuwenden, aber auch neue Strategien zu entwickeln, wie digitale Medien für uns alle zur guten Information, für mehr Demokratie und Partizipation, zu gutem Zusammenleben und fairem, nachhaltigem Miteinander genutzt werden können.

Zwischen Spannung und Entspannung bewegt sich die Sichtweise auf die Anforderungen an Erziehung und Bildung in unserer datenbasierten Hightech-Welt. Die Digitalisierung verändert die Zukunft des Lernens, weg von Fach- und Faktenwissen, hin zur Problemlösungsfähigkeit, Empathie, zur Offenheit für neue Entwicklungen und den Blick auf das große Ganze. Bilden, begleiten und beteiligen – darum geht's. Eltern und Pädagogen müssen sich dem steten Wandel unserer Medienwelt stellen und ihn kritisch begleiten – anfangs in der Rolle eines verantwortlichen Erziehenden, später eher als kompetenter Gesprächspartner. Dazu braucht es jedoch auch Ressourcen: Nur wenn Zeit, Beratung und Fortbildung gewährleistet sind, wird die Investition in technische Ausstattung tatsächlich praktisch wirksam. Grundlegend für Erziehung und Bildung bleiben jedoch Vertrauen und die Begegnung mit Kindern und Jugendlichen auf Augenhöhe. Den eigenen Nachwuchs zu tracken, wie dies mit Parental Control Apps möglich ist – sieht so moderne Erziehung aus?

Die Förderung der Kreativität ist definitiv eine Investition in die Zukunft. Ein weiterer Grund auf die digitale Bildung zu schauen ist deshalb der 21. Geburtstag des **Deutschen Multimediapreises mb21**, bei dem die kreativen Chancen der digitalen Medien für die Ausdrucksfähigkeit von Kindern und Jugendlichen im Fokus stehen. Dieses Special bietet Raum für das kreative Schaffen junger Menschen, ihren Themen, Techniken und Darstellungsformen.

Mit diesem Heft möchten wir Hintergrundinformationen, Konzepte, Methoden, Projekte und Tools für die digitale Bildung in Kita, Jugendarbeit und Schule vorstellen, die vor allem den digitalen „Wind of Change“ nutzen, um moderne Windmühlen zu bauen.

