



Mensch und Medien

Facebook, YouTube & Co

Mit den neuen Medien aufwachsen

In der westlichen Welt wachsen nicht alle, aber doch sehr viele Kinder und Jugendliche mit den neuen Medien auf: mit Computer, mit Foto- und Filmkamera, mit Mobiltelefon und Ähnlichem. Sie treffen sich auf Facebook zum Chatten, spazieren durch YouTube oder bauen eben mal eine Stadt im Internet auf. Was sie sonst noch tun, schreiben sie hier.

Rund um die Uhr mit anderen in Kontakt

Wie bei vielen anderen Jugendlichen spielen auch in meinem Leben diverse „neue“ Medien eine große Rolle. Ich denke dabei

vor allem an Medien wie das Internet, wo vor allem soziale Netzwerke, wie zum Beispiel Facebook, bei immer mehr Leuten Anklang finden. Die Möglichkeiten, die sich einem dabei bieten, sind nahezu unbegrenzt: Mit anderen Menschen rund um die Uhr in Kontakt zu bleiben, die Riesenauswahl an Videoportalen und die Massen an Informationen, die man sich hier holen kann, sind nur einige Beispiele. Ich selbst verwende solche Medien vor allem, um mit Freunden in Kontakt zu bleiben oder um mir Informationen zu beschaffen. Natürlich sollte man diese Medien immer mit Vorsicht verwenden, denn wir alle wissen, welchen Einfluss Medien, vor allem auf jun-

ge Menschen, haben können. Leider wird dies viel zu oft ausgenutzt.

Aaron, 20 Jahre, Fachschüler der Informatik

Den Computer brauche ich täglich

Die neuen Medien spielen für mich eine sehr große Rolle. Neben Fernseher und iPod benutze ich fast ohne Ausnahme täglich den Computer. Damit erledige ich schulische Tätigkeiten: Ich recherchiere im Internet, mache Hausaufgaben, ich schreibe Protokoll, ich bereite Referate mit Power-Point vor usw. Vor allem aber verwende ich den Computer, um



Kinder gebannt vor dem Laptop

mit Freunden und Kollegen in Kontakt zu bleiben: So sind der tägliche Besuch im Facebook oder der E-Mail-Check Routine geworden. Auch YouTube oder ähnliche Websites sind ein wichtiges Hilfs- und Unterhaltungsmittel. Zuletzt dient mir der Computer als Datenspeicher für Musik via iTunes, für massenweise Digitalfotos, für Filme und andere Daten. Ich benutze ihn im Normalfall eine Stunde täglich. Es hängt natürlich auch davon ab, wie viel Zeit mir neben zu erledigenden Tätigkeiten noch übrig bleibt.

Josef, 16 Jahre, Schüler in Sterzing

Ich schreibe E-Mails, Briefe sind zu lange unterwegs

Medien sind für mich sehr wichtig, zum Beispiel Facebook, und E-Mail ganz besonders. Dort kann ich mich mit meinen Freundinnen unterhalten, wenn wir uns einmal nicht sehen können. Mit meiner Freundin in Wien kann ich viel schneller über Facebook oder E-Mail kommunizieren. Ein Brief wäre viel zu lange unterwegs. Wenn ich

mich für einen Vortrag vorbereiten muss, benutze ich das Internet, wie zum Beispiel Wikipedia oder Google, um die Infos zu bekommen. Im Computer gibt es auch coole Spiele, die mir sehr gut gefallen. Wenn ich Lust auf Musik habe, egal ob Pop, Rock, Kuschelrock oder Volksmusik, surfe ich auf YouTube. Musik für unterwegs kriege ich vom I-Pod oder MP3-Player.

Magdalena, 13 Jahre

Tolle Internetseiten zum Lernen und Spielen

Medien sind für mich toll, denn auf Facebook kann ich mit meinen Freundinnen chatten und per E-Mail auch. Aber es gibt auch noch andere tolle Internetseiten: Bei Google, Wikipedia oder Blinde Kuh kann ich viel Wissenswertes nachschauen und lesen. Auf YouTube kann ich Musik hören oder Videos anschauen, und die Lieder, die mir am Besten gefallen, kann ich mir auf meinen I-Pod laden und anhören. Das finde ich toll.

Katharina, 10 Jahre

Von der Tageszeitung bis zur Xbox 360

Medien spielen in meinem Leben, das heißt in meinem Alltag, eine sehr große Rolle. Ich habe fast jeden Tag mit ihnen zu tun, sei es in der Schule als auch in meiner Freizeit. Tageszeitungen wie die „Dolomiten“ überfliege ich meistens in den Zwischenpausen am Vormittag, nachmittags treffe ich meine Freunde in sogenannten Communities im Internet. Noch dazu informiere ich mich jeden Tag über die News bekannter Elektronik- und Wochenzeitschriften auf deren Homepages. Je nachdem, ob ich Zeit und Lust habe, schau ich mir abends die Nachrichten im Fernsehen an. Ein weiteres Medium, mit welchem ich manchmal in Kontakt bin, ist das Freundeportal, das der Konsolenhersteller Microsoft anbietet (Xbox 360). Es bietet die Chance, mit Menschen aus aller Welt zu spielen und zu kommunizieren.

Sebastian, 19 Jahre

Mein Handy hab' ich immer dabei

Mein Handy trage ich eigentlich immer bei mir. Ich telefoniere damit, schreibe SMS, höre Musik damit und spiele ein paar witzige Spiele. Das Internet brauche ich, um mit meinen Freunden zu chatten oder um für die Schule zu recherchieren. Im Fernsehen schaue ich mir Serien an oder eine DVD; dafür benutze ich den DVD-Player. Ich habe auch eine Playstation, auf der ich Auto-Renn-Spiele oder Kampfspiele mache. Dann gibt es bei uns auch noch eine Stereoanlage, auf der ich Musik höre. Das sind wirklich jede Menge technische Geräte, die zu meinem Alltag gehören.

Anna, 12 Jahre

Neue Medien – neues Lernen!?

Die Entwicklung der Medien und ihr Einfluss auf Lernprozesse

Medien verändern unsere Gewohnheiten und unser Weltbild. Je direkter Medien unsere Sinne ansprechen und je stärker sie in unserem Alltag als selbstverständlicher Teil unserer Umwelt präsent sind, umso stärker ist ihr Einfluss auf unser Denken und Lernen.

So hat etwa das Fernsehen die Welt kleiner gemacht, indem es Bilder aus entfernten Regionen praktisch zeitgleich ins Wohnzimmer brachte. Mit der Verbreitung von Handys haben wir uns daran gewöhnt, Verabredungen kurzfristig zu planen oder ad hoc umzudisponieren. Unseren Urlaub oder das Familienfest dokumentieren wir gleich durch Hunderte von digitalen Fotos. Unsere jederzeit abrufbereite Musiksammlung begleitet uns beim Joggen und das Erstellen eines Textes am Computer folgt anderen Regeln und führt zu anderen Produkten als handschriftliches Verfassen.

Alles digital, mobil und vernetzt

Da jede neue Technologie auf vorhergehende Errungenschaften aufbauen kann, verläuft die Entwicklung der Medien nicht linear: Zwischen der Erfindung des Buchdrucks und der Verbreitung der audiovisuellen Medien – etwa dem Fernsehen – liegen fünf Jahrhunderte, vom Fernsehen wiederum bis zu den digitalen Medien um Computer und Internet immerhin noch eine Generation. Seit einigen Jahren verschmelzen die traditionellen Informations- und Kommunikationsmedien zunehmend zu einem globalen, allzeit und allerorts präsenten Informationsnetz rund um Computer und Internet. Mobile Universalgeräte vereinen immer mehr Funktionen traditioneller Medien in sich und machen sie jederzeit und überall

verfügbar. Mit der durchgehenden Digitalisierung und Vernetzung tauchen in immer kürzeren Abständen neue Anwendungen auf. Ein virtueller Flug über die Alpen in der Globus-Simulation „Google Earth“ samt stufenlosem Zoom-Sturzflug aus dem Weltall auf die Altstadt Roms (oder in Nachbars Garten), die virtuelle Fahrt durch Straßen mittels fotografischer, rundum drehbarer Ansichten vermitteln sonst so nicht verfügbare Perspektiven. Die Möglichkeit, sich mit eigenen Fotos, Videos oder Gebäudemodellen am Ausbau des virtuellen Abbildes der Erde zu beteiligen und eigene Informationen mit Orten zu verknüpfen, schafft Bezug zur realen Welt und wirft andererseits Fragen zu Privatsphäre, Urheberrecht und Datenschutz auf. Online-Plattformen wie Wiki-

pedia oder YouTube verwischen Grenzen zwischen Konsumenten und Produzenten, Communities wie Facebook verändern das Kommunikationsverhalten.

„Googeln“ allein genügt nicht

Die aktuelle Medienwelt hält ein Überangebot an Information bereit. Wir sind nicht in der Lage, auch nur annähernd alle neuen Informationen zu verfolgen. Information ist das, was in den Netzen und Datenbanken, aber auch in traditionellen Bibliotheken und Archiven gespeichert ist. Wissen ist das, was ich für mich persönlich daraus mache. Lernen ist demnach das Konstruieren von Wissen, und jeder Lernende ist



Ansicht von Google Earth auf den Petersdom als 3D-Modell mit „StreetView“-Blasen im Vordergrund. 2008 hat Google damit begonnen, flächendeckend die Straßen aller Metropolen systematisch mit Kamerawagen abzufahren, um seine Online-Globen durch Fotopanoramen zu ergänzen.

folglich Konstrukteur seines individuellen Wissens. Da mein Wissen nicht unabhängig von der Gesellschaft existiert, ist Kommunikation notwendig, um Wissen zu teilen und abzugleichen. Dieser Lernprozess ist vielschichtig, erfordert und trainiert gleichermaßen unterschiedliche Fertigkeiten, angefangen beim Umgang mit den Werkzeugen zur Recherche, Verarbeitung und Präsentation, der Auswahl der für mich in einem bestimmten Kontext relevanten Information, deren Bewertung bis hin zu Kooperation, Kommunikation und Reflexion. Abstraktionsvermögen spielt dabei genauso eine Rolle wie konkretes Handeln im Umgang mit Daten und Werkzeugen. So gesehen können wir gar nicht „nicht lernen“. Wir nehmen ständig Informationen auf und

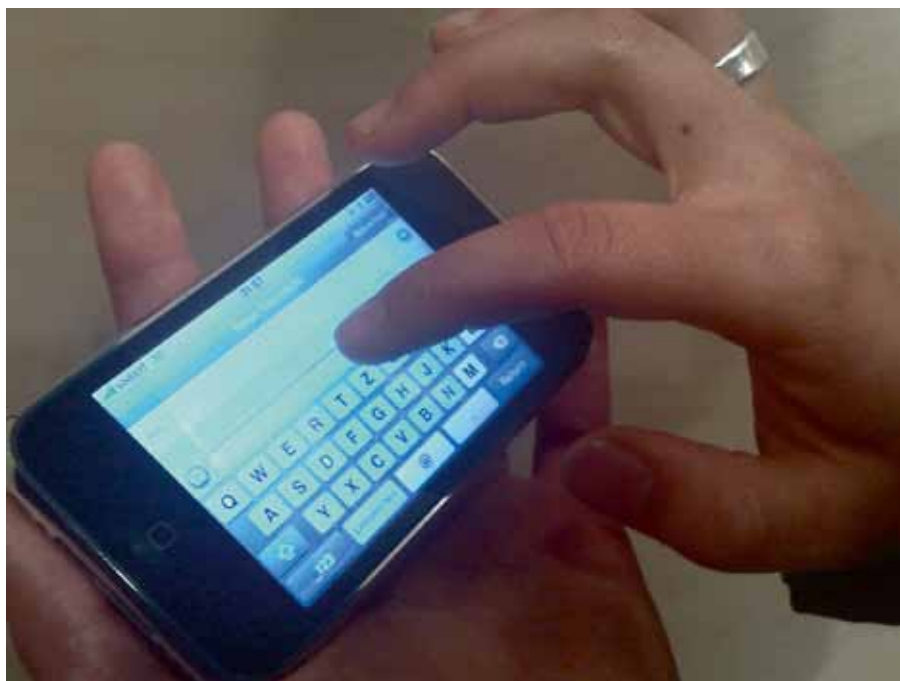
bauen sie in unser Weltbild ein. Wie wir das tun, hängt natürlich vom Angebot ab, aber auch wesentlich von unserem Vorwissen, von unserer bisherigen Konstruktion. Medienwelten sind inzwischen selbstverständlicher Teil unserer Realität, sie erweitern und beeinflussen die Vorstellungen von der Welt in unseren Köpfen. Angesichts der oben beschriebenen beschleunigten Entwicklung ist verständlich, dass Kinder und Jugendliche bei der Handhabung der Medien oft einen deutlichen Vorsprung haben. Sie wachsen mit den jeweils aktuellen Medien auf, nutzen sie häufiger und unbefangener und trainieren damit eine ganz bestimmte Art der Wahrnehmung. Eltern und Lehrkräfte stellt das vor neue Herausforderungen. Zum ersten Mal in

der (Schul-)Geschichte scheint die jüngere Generation der älteren „überlegen“. Das verunsichert.

Fit für die Zukunft?

In den Köpfen der Schülerinnen und Schüler spielen Medien als Teil ihrer Welt auf alle Fälle eine erhebliche Rolle, unabhängig davon, ob das die Schule zur Kenntnis nimmt oder nicht. Will die Schule nicht an der Entwicklung vorbei unterrichten, muss sie schulische Lern-Arrangements überdenken. Das betrifft sowohl Ziele schulischen Lernens als auch die Aktivitäten und die Rolle der Lehrenden. Gerade die digitalen Medien bieten neue Potenziale für selbstgesteuertes Lernen. Anders als Erwachsene brauchen Kinder und Jugendliche dabei kaum systematische Einführung in das Handling der Medien. Vielleicht können in diesem Punkt Rollen sogar teilweise vertauscht werden oder kann zumindest ein gemeinsames Entdecken anstelle der Belehrung treten. Wohl aber brauchen Kinder und Jugendliche Anregungen und Anlässe, ihr Medienhandeln zu hinterfragen und zu reflektieren. Hier sind Erwachsene – Lehrkräfte wie Eltern – nach wie vor gefragt, genauso wie Expertinnen und Experten. Die Stärke der Einrichtung Schule ist dabei vor allem das soziale Umfeld, in das Lernprozesse eingebunden sind.

Armin Haller, Koordinator Digitale Medien, Schulumt, Armin.Haller@schule.suedtirol.it



Apples iPhone setzte 2007 mit seinem berührungsempfindlichen Display und nachladbaren Mini-Programmen (Apps) den Standard für eine neue Geräteklasse der „Smartphones“. 2010 versucht Apple mit dem iPad Ähnliches und verkauft in der ersten Woche eine halbe Million Stück. Experten erwarten bis zu 50 Konkurrenzprodukte innerhalb des Jahres.

Literatur

- Franz Josef Röhl, Pädagogik der Navigation. München, kopaed Verlag, 2003
- David Pfeifer, Klick. Wie moderne Medien uns klüger machen. Frankfurt a. M., Campus Verlag, 2007

Realität und Fiktion

Medialitätsbewusstsein als Grundlage für medienkritische Bildung

Bevor Sie diesen Artikel lesen, bitte ich Sie, sich fünf Minuten Zeit zu nehmen und folgende Fragen, wenn möglich schriftlich zu beantworten:

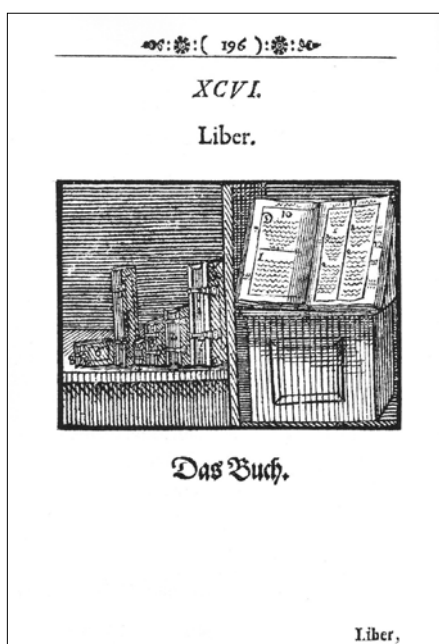
Mit welchen Medien war ich gestern konfrontiert?

Welche Medien habe ich passiv genutzt?

Welche Medien habe ich aktiv genutzt?

Welche Gesprächsanlässe wurden durch die Medien bestimmt oder ausgelöst?

Nun, falls Sie diese Fragen ernsthaft beantwortet haben, werden Sie vermutlich erstaunt feststellen, wie stark Medien unseren Alltag beeinflussen. Eine Welt ohne Medien ist undenkbar, auch weil Medien in der Geschichte der Menschheit immer eine immense Rolle gespielt haben.



Orbis sensualium pictus

Für die Schule ist dies von noch größerer Bedeutung, da Medien der Anschauung dienen und bereits Jan Amos Comenius vom Gedanken ausging, dass ohne Anschauung kein Verständnis möglich ist. Aus diesem Grund schuf er 1658 das erste bebilderte Schulbuch „Orbis sensualium pictus“. Es wird auch gerne als das erste multimediale Unterrichtswerk bezeichnet.

Neben den bekannten und mehr oder weniger genutzten Lern- und Lehrmaterialien hat sich im schulischen Bereich in den letzten zehn Jahren vermehrt der Einsatz der digitalen Medien durchgesetzt. Die Frage, die wir uns bereits vor fünfzehn Jahren gestellt haben, ist immer noch aktuell: Wie lässt sich ein sinnvoller Einsatz der digitalen Medien im Unterricht bewerkstelligen? Ich spreche bewusst nicht von den neuen Medien, da wir mit den rasanten Entwicklungsschritten nicht mithalten könnten und vermutlich überfordert wären. Neu würde ja bedeuten, Medien nur der neuesten Generation zu nutzen – sei es Hardware wie auch Software.

Die Schule kann den Umgang mit Medien auf verschiedenen Niveaustufen entwickeln. Dienlich können hierzu die Medienniveaus sein, wie sie die Kommission des Europäischen Parlaments definiert hat:

- souveräner Umgang mit allen Medien
- aktive Mediennutzung
- kritischer Umgang in Bezug auch auf Qualität und Richtigkeit der Inhalte
- kreative Mediennutzung
- Verständnis der Medienwirtschaft
- Bewusstsein für Urheberrechtsfragen

Medienkritische Erziehung

Ausgangspunkt der Diskussion um eine medienkritische Erziehung, auf die es neben der aktiven und konstruktiven Medien-

nutzung schlussendlich hinauslaufen sollte, ist die Tatsache, dass Medienkritik erst ab einem Alter von circa 15 Jahren möglich ist, wie neuere Forschungen nachgewiesen haben. Medienkritik umfasst nicht einen Rundumschlag gegen die Medien. Vielmehr geht es darum, ein Bewusstsein zu entwickeln, dass es eine starke Wechselbeziehung zwischen dem Menschen und den Medien gibt. Wer Medien benutzt, soll eine eigenständige, rational begründete Position finden, basierend auf kognitiver Analyse und Bewertungsfähigkeit. Wird dies verdrängt oder nicht wahrgenommen, besteht die Gefahr, dass die Medien noch stärker auf unser Leben einwirken. Medien sind an und für sich weder gut noch schlecht. Entscheidend ist, was der Einzelne damit macht. Es geht immer wieder um die Frage, ob der Einsatz der digitalen Medien, aber auch all der anderen traditionellen Medien wie zum Beispiel Arbeitsblätter sinnvoll ist, wo er einen Mehrwert bedeutet, sei es für den Menschen als auch für den Unterricht selbst.

Um medienkritisch zu werden, bedarf es eines umfassenden Wissens über Medienstrukturen und Medienprozesse. Diese Erfahrungen müssen erst gemacht werden, wobei klar sein dürfte, dass Kinder und Jugendliche uns Erwachsenen gegenüber gewissermaßen einen Vorsprung haben, da sie in und mit dieser Welt aufwachsen, während wir mühsam viele Erfahrungen erst machen müssen – wobei wir uns innerlich auch häufig dagegen wehren.

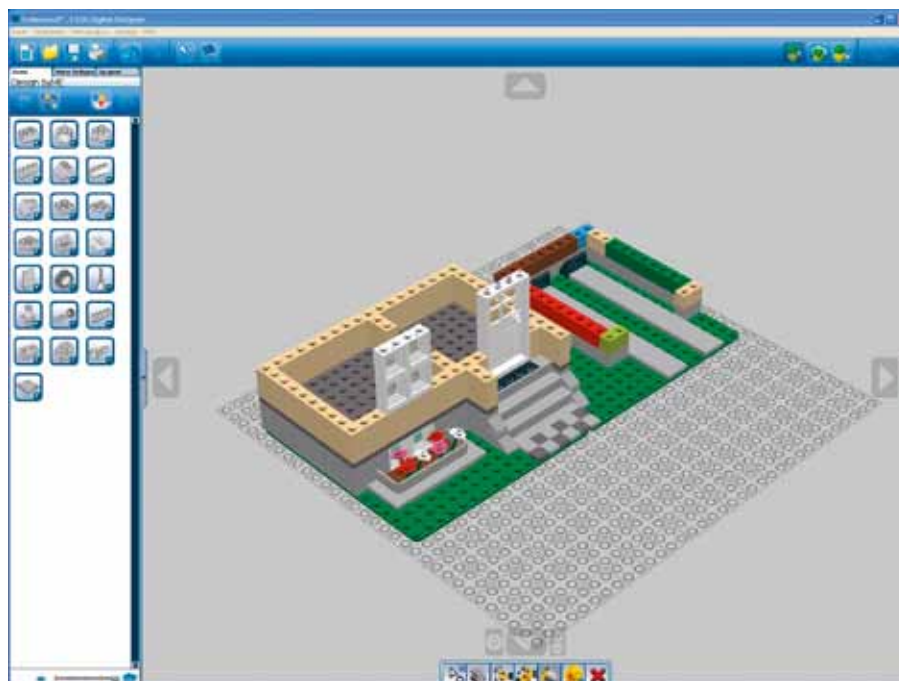
Medialitätsbewusstsein

Es bedarf vor der Entwicklung der medienkritischen Kompetenz einer anderen Ebene, die bereits frühzeitig von den Kindern erlebt wird und daher diskutiert werden

muss. Es handelt sich um das sogenannte Medialitätsbewusstsein, ein Begriff, der von dem Medienpädagogen Norbert Groeben geprägt wurde. Es ist eine von sieben Dimensionen, die er benennt. Groeben meint damit die Unterscheidung zwischen Realität und Fiktionalität, dem Bewusstsein, dass man sich zum Beispiel in einem Film nicht mehr in der Realität befindet, sondern mit einer virtuellen Konstruktion konfrontiert ist. Der erste Schritt, um Medien zu „durchschauen“, ist es, ein Medialitätsbewusstsein zu schaffen. Wer „Alice im Wunderland“ als 3D-Film erlebt hat, bekommt eine starke Vorstellung davon, was damit gemeint ist. Man hat tatsächlich das Gefühl, man sei selbst Teil gewisser Filmszenen. Es entsteht teilweise der Eindruck, als sitze man mitten im Geschehen. Dieses Phänomen erlebt man selbstverständlich auch mit Büchern, die einen so hineinziehen, dass man sich nicht mehr losreißen kann und die Handlung fast als Akteur erlebt. Aber die Bildersprache der Medien ist erheblich stärker, da sie mit unseren Wahrnehmungen sehr viel intensiver spielt. Wie stark das sein kann, erlebt man dann etwa, wenn man sich unwillkürlich bückt, sobald im Film etwas geflogen kommt. Man überlege sich einmal, wie stark solche Erfahrungen für Kinder sein können.

Kinder und Jugendliche generieren Fiktion

Verschiedenen Spiele, wie etwa Simcity, können sehr sinnvoll sein. Sie bieten die Möglichkeit, selbst virtuelle Welten zu schaffen. Programme, die Handlungsprozesse abbilden, wie es zum Beispiel mit Anipaint oder Vips auf dem Bildungsserver blick möglich ist, eröffnen neue Möglichkeiten. Themen können in einem völ-



Lego-Designer

lig anderen Kontext erarbeitet werden, Kinder gestalten Fiktion. Durch die konkrete Arbeit, die Teil der verschiedenen Aktivitäten der Schule sein müssen, sei es in den einzelnen Fächern wie auch fachübergreifend, erleben die Kinder, was sie in ihrer Freizeit kaum mitbekommen: Ganz im Sinne des Reformpädagogen Célestin Freinet werden sie zu Produzenten, schaffen selbst Inhalte, und das nicht nur auf der schriftlichen Ebene, sondern auch auf der gestalterischen (siehe Beitrag „Und plötzlich hustet die ganze Klasse“). Hier liegt sicher einer der großen Vorteile: Durch die eigene Gestaltung in verschiedenen Formen, sei es nun ein Hypermedium, eine Webseite, ein Blog, aber auch Beispiele wie in Vips oder auch in Simulationen schaffen die Kinder und Jugendlichen virtuelle Welten. Sie erfahren auf diese Weise eine Entmystifizierung des Mythos der virtuellen Welten.

Als Beispiel möchte ich noch den Lego-Designer anführen. Wer damit gearbeitet hat, erlebt, wie groß die Unterschiede

zwischen der Realität und der virtuellen Version von Lego sind. Die Konstruktionen mit dem Lego-Designer bieten Möglichkeiten, Objekte zu generieren, die mit dem realen Lego nicht umsetzbar sind. Zusätzlich eröffnen sich ganz neue Perspektiven beim Anschauen der Objekte. Alleine können Kinder dies nicht erfassen. Erst die Diskussion über die Erfahrungen, die sie gemacht haben, ermöglicht den Kindern eine intensive Auseinandersetzung. Hier liegt meines Erachtens die Aufgabe, die wir Lehrerinnen und Lehrer haben: Wir müssen mit den Kindern immer wieder das Erlebte, die Unterschiede und die Erfahrungen reflektieren. Auf diese Weise kann ein neues Verständnis entstehen, das zu einem Medialitätsbewusstsein führt – der erste Schritt zur medienkritischen Erziehung.

Christian Laner, Pädagogisches Institut, Bereich Kommunikations- und Informationstechnologische Bildung und Unterrichtsentwicklung nach reformpädagogischen Konzepten, Christian.Laner@schule.suedtirol.it

Digital Literacy

Digitale Technologien wirken sich auf Lese- und Schreibkompetenzen aus

Unser Lesestoff besteht bei der Nutzung digitaler Medien nicht mehr allein aus Buchstaben, Wörtern und Sätzen, sondern aus Symbolen, Bewegungen, Farbchiffren und akustischen Signalen. Selbst dort, wo Worte auftauchen, bilden sie oft eine neue Sprachvariante wie Chat- und SMS-Slangs beweisen. Der Umgang mit digitalen Medien erfordert veränderte Lese- und Schreibkompetenzen, eine „Digital Literacy“.

Lesen und Schreiben, im weiteren Sinne auch Sprechen und Zuhören, sind Grundfertigkeiten im Alltag und Berufsleben. Dieses Kompetenzbündel wird oft mit dem Begriff Literalität zusammengefasst und gehört seit langem zu den vornehmsten Bildungszielen der Schule. Das, was Literalität aber genau heißt, hat sich durch gesellschaftliche Änderungen und technische Neuerungen schon oft gewandelt. Ein letztes neues Anforderungsprofil ist durch die massive gesellschaftliche Präsenz von Kommunikations- und Informationstechnologie und dem Internet entstanden und wird hier in Anlehnung an internationale Diskussionen als Digital Literacy bezeichnet. Digital Literacy, oft auch New Literacy, kann nach Leu et al. kurz wie folgt definiert werden: „Die New Literacy im Internet und anderen Kommunikationstechnologien umfasst die Fähigkeiten, Strategien und Dispositionen, die erforderlich sind, um erfolgreich die sich schnell verändernden Informations- und Kommunikationstechnologien und Kontexte zu nutzen und anzupassen, die kontinuierlich in unserer Welt auftauchen und alle Bereiche unseres Privat- und Berufslebens beeinflussen (Leu et al. 2004)“.

Sieben Thesen zur Digital Literacy

Um die oben angeführte Begriffsbestimmung zu erläutern und die Folgen für Lehren und Lernen einzuschätzen, sind im Folgenden die wichtigsten Bedeutungskomponenten, Voraussetzungen und Folgeerscheinungen in sieben Thesen zusammengefasst (im Wesentlichen nach Leu und Kinzer 2004 sowie Bronkhorst 2009):

1. Digital Literacy entsteht durch technischen Fortschritt

Das ist keine neue Erscheinung. Schon oft wurden die Sprachkompetenzen im Laufe der Geschichte durch technische Errungenschaften verändert: Ein erstes Ereignis war die Einführung der Schrift, welche die vorher weitgehend auf verbale Aspekte konzentrierte Sprachkompetenz revolutionierte. Die Erfindung des Buchdrucks sei als ein zweites Beispiel genannt, das Aufkommen von Film und Fernsehen als ein weiteres. In dieser Folge steht auch die mit dem Aufkommen des Internet und allgemein der Kommunikations- und Informationstechnologien veränderte Lese-, Schreib- und Sprechkompetenz.

2. Digital Literacy sichert die Teilnahme an der Informationsgesellschaft

Online-Lesen unterscheidet sich beispielsweise von Offline-Lesen oft dadurch, dass es ein von einer Problemstellung ausgehender Suchprozess ist. Auf dem Weg zur Lösung werden mehrere Arten von Zwischenstationen passiert, die unterschied-

liche Lese- oder Suchstrategien und multimediale Kompetenzen erfordern: In den Suchlisten scheinen neben Texten auch Bilder und Videos auf. Die aktive Teilnahme durch Internetpublikationen, wie durch Webtagebücher, erfordert veränderte Schreibkompetenzen, das Hochladen von Videobeiträgen bedingt Fähigkeiten in der Filmherstellung und -bearbeitung. Die Teilnahme an Voice-Chats und Videokonferenzen schließlich erfordert veränderte Sprech- und Zuhörkompetenzen.

Für die Nutzung von digitalen Medien und vor allem für die Nutzung des Internet sind folglich veränderte Fähigkeiten erforderlich. Wer diese nicht beherrscht, bleibt von einem zunehmend wichtiger werdenden Teil der Gesellschaft ausgeschlossen (Digital Divide). Da diese Kompetenzen sich nicht unbedingt von alleine einstellen, ist die Schule in die Pflicht genommen.

3. Digital Literacy ist Wandlungen unterworfen

All die Fertigkeiten und Fähigkeiten, die mit der Digital Literacy verbunden sind, wandeln sich mit der Einführung neuer Programmversionen, neuer Kommunikations- und Informationstechnologien und der Neudefinition bestehender Medien, wie der Wandel des Internet zum Web 2.0 hin verdeutlicht hat. Es ist deshalb wenig ratsam, für den Unterricht spezielle Techniken und Inhalte zum Unterrichtsgegenstand zu machen. Beispielsweise ist es angebrachter, anstelle spezieller Computerprogramme samt dazugehöriger Tastenkürzel die allgemeinen Funktionsprinzipien dieser Programmattung zu vermitteln, damit bei neueren Versionen, veränderter Benut-

zeroberfläche oder anderen Endgeräten Transferkompetenz erzeugt wird, ebenso wie metakognitive oder Schlüsselkompetenzen, manchmal auch HOTS (High Order Thinking Skills, Anderson/Krathwohl 2001) genannt.

4. Digital Literacy beinhaltet Kritikfähigkeit

Eine wesentliche Komponente der Digital Literacy sind die Fähigkeiten, wesentliche Informationen von unwesentlichen zu trennen und deren Wahrheits- beziehungsweise Verlässlichkeitsgrad einzuschätzen. Diese Kompetenzen sind schon längere Zeit Bestandteil einer kritischen Medienerziehung, in der Schule vorzugsweise an Printmedien, manchmal auch an Fernsehsendungen exemplifiziert. Für digitale Informationsquellen, im Besonderen das Internet, werden an die Medienkritikfähigkeit angesichts beliebiger Inhalte und Autorschaft spezielle Anforderungen gestellt.

5. Digital Literacy braucht Geschwindigkeit

Viele Online-Aktivitäten gelingen jenen besonders gut, die schnell schreiben und Informationen rasch scannen können, die sich schnell mit unbekanntem Symbolen zurechtfinden und in fremden Ikonografien bewegen können. Geschwindigkeit ist demnach eine weitere Komponente der Digital Literacy. Geschwindigkeit geht oft auf Kosten von Gründlichkeit, Sorgfältigkeit und Fehlerfreiheit, alles von traditioneller Erziehung hoch eingeschätzte Werte. Kein Wunder, dass sich die Schule mit dem Geschwindigkeitsaspekt besonders schwertut.



6. Digital Literacy braucht und erzeugt Gemeinschaft

Den technischen Netzen sind oft soziale Netze von Nutzer- und Produktionsgemeinschaften überlagert. Inhalte werden wie im Falle der Wikipedia gemeinsam erzeugt oder wie im Falle von Facebook soziale Beziehungen gesichert. Häufig wird dabei der Kontext der eigenen Sprache und Kultur verlassen. Für die Schule ergeben sich hier gleichviel Notwendigkeiten wie Chancen einer positiv ausgerichteten Globalisierung durch Kommunikation und Kooperation über regionale und internationale Grenzen hinweg.

7. Digital Literacy verändert den Unterricht

Digital Literacy kann wegen der vielfältigen Bedingungen und Verknüpfungen nicht als eigenes Unterrichtsfach vermittelt werden, weil es in alle Inhalte und Kompetenzen hineinspielt. Im Unterricht können auch keine HOTS-Kompetenzen im herkömmlichen Sinn gelehrt werden. Der Kompetenzerwerb vollzieht sich vielmehr in der praktischen Auseinandersetzung mit Inhalten, Arbeitsmethoden, sozialen Kommunikations- und Kooperationsmöglichkeiten, die quer durch die Fächer und

über sie hinausgehen. Eine sinnvolle Einbindung in den Unterricht geschieht dort, wo fächerübergreifend kommunikations- und informationstechnische Möglichkeiten in geeignetem Sachkontext und nicht um ihrer selbst Willen eingesetzt werden.

Harald Angerer, Pädagogisches Institut
Bereich digitale Medien, Bildungsserver, e-Learning
Harald.Angerer@schule.suedtirol.it

Literatur

- Lorin Anderson, David Krathwohl (et al.), A taxonomy for learning, teaching and assessing: a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. New York, Longman, 2001
- John Bronkhorst, New Literacy – Unterrichtsmodul zu „Virtuell vernetzte Sprachwerkstätten an europäischen Schulen“ Virtuell vernetzte Schreibwerkstätte an europäischen Schulen“; www.viseus.eu 2009
- Donald Leu Jr., Charles Kinzer, Julie Coiro, Dana Cammack, Toward a theory of new literacies emerging from the internet and other information and communication technologies. In Robert Ruddell, Norman Unrau (Eds.), Theoretical models and processes of reading, fifth edition. Newark, DE: International Reading Association, 2004