

Lernen mit neuen Medien – mehr Wissen und bessere Bildung?

1. Zukunft der Mediengesellschaft

Wenn wir die Zukunft der Mediengesellschaft betrachten, dann sind zwar unterschiedliche Szenarien denkbar, insgesamt sind aber doch einige wesentliche Trends erkennbar. Diese Trends lassen sich schlagwortartig zusammenfassen mit Mobilität, Miniaturisierung, Integration, Globalisierung, und Kommerzialisierung.

Mobilität meint, dass die neuen Medien uns unabhängig von Raum und Zeit machen; Miniaturisierung, dass Computer, so wie sie uns heute noch begegnen, verschwinden werden zugunsten ihrer Integration in Alltagsgegenstände. Integration bezieht sich auf die Verschmelzung vorhandener und zukünftiger Medien, also eine Multimedialität im wahrsten Sinne des Wortes. Globalisierung meint, dass die Vernetzung nicht nur von Computern, sondern von allen Bereichen des privaten und gesellschaftlichen Lebens mit- und untereinander – und dies global – zu neuen bzw. anderen Formen der Kommunikation führt. Nicht zuletzt wird unser Leben, und dazu zählen natürlich auch die Medien, immer stärker kommerzialisiert werden, wie wir es heute schon etwa im Internet erleben.

Über die Bedeutung dieser Trends, die sicher nicht ausreichend das repräsentieren, was unter Mediengesellschaft vorstellbar ist, für pädagogische Bereiche lassen sich viele Spekulationen anstellen. So gibt es schon recht konkrete Vorstellungen darüber, welche Folgen die mediale Mobilität für das Lernen in der Schule oder an der Hochschule haben könnte, denken wir nur an virtuelle Klassenzimmer bzw. Universitäten. Oder die Globalisierung: Sie führt dazu, dass das Wissensmonopol der traditionellen Bildungseinrichtungen wie Schule oder Weiterbildungseinrichtungen angegriffen wird zugunsten eines Wissens, das die Lernenden sich global herbeischaffen. Und natürlich wird auch die Kommerzialisierung in der Mediengesellschaft vor Bildungseinrichtungen nicht Halt machen, und Bildung wird relativ schnell zur Ware werden. Diese Trends betreffen zwar nicht immer medienpädagogische Fragestellungen im Kern, so etwa das letzte Beispiel, aber sie tangieren im Großen und Ganzen doch dasjenige, was wir als ein pädagogisches Anliegen kennzeichnen können: den Menschen zu selbstbestimmtem und kompetentem Handeln in der Medienwelt zu befähigen.

2. Wissensgesellschaft

Wenn wir heute von der zukünftigen Gesellschaft sprechen, dann fällt sehr häufig der Begriff der Wissensgesellschaft, manchmal auch noch der der Informations- oder Mediengesellschaft. Verschiedene Kriterien lassen es gerechtfertigt erscheinen, diese Begriffe zu verwenden. Besonders augenfällig sind die Veränderungen in der Erwerbstätigkeit der Menschen in den westlichen Gesellschaften der letzten hundert Jahre. Danach waren am Ende des 19. Jahrhunderts etwa 50% der Erwerbstätigen in der Landwirtschaft tätig und nur ca. 10% im Informationssektor (z.B. Lehrer, Schriftsteller). Ende des 20. Jahrhunderts haben sich diese Werte dramatisch verändert: Nur noch ca. 7% der arbeitenden Bevölkerung verdienen ihr Geld in der Landwirtschaft, aber schon ca. 50% im Informationsbereich. Auch auf der politischen Ebene wird die Informations- bzw. Wissensgesellschaft als Leitbild für das 21. Jahrhundert immer wieder in Anspruch genommen, um deutlich zu machen, dass die Herausforderungen in der globalen Gesellschaften nur durch die neuen Informations- und Kommunikationstechniken bewältigt werden können. Im Alltag lassen sich ebenfalls entsprechende Veränderungen immer wieder erfahren, wenn wir etwa den Bankautomaten bedienen, im Internet surfen oder ein Handy benutzen. Lebenslanges Lernen erscheint als Schlagwort, um in der Wissensgesellschaft überleben zu können. Die Anforderungen des Beschäftigungssystems scheinen immer höher zu werden, so dass die Notwendigkeit, sich in jeder Lebensphase qualifizieren zu müssen, schon fast als sozialer Druck auf alle Menschen wirkt.

Was sind nun Kennzeichen einer Wissensgesellschaft? Sicher lassen sich außer den genannten noch viele andere aufzählen. Ich will im Folgenden auf einige eingehen, die pädagogisch relevant sein könnten. Negroponte, Direktor des MediaLab am MIT in den USA, hat die Einführung von Wissen als Produktionsfaktor als ein zentrales Merkmal der Wissensgesellschaft herausgestellt. Während im Industriezeitalter Dinge, also Atome produziert wurden, geht es heute um Bits bzw. Bytes (Negroponte, 1997). Auf diese Entwicklung hatte auch schon der amerikanische Soziologe Bell (1970) aufmerksam gemacht. Er analysierte die westlichen Industriegesellschaften, um anhand von deren Entwicklung den Übergang in eine nachindustrielle Gesellschaft zu prognostizieren. Diese sei durch das Aufkommen einer „intellektuellen Technologie“ geprägt. Unter dieser Technologie versteht Bell die Ersetzung intuitiver Urteile durch die algorithmische Struktur von Computerprogrammen (d.h. der Vorgabe von Regeln zur Lösung von Problemen). Neben dieser technologischen Komponente ist die nachindustrielle Gesellschaft aber auch noch durch andere Merkmale bestimmt: im wirtschaftlichen Sektor durch den Übergang von einer Güter produzierenden zu einer Dienstleistungswirtschaft; es finden sich vorrangig professionalisierte und technisch qualifizierte Berufe; im Zentrum dieser Gesellschaft steht theoretisches Wissen als Quelle von Erneuerungen und als Ausgangspunkt der gesellschaftlich-politischen Programmatik; und es ist eine Orientierung an der Zukunft durch technischen Fortschritt und der Bewertung der Technologie auszumachen.

Ein weiteres Merkmal ist die Wissensvermittlung durch mediale Kommunikation, die in der Wissensgesellschaft eine zunehmende Bedeutung gewinnt. „Schulen ans Netz“ ist nur ein wichtiger Ansatzpunkt dazu; die Veränderungen pädagogischer Institutionen durch Medien wird viel stärker um sich greifen, als wir uns dies heute vorstellen können. Dazu finden wir auch an Hochschulen, an denen mit *distance education* oder Online-Lernen ein neues Feld geschaffen wird, schon die ersten Ansatzpunkte. Die Wissensvermittlung bzw. -aneignung im Sinne von Tele-teaching und Telelearning ermöglicht allen bildungsinteressierten Menschen, sich dann weiterbilden zu können, wann sie es wollen und benötigen.

Damit einher geht die Auflösung von Raum und Zeit als Determinanten von Lernen und Erfahrung: Die Lernenden sind nicht mehr an bestimmte Orte des Lernens gebunden und auch nicht mehr an festgelegte Zeiten. Das Privileg der Wissensvermittlung der pädagogischen Institutionen weicht zugunsten einer Demokratisierung des Lernens auf. Prinzipiell kann jede Person an jedem Ort der Welt jederzeit alles lernen, was an Wissen, oder genauer: Informationen, zur Verfügung steht. Es ist das Komplementär zu Comenius' Anspruch, „alle alles zu lehren“, bei dem die Lernenden im Vordergrund stehen und nicht mehr die Didaktik. Die neuen Medien schaffen auch neue Erfahrungsräume, die vorher nicht möglich waren. Alle Medien haben dies immer schon getan: Das Buch hat die Menschen erlöst von dem Interpretationsmonopol der Kleriker, die Zeitung hat ihnen politische Informationen unabhängig von der Mund-zu-Mund-Propaganda zur Verfügung gestellt; das Telefon, das Radio und das Fernsehen haben ihnen Einblick und Erfahrungen in andere Welten, Kulturen und Gesellschaft gegeben, die sie durch direkte Erfahrungen nie hätten erwerben können; das Internet und die virtuellen Realitäten, besser: erweiterte Realitäten, werden diesen Horizont noch weiter hinausschieben und bisher nie gekannte Erfahrungsräume eröffnen.

Ein weiteres Merkmal der Wissensgesellschaft, nämlich die Aneignung von Wissen als lebenslange Aufgabe, ist zwar schon eine alte Forderung der Erwachsenenbildung, aber sie gewinnt gerade im Zeitalter der neuen Informations- und Kommunikationstechniken sowie angesichts der Auflösung des Berufs als identitätsbildendem biografischem Ereignis an besonderer Bedeutung. Auch wenn die Schule immer schon den Anspruch erhoben hat, dass die Schüler und Schülerinnen für das Leben lernen würden, war dieses Leben doch als sehr vorbestimmt gesehen worden. Die neuen Ansprüche des Wirtschaftssystems in der Wissensgesellschaft verlangen aber auf Grund der sich andauernd verändernden Bedingungen einen regelmäßigen Anpassungsprozess an neue Herausforderungen. Nicht mehr die Inhalte werden entscheidend sein, sondern das Lernen zu lernen steht im Vordergrund.

Als letzten Aspekt der Wissensgesellschaft möchte ich die Globalisierung von Wissen herausstellen, die an das anknüpft, was ich bisher schon aufgezeigt habe. Die neuen Medien werden das Privileg der Wissensvermittlung von lokalen Gegebenheiten – seien dies die Eltern, die Lehrer oder andere Personen – aufbrechen

und den Lernenden ermöglichen, ihren Horizont auf das auszuweiten, was in der Welt alles an Wissen zur Verfügung steht. Der Trend zur Globalisierung geht aber gleichzeitig einher mit einer Betonung des Lokalen und Kulturellen. Nicht die von vielen geforderte Weltgesellschaft sollte dabei das Ziel sein, sondern der Respekt und die Toleranz des jeweilig Anderen und Fremden. Man kann diese Tendenzen aber auch kritisch sehen und fragen, ob durch die Betonung des Wissens nicht der Bildungsbegriff aufgelöst wird. Bildung als Reflexionsfähigkeit könnte in die Gefahr geraten, durch Qualifikation, die sich durch Wissen über und für eine bestimmte Sache auszeichnet, verdrängt zu werden.

3. Bildung

Ist für die Wissensgesellschaft überhaupt eine besondere Betrachtung von Bildung notwendig? Was ist Bildung dann und welche Aufgabe bekommt Bildung in der Wissensgesellschaft? Etwas zu wissen ist es jedenfalls nicht, auch wenn im Alltag allzu oft jene als gebildet erscheinen, die viel wissen. Da der Bildungsbegriff zentral für die Erziehungswissenschaft ist, erscheint es sinnvoll, sich dort Anregungen zu suchen, die Bildung im Hinblick auf das Lernen mit neuen Medien in der Wissensgesellschaft bestimmen können.

In einer neueren Rekonstruktion des Bildungsbegriffs versucht der Erziehungswissenschaftler Peukert die anstehenden Fragen einer sich wandelnden Gesellschaft aufzulisten und damit die Frage nach Bildung erneut zu stellen. Für Peukert sind es eben nicht nur die Medien, die uns von einer veränderten Gesellschaft sprechen lassen, sondern noch weitaus mehr Herausforderungen, denen sich zukünftig nicht nur die Gesellschaft zu stellen hat, sondern auch die Erziehung. Demnach geht es auch um das Problem der Friedensicherung in einer globalen Welt, um ökologische und soziale Probleme, um den Umgang mit einem Traditionsverlust und den Individualisierungstendenzen, um veränderte Kommunikationsstrukturen und Sozialisationsbedingungen durch neue Medien, um Fragen der Gentechnologie sowie um die Auseinandersetzung mit ethischen und religiösen Traditionen. Diese Herausforderungen können nicht allein durch ein Wissen um etwas gelöst werden, sondern verlangen eine kritische und kompetente Auseinandersetzung. „Bildung [bedeutet] nicht nur den Erwerb von technisch-kognitiven Kompetenzen, sondern auch die Aneignung der Fähigkeit, sich in einer epistrophé, wie durch einen Bruch hindurch, in einer Umwendung des ganzen Menschen, zu Wissensbeständen, zu sozialen Regeln und Normen und zu sich selbst in ein reflektierendes Verhältnis zu setzen, um im Dialog, auch durch radikales, zugestandenes Nichtwissen hindurch zu Vorschlägen zu gelangen, die gemeinsamer Kritik standhalten“ (Peukert, 1998, S. 21).

Wie kann nun dieses Ziel mit neuen Medien erreicht werden, und welche Rolle spielt das Lernen mit neuen Medien? Und welche Rolle spielen insgesamt die neuen Medien, und wie lernen wir, mit ihnen kompetent und selbstbestimmt umzugehen? Der Begriff der Medienkompetenz soll eine solche Zielvorstellung um-

schreiben und gleichzeitig die Voraussetzung dafür schaffen, dass das Lernen mit neuen Medien durch keine besonderen Voraussetzungen beschränkt wird.

4. Medienkompetenz als Bildungsaufgabe

Unter Medienkompetenz lässt sich u.a. die Fähigkeit verstehen, mit Medien angemessen umzugehen, die Symbolik und Codierung der Medieninhalte zu verstehen sowie sich kritisch und moralisch fundiert mit Medienangeboten auseinanderzusetzen. Häufig werden diese Fähigkeiten im Zusammenhang mit den Kulturtechniken genannt, die notwendigerweise in der traditionellen Form wie Rechnen, Schreiben und Lesen um Medienkompetenz für die Herausforderungen der Wissensgesellschaft ergänzt werden sollen. Damit gewinnt auch der Bildungsbegriff wieder an Bedeutung, der nun auf die durch Medien geprägte Wissensgesellschaft hin ausgerichtet sein sollte. Zuerst sollte Bildung und Erziehung jedem Gesellschaftsmitglied Autonomie und Kompetenz in einer durch Medien geprägten Gesellschaft ermöglichen. Selbstbestimmtes und kompetentes Handeln werden die wesentlichen Bedingungen für eine konstruktive Auseinandersetzung mit den medientechnologischen Herausforderungen der Zukunft sein. Diese Fähigkeiten können als Medienkompetenz bezeichnet werden. Damit diese aber auch kritisch begleitet werden können, muss die Möglichkeit zur reflexiven Stellungnahme zu den gesellschaftlichen Entwicklungen und zu sich selbst hervorgebracht werden. Nur wenn wir immer wieder die Gesellschaft als Ganzes betrachten und fragen, ob auch alle die Potenziale der Medienentwicklungen nutzen können und ob sich nicht soziale Benachteiligungen und Veränderungen ergeben, können wir uns mit einem ruhigem Gewissen auf das Abenteuer der Zukunft einlassen. Gleiches gilt auch in der Beziehung zu uns selbst: dass wir die Fragen nach unserem Selbst und unserer Identität auch im Medienzeitalter unabhängig von Medien stellen können, dass wir selbst bestimmen können, wer wir sein und wohin wir gehen wollen. Die Bedingungen dafür bereitzustellen muss die Aufgabe von Erziehung und Bildung sein. Damit wird auch deutlich, dass der Begriff der Medienkompetenz doch sehr eingeschränkt ist und besser durch den der Medienbildung zu ersetzen ist. Letzterer umfasst zwar auch Medienkompetenz, erweitert diese aber um die Möglichkeit, sich reflexiv zu den Medien zu verhalten. Eine gelungene Medienbildung umfasst also beides: den kompetenten Umgang mit den Medien, die Reflexion über sie sowie die Fähigkeit, sich auf unbekannte Mediensituationen angemessen einstellen zu können.

5. Können Medien etwas zu Bildungsprozessen beitragen?

Erste Anzeichen für einen spezifischen Kompetenzzuwachs bei Kindern und Jugendlichen konnte man bei den klassischen elektronischen Medien wie Fernsehen und Video erkennen. Manche Kinder konnten die Programme des Fern-

sehers besser einstellen und den Videorecorder exakter programmieren als ihre Eltern. Dann kam der Computer auf den Markt. 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 die jüngere Altersgruppe interessant. Eine erste Herausforderung für die Erwachsenen stellte der Gameboy dar, jenes kleine Gerät von der japanischen Firma Nintendo, mit dem man unterwegs entweder „Super Mario“ über Hindernisse hüpfen lassen oder bei „Tetris“ seine Geschicklichkeit beweisen konnte, indem man unterschiedliche Formen übereinander türmte. Schon bei diesen Spielen zeigten Kinder und Jugendliche besondere feinmotorische Fähigkeiten, die entsprechenden Knöpfen zur rechten Zeit zu drücken. Darüber hinaus ist es bei diesen Spielen notwendig, eine Vorstellung eines dreidimensionalen Raums zu entwickeln, denn man musste 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 Simulationspielen herausgefordert, verschiedene Faktoren aufeinander zu beziehen sowie die Veränderungen der Simulation durch diese Faktoren zu steuern. All dies fällt uns Erwachsenen meist so schwer, und wir bewundern, wie kleine Kinderhände flink die Knöpfe auf einem Joypad bedienen, beim Adventurespiel vorausahnend die richtigen Wege gehen, die wir nie gefunden hätten, oder im Internet sofort wissen, wo es die richtigen Informationen gibt. Und all dies hat ihnen niemand offiziell beigebracht. Es gab zum Glück keine „Gameboy-Pädagogik“, die die Kinder das entsprechende Spiel gelehrt hätte.

Aber neben diesen mehr kognitiven Kompetenzen zeigen Kinder und Jugendliche auch oftmals unentdeckte Fähigkeiten, kreativ und phantasievoll mit den neuen Medien umzugehen. Sie gestalten Einladungen und Poster, bearbeiten Photos oder komponieren mit ihren 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 Informationen sowie die Gestaltung von Webseiten sind hier besonders hervorzuheben. Der Umgang mit multimedialen Anwendungen, egal ob sie im Internet oder auf CD-ROM bei Lernprogrammen zu finden sind, verlangt neue und andere Fähigkeiten als der Umgang mit den traditionellen Medien. Die neuen Medien zeichnen sich häufig durch einen Hypertext, also einen nichtlinearen Text aus, der ein anderes Lesen verlangt. Nicht linear oder sequentiell muss das Wissen angeeignet werden, sondern in einer vernetzten Struktur, die von den Lernenden verlangt, selbst linear einen Lernweg zusammenzustellen. Aber auch das Schreiben solcher Hypertexte, wie es beispielhaft Webseiten mit ihrer Verweisstruktur (sog. Links auf andere Materialien) häufig darstellen, bedeutet eine neue Form des Sichausdrückens. Beides, das Lesen und das Schreiben von hypermedialen Texten (nichtlinear und mit verschiedenen Medien), stellt eine neue Kulturtechnik dar, die viele Kinder und Jugendliche schon beherrschen, die meisten Erwachsenen jedoch noch nicht.

Dazu kommen die technischen Kompetenzen der Jugendlichen im Umgang mit den neuen Medien. Fast immer müssen die Väter bzw. Mütter, die einen Computer benutzen, ihre Kinder fragen, ob sie etwa ein Programm installieren können, was sie machen sollen, wenn eine Fehlermeldung kommt oder der Drucker nicht drucken will. In der Schule richten Jugendliche Server ein und vernetzen die vorhandenen Computer untereinander.

Beobachtet man Kinder und Jugendliche bei der Nutzung neuer Medien, dann zeigt sich sehr häufig, dass sie unbefangen und mit großer Intensität, mit viel Wissen und Können mit diesen umgehen. Diese Fähigkeiten und Fertigkeiten wurden selten in der Schule vermittelt oder bei den Eltern abgeschaut, sondern sich meist selbst mit viel Aufwand und 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. Neue Medien erweitern also den Erfahrungsraum von Kindern und geben vermehrt einen Einblick in Wissensbereiche, die ihnen zuvor nie zugänglich waren.

6. Was bedeutet dies nun für die Schule?

In diesem Kontext gerät vor allem die Schule in den Fokus der Anforderung, auch wenn dabei die Anforderungen an die Hochschulen, insbesondere bei der Lehrerbildung, nicht übersehen werden dürfen. Das macht die Arbeit in schulpädagogischer Hinsicht nicht leicht, da neben vielen anderen Anforderungen den Schülern und Schülerinnen nun auch noch Medienkompetenz vermittelt werden soll. Dieser zentralen Herausforderung muss sich die Schule jedoch stellen.

Eine wichtige Aufgabe ist somit, das Bildungssystem so zu gestalten, dass alle Menschen Zugang zu den neuen Medien haben und an dem teilhaben können, was Medienkompetenz in der Vielfältigkeit der Dimensionen umfasst, wie sie oben vorgestellt wurde. Das kann dadurch geschehen, dass Medien in den pädagogischen Institutionen so früh wie möglich allen Kindern zur Verfügung gestellt werden, damit sie die Chance erhalten, mit Medien umzugehen und damit auch Medienkompetenz zu erfahren. Dabei sollte der Umgang mit den neuen Medien nicht auf das Erfahren beschränkt bleiben, sondern ist im Sinne einer Bildungsaufgabe auch als Reflexion über und mit den Medien zu verstehen.

Unterstützt wird diese Forderung durch verschiedene bildungspolitische Papiere, die Medienerziehung als Bildungsaufgabe fordern. Die Kultusministerkonferenz der Länder hat etwa 1995 mit dem „Orientierungsrahmen Medienerziehung der Schule“ ein wichtiges Dokument verabschiedet. Die Bund-Länder-Kommission ist dem gefolgt mit dem Papier „Medienpädagogik in der Schule“. Es gibt verschiede-

dene neuere Gutachten und Programme, die deutlich machen, dass Medien-erziehung als eine wichtige Aufgabe gesehen wird, und damit besteht die Herausforderung für die Medienpädagogik bzw. die Pädagogik insgesamt, sich damit auseinander zu setzen.

Konkret ergeben sich bedeutsame Veränderungen im Schulleben, wenn der Anspruch der Vermittlung von Medienkompetenz in Schulen umgesetzt wird. Da ist zum einen natürlich die Bereitstellung der notwendigen medialen Infrastruktur, die überhaupt erst ermöglicht, Erfahrung im Umgang mit den neuen Medien zu sammeln. Hierbei muss bedacht werden, dass es nicht ausreicht, Geräte anzuschaffen, sondern darüber hinaus auch Service und Schulung des Personals ein wichtiger Faktor ist. Letzteres darf sich natürlich nicht nur auf die technischen Aspekte beziehen, auch die pädagogische Hinführung zum sinnvollen Einsatz des Computers und des Internets im Unterricht ist eine unabdingbare Voraussetzung, um an Beispielen Themen von Medienkompetenz aufzugreifen. Um dieses wiederum angemessen umsetzen zu können, sollten zwei weitere Bedingungen erfüllt sein: Zum einen ist eine interne Lehrerfortbildung notwendig, die die Kolleginnen und Kollegen mit den angemessenen Konzepten vertraut macht; zum anderen sollten diese Konzepte neue Formen des Lehrens und Lernens mit neuen Medien enthalten. Die bisherige Forderung „Lernen mit neuen Medien“ muss umgewandelt werden in „Neues Lernen mit Medien“. Damit soll deutlich werden, dass die Vermittlung von Medienkompetenz nicht mehr nach traditionellen Konzepten wie etwa durch einen besonderen Medienunterricht oder einen Internetführerschein erfolgen kann, sondern in den normalen unterrichtlichen Alltag integriert werden muss. Prinzipien des konstruktivistischen Lernens sollten dabei leitend sein, die die Schüler und Schülerinnen in eine aktive Position im Lernprozess versetzen und die Rolle der Lehrpersonen von der reinen Wissensvermittlung hin zu einem Berater in diesem Prozess verschiebt.

Zu diesen Prozessen gehören meines Erachtens aber auch Veränderungen im Bereich der Zeit- und Raumstruktur von Schule. Der 45-Minuten-Rhythmus sollte zugunsten von längeren Arbeits- und Lerneinheiten abgelöst werden, denn nur so ist auch ein intensives Arbeiten mit neuen Medien möglich. Und natürlich ermöglichen einem auch Computer und Internet, nicht mehr alle Aufgaben unbedingt in der Schule bzw. im Klassenraum erledigen zu müssen. Computer zu Hause und in öffentlichen Einrichtungen sowie Notebooks bieten die Möglichkeiten, die schon lange propagierte Öffnung der Schule in die Gemeinde und das gesellschaftliche Leben ernst zu nehmen und auf dieses auszuweiten. Auch kooperatives und kollaboratives Lernen und Arbeiten am und mit dem Computer kann so praktiziert werden.

7. Folgen für Schulentwicklung und Schulmanagement

Für das Schulmanagement ergeben sich aus diesem Wandel der Bildungsaufgaben der Schule und den veränderten Bedingungen des Unterrichts wichtige Aufgaben. Ausgangspunkt dieser Überlegungen soll sein, die Schule als eine lernende Institution aufzufassen, die sich den veränderten Bedingungen und Aufgaben zwar nicht anzupassen hat, aber diese als Herausforderung der Auseinandersetzung versteht. Man muss nicht jeden Trend mitmachen und sollte auch so mancher Forderung vermeintlicher Bildungspolitikern nicht nachgeben – etwa der, jeder Schülerin bzw. jedem Schüler einen Laptop zu geben. Vielmehr kann die Vermittlung von Medienkompetenz und das Erreichen von Medienbildung nur durch eine kritische Reflexion der Medien selbst erreicht werden. Ein erster wichtiger Schritt ist deshalb, dass sich alle Mitglieder einer Schule (also nicht nur die Lehrkräfte, sondern auch die Schüler und Eltern) auf ein Schulprogramm einigen, in dem neue Medien und Medienbildung eine Rolle spielen. Das Programm sollte begründet werden können, um deutlich zu machen, dass es nicht nur um einen Trend, sondern um ein ernsthaftes pädagogisches Anliegen geht. Veränderungen und Erneuerungen müssen zwar nicht von allen Beteiligten von Anfang an gemeinsam durchgeführt und getragen werden. Sie sollten aber bei denen Respekt finden, die dem noch kritisch gegenüberstehen. Dies heißt, dass das Projekt Medienkompetenz bzw. Medienbildung von einer kleinen Gruppe getragen werden kann, die die Unterstützung der Schulleitung hat und ihre Arbeit immer wieder selbst kritisch betrachten und überprüfen sollte. Sie sollte aber auch die Gelegenheit erhalten, ihre Arbeit und Erfolge den anderen zu präsentieren. Als begleitende Maßnahme müssen schulinterne Fortbildungen nicht für die Gruppe durchgeführt werden, die das Projekt trägt, sondern auch für die anderen Kolleginnen und Kollegen. Denn nur, wenn diese ebenfalls kompetent im Umgang und im Verständnis von neuen Medien werden, respektieren sie auch die Entwicklungsprozesse an der Schule.

Der amerikanische Schulforscher Fullan hat in seinem Buch „Die Schule als lernendes Unternehmen“ (1999) vier Forderungen aufgestellt, die die Personen erfüllen müssen, die einen institutionellen Wandel der Schule herbeiführen möchten: die Entwicklung persönlicher Visionen; permanent das eigene Projekt zu überprüfen und auch infrage zu stellen; Erfahrung und Können für den Wandel entwickeln; den Aufbau und die Pflege von Kooperation. Danach ist es weniger wichtig, dass eine Schule in langwierigen Prozessen versucht, eine gemeinsame Vision für das Arbeiten mit neuen Medien und zur Vermittlung von Medienkompetenz zu entwickeln, sondern dass einzelne Personen dies tragen. Die Visionen müssen mit der Zeit zusammenwachsen, und dies muss permanent überprüft und kritisch betrachtet werden. Denn nicht nur das, was wir unter neuen Medien verstehen, wandelt sich permanent (wer hätte vor sieben Jahren daran gedacht, dass Schulen sich vernetzen oder eine eigenen Homepage gestalten?),

sondern auch damit verbunden das, was Medienkompetenz zu leisten hat. Nur wenn wir unter Medienkompetenz nicht nur ein festes Gefüge von Fähigkeiten und Fertigkeiten, sondern auch ein methodisches Wissen und Können verstehen, sich mit sich wandelnden Bedingungen zu befassen und auf diese kritisch-konstruktiv eingehen zu können, ist man der Aufgabe gewachsen, die Schule auch als lernende Institution zu verstehen und auch so zu gestalten.

Das Schulmanagement muss diese Prozesse stets kritisch begleiten und darüber hinaus auch auf die Zusammenarbeit zwischen allen Beteiligten achten. Es sollte den Projektgruppen den Rücken stärken und ihnen Freiräume zum Experimentieren öffnen, ohne dass dabei das schulische Leben gestört wird. Die koordinierende Funktion der Schulleitung darf in dem gesamten Prozess nicht unterschätzt werden. Zu hoch sind nämlich die Erwartungen und die Anforderungen an die Veränderung von Schule im Rahmen eines Projektes zur Medienkompetenz, als dass dies nur einigen Personen überlassen werden dürfte. Weiterhin sollten alle Mitarbeiter des Schulmanagements sich selbst an diesen Veränderungsprozessen beteiligen, d.h. mit neuen Medien arbeiten – nicht nur in der Verwaltung, sondern auch bei der Kommunikation zwischen allen Mitgliedern einer Schule. So könnte ein Teil der schulinternen Fortbildung selbst auch mit Medien betrieben werden, die den beteiligten Personen ermöglicht, ihre Ängste und Vorbehalte gegenüber der Technik abzubauen.

„Der Wandel ist eine Reise und kein festgelegter Plan“, sagt Fullan (1999, S. 47) und betont damit einen sehr wichtigen Aspekt. Denn zu leicht kann eine Institution wie die Schule, die ja stark durch Reglementierung und Aufsicht bestimmt ist, ihren eigenen Wandel als etwas Planbares und Festgelegtes verstehen. Veränderungsprozesse in pädagogischen Institutionen (und sicher nicht nur dort) müssen als etwas Dynamisches und im Fluss Befindliches gesehen werden. Dabei erscheint es notwendig, Beweglichkeit im Denken zu zeigen, ohne die Linie zu verlieren. Fullan hat die dazu erforderlichen Eigenschaften wie folgt zusammengefasst: „Man muss auf Veränderungen drängen und gleichzeitig das individuelle Lernen in Ruhe reifen lassen; sich für eine Reise ins Ungewisse rüsten; Probleme als Quelle kreativer Lösungen sehen; eine Vision entwickeln, ohne sich davon blenden zu lassen; den Wert des einzelnen und den Wert der Gruppe erkennen; die Kräfte der Zentralisierung und der Dezentralisierung verbinden; nach internem Zusammenhalt streben, aber nach außen orientiert bleiben; den fachkundigen Umgang mit dem individuellen Wandel als Weg zum systematischen Wandel begreifen.“ (Fullan, 1999, S. 77)

Wenn Schule diese Perspektive einnimmt, dann scheint sie mir gut gewappnet für eine Zukunft zu sein, in der Medien eine bedeutende Rolle nicht nur in Arbeits- und Kommunikationsprozessen, sondern auch in pädagogischen Kontexten spielen. Schülern und Schülerinnen Medienkompetenz zu vermitteln ist das eine Ziel,

Schule als idealen Ort anzubieten, wo dies verwirklicht werden kann, das andere. Denn wenn Schule dies nicht leistet, dann werden andere Institutionen unserer Gesellschaft (das sind vor allem Wirtschaftsunternehmen und die Medien selbst) diese Aufgaben übernehmen. Und damit würde die Schule ihren zentralen bildungstheoretisch begründeten Auftrag aus der Hand geben, nämlich Bildung herzustellen. Doch so weit sollten wir es nicht kommen lassen.

Literatur

- Bell, D. (1970). *Die nachindustrielle Gesellschaft*. Reinbek bei Hamburg.
- Fullan, M. (1999). *Die Schule als lernendes Unternehmen*. Stuttgart.
- Negroponce, N. (1997). *Total digital. Die Welt zwischen 0 und 1 oder die Zukunft der Kommunikation*. München.
- Peukert, H. (1998). *Bildung – ein uneingelöstes Versprechen. Reflexionen im Schnittfeld von Erziehungswissenschaft, praktischer Philosophie und Theologie*. Hamburg.