

Computerkids zeigen es den Erwachsenen

Jugendliche als Medienexperten

STEFAN AUFENANGER

Der schlechte Ruf unserer Kinder

Könnte so ein umfangreiches Projekt wie „Schule ans Netz“ ohne die Hilfe von Schülern und Schülerinnen überhaupt realisiert werden? Diese Frage sollte man sich einmal stellen, wenn über das mangelnde Wissen von heutigen Kindern und Jugendlichen gesprochen wird oder wenn gar behauptet wird, dass sie nichts mehr leisten wollen. Schaut man sich jedoch

die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen etwas genauer an, dann wird deutlich, dass es eine Verschiebung in der Bedeutung von reinem schulischem Wissen und jenem Wissen gibt, durch welches sich die heutige Jugend meist auszeich-

net. Vor allem im Medienbereich kommt letzteres besonders zum Tragen. Der amerikanische Autor Don Tapscott zitiert in seinem Buch „NetKids“ (Wiesbaden 1998) ein 15-jähriges Mädchen:

„Zum ersten Mal in unserer Zivilisation bringen Kinder den Erwachsenen etwas bei. Jugendliche sind viel geschickter im Umgang mit den Computern. Eltern, Lehrer und andere Erwachsene bitten Kinder um Hilfe, wenn sie mit Computern und ähnlichem Technikram nicht zurechtkommen.“ (S. 60)

Stimmt das oder will die Jugend nur davon ablenken, dass sie den Ansprüchen der Erwachsenengeneration nicht mehr genügen kann?

Elektronische Medien – Spielwiese für Kinder

Erste Anzeichen für einen spezifischen Kompetenzzuwachs bei Kindern und Jugendlichen konnte man an den klassischen elektronischen Medien wie Fernsehen und Video erkennen. Manche Kinder konnten die Programme des Fernsehers besser einstellen und den Videorekorder exakter programmieren als ihre Eltern. Dann kam der Computer in die Haushalte. Anfangs war dieser eigentlich kein typisches Jugendmedium, sondern zielte eher auf junge Erwachsene, die Zeit zum Basteln und Ausprobieren hatten. Erst mit dem Aufkommen von Video- und Computerspielen wurde dieses Medium auch für jüngere Altersgruppen interessant. Eine erste Herausforderung für die Erwachsenen stellte der Gameboy dar, jenes kleine Gerät von der japanischen Firma Nintendo, mit dem man mobil war und entweder „Super Mario“ über Hindernisse hüpfen lassen oder mit „Tetris“ seine Geschicklichkeit beweisen konnte, indem man unterschiedliche Formen übereinander türmte. Schon bei diesen Spielen zeigten Kinder und Jugendliche besondere feinmotorische Fähigkeiten, die entsprechenden Knöpfe zur rechten Zeit zu drücken. Darüber hinaus ist es bei diesen Spielen notwendig, eine Vorstellung eines dreidimensionalen Raums zu entwickeln, denn man muss sich durch verschiedene Ebenen mit unterschiedlich schwierigen Aufgaben kämpfen. Auch die komplexeren Abenteuerspiele, die neuerdings den Markt erobern, verlangen vielfältige Fertigkeiten. Man muss in verschiedene Rollen schlüpfen, Denkaufgaben lösen und schwierige Parcours bewältigen. Oder man wird bei den Simulationsspielen herausgefordert, verschiedene Faktoren aufeinander

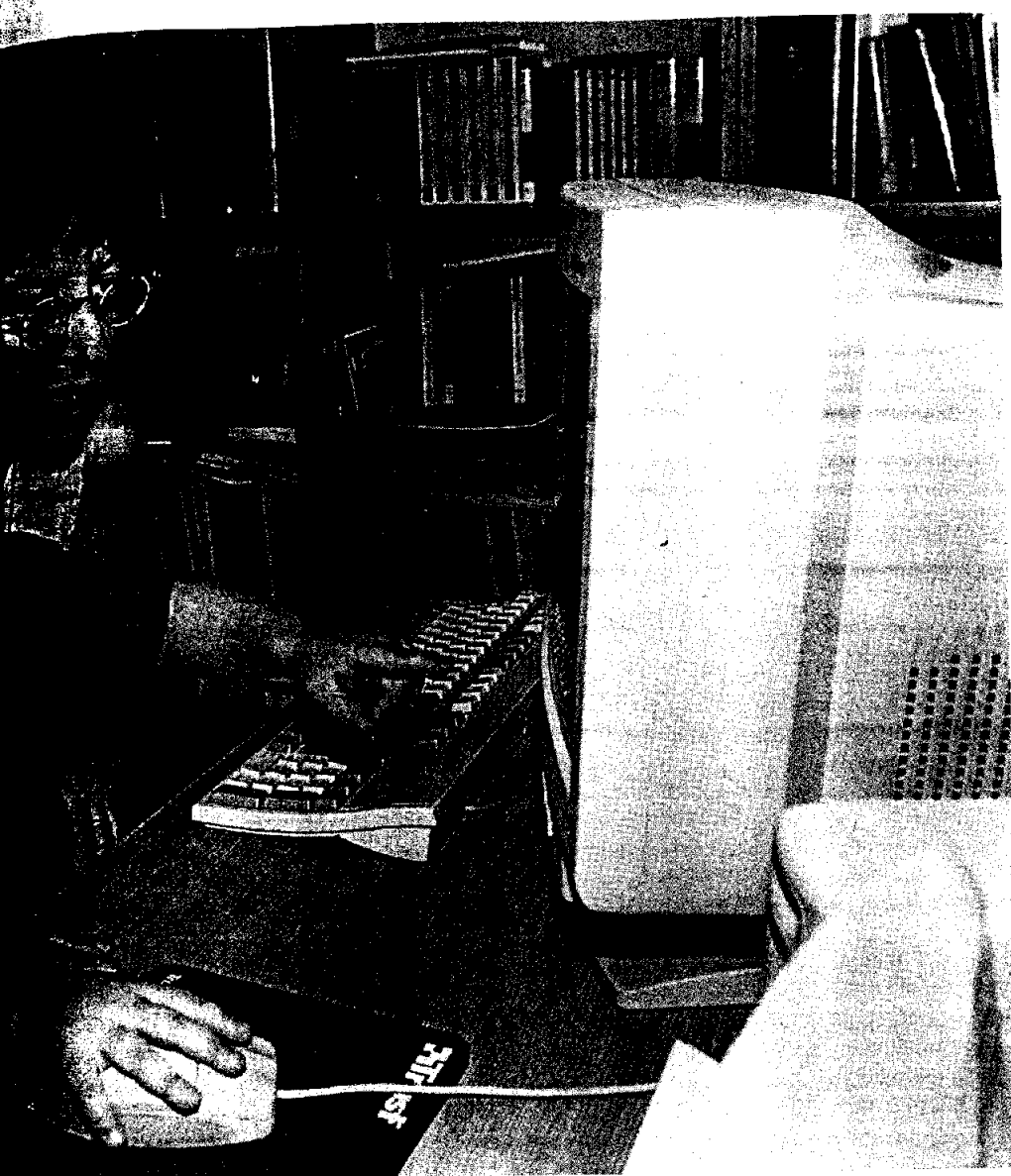
zu beziehen sowie die Veränderungen der Simulation durch diese Faktoren zu steuern.

Aber neben diesen mehr kognitiven Kompetenzen zeigen Kinder und Jugendliche auch oftmals unentdeckte Fähigkeiten, kreativ und fantasievoll mit den neuen Medien umzugehen. Sie gestalten Einladungen und Poster, bearbeiten Fotos oder komponieren mit ihrem Computer. Weiterhin stellen das Internet und die multimedialen Anwendungen eine große Herausforderung dar, die viele Schüler und Schülerinnen gerne annehmen. Vor allem die Recherche nach neuen Informationen sowie die Gestaltung von Webseiten sind hier hervorzuheben. Der Umgang mit multimedialen Anwendungen, egal ob sie im Internet, auf CD-ROM, bei Lernprogrammen zu finden sind, verlangt neue und andere Fähigkeiten als mit den traditionellen Medien. Die neuen Medien zeichnen sich häufig



© Cynthia Rühmkorf

Was viele Jugendliche schon beherrschen, fürchten viele Erwachsene eher: den Umgang mit elektronischen Medien, vom Videorekorder bis zum PC.



durch einen Hypertext, also einen nicht-linearen Text aus, der ein anderes Lesen verlangt. Nicht linear oder sequenziell muss daher die Wissensaneignung laufen, sondern in einer vernetzten Struktur, die dazu zwingt, selbst linear seinen Lernweg zusammenzustellen. Aber auch das Schreiben solcher Hypertexte mit Verweisen auf andere Texte (links) verlangt neue Fertigkeiten, die bisher nicht in der Schule vermittelt werden. Beides, das Lesen und das Schreiben von hypermedialen Texten – nichtlinear und mit verschiedenen Medien –, stellt eine neue Kulturtechnik dar, die in der Schule noch gelernt werden muss, die allerdings viele Jugendliche schon beherrschen, die meisten Erwachsenen jedoch noch nicht. Damit unbefangenen umzugehen ist etwas, was die jüngere Generation der älteren voraus hat. Es kommen noch die technischen Kompetenzen hinzu, die Jugendliche im Umgang mit

den neuen Medien entwickeln. Fast immer müssen die Väter bzw. Mütter, die einen Computer benutzen, ihre Kinder fragen, ob diese für sie ein Programm installieren können, was sie machen sollen, wenn eine Fehlermeldung kommt oder der Drucker einfach nicht drucken will. In der Schule richten sie Server ein und vernetzen die vorhandenen Computer untereinander.

Vorsprung der Kinder entlastet Erwachsene nicht

Gab es historisch gesehen jemals den Fall, dass die Kinder mehr wussten und konnten als die Erwachsenen? Ich glaube nicht. Was natürlich nicht heißen soll, dass wir es mit einer totalen Rollenkehrung zu tun haben oder wir Erwachsenen überhaupt nichts mehr zu sagen hätten. Auch unser Wissen über die Welt ist umfangreicher. Und wir sind – wenn

Die digitale Welt – eher ein Raum für Kinder als für Erwachsene

auch nicht immer – moralisch reifer. Aber wir sollten diesen Vorsprung nicht so darstellen, als ob dies das Einzige sei, was man in der Welt benötige. Der in der letzten Zeit heftig strapazierte Begriff der Medienkompetenz zeigt uns genau unsere Grenzen auf: Nicht nur in der Schule muss er vermittelt werden, sondern auch wir Erwachsene müssen uns mit diesen Fähigkeiten und Fertigkeiten, die für einen angemessenen Umgang mit den neuen Medien notwendig sind, auseinander setzen und sie uns aneignen. Dabei können wir viel von unseren Kindern lernen.

Was hat das alles nun auch noch mit Leistung zu tun? Beobachtet man Kinder und Jugendliche bei der Nutzung der neuen Medien, dann zeigt sich sehr häufig, dass sie mit großer Intensität, mit viel Wissen und Können agieren. Diese Fähigkeiten und Fertigkeiten wurden selten in der Schule vermittelt oder bei den Eltern abgeschaut. Vielmehr wurden diese sich meist selbst mit viel Aufwand und viel Willen beigebracht. Neugierig sein, Neues erkunden, Unbekanntes entdecken und Schwieriges ausprobieren wollen, Herausforderungen annehmen sowie anspruchsvolle Aufgaben übernehmen sind alles Kennzeichen einer leistungsorientierten Auseinandersetzung mit neuen Medien, die vielfach mit den traditionellen Vorstellungen darüber, worauf Leistung sich beziehen sollte, nicht vereinbar sind. Und natürlich in der Schule auch nicht entsprechend gewürdigt werden. Genau hier ist aber ein Einstellungswechsel vonnöten, der auch diese Leistungen als solche akzeptiert. Ein erster Schritt dazu ist, dass Lehrerinnen und Lehrer sich für die neuen Kompetenzen ihrer Schüler und Schülerinnen unvoreingenommen interessieren. Ein zweiter Schritt könnte bedeuten, diese neuen Leistungen in der Schule zu akzeptieren und auch entsprechend zu honorieren. Nicht zuletzt ist zu überlegen, ob der enge Leistungsbezug der traditionellen Schule, der meist nur auf die Reproduktion von zuvor Gelerntem zielt, durch einen neuen erweitert wird, der auch die Medienkompetenzen von Schülern und Schülerinnen berücksichtigt.

Wie sagt der schon erwähnte Don Tapscott? „Entspannen Sie sich doch bitte! Unseren Kindern geht es gut. Sie lernen, entwickeln sich und gedeihen in der digitalen Welt.“ (S. 23) Dies sollten wir auch in der Schule ernst nehmen und entsprechend fördern und anerkennen! ■