



Sophia Pöttinger

Neue Medien in der Schule „Gottes Werk und Teufels Beitrag“¹

Im Schuljahr 2013/14 wurde am St.-Dominikus-Gymnasium Karlsruhe erstmals ein Seminarkurs „Pädagogik“ angeboten. Im Rahmen dieses Kurses wurden uns Schülerinnen Einblicke in verschiedene pädagogische Bereiche ermöglicht.

Neben der Montessori-Pädagogik oder Gehörlosenpädagogik durften wir an zwei Freitagen das Landesmedienzentrum besuchen, wo uns verschiedene Aspekte der Medienpädagogik aufgezeigt wurden. Mein dort gewecktes Interesse war der Auslöser dafür, meine Seminararbeit über dieses Thema und den Einfluss der Neuen Medien auf das Lehren und Lernen zu schreiben.

In unserem Alltag begegnet und begleitet uns heute täglich eine Vielfalt an Medien. Für viele ist es ein selbstverständliches Ritual, morgens eine Tageszeitung aufzuschlagen, wir bleiben den Tag über Handy vernetzt, um keine Neuigkeit zu verpassen und abends schauen sich viele noch eine Fernsehsendung an.

Diese selbstverständliche Präsenz von Medien hat sich erst in den vergangenen Jahren entwickelt, außerdem ist das Medienangebot vielfältiger geworden. Während das Radio im vergangenen Jahrhundert noch als Revolution galt, ist es heute eine Selbstverständlichkeit, ob im Auto oder in den eigenen vier Wänden. Zudem besitzen mittlerweile schon 80 Prozent der 12- bis 19-jährigen einen Computer, 60 Prozent ein Fernsehgerät, sowie über zwei Drittel ein „Smartphone“ mit Zugang zum Internet.² Immer wieder, und durch das wachsende Angebot an Medien auch immer öfter, steht der vermeintlich schlechte Einfluss, den Medien schon in frühen Jahren auf Heranwachsende ausüben, im Mittelpunkt. Demnach bemängeln Kritiker, „Egoshooterspiele“ seien der Grund für Aggressivität bei Jugendlichen, „Germany’s next Topmodel“ die Ursache für den Magerwahn junger Mädchen und für jedermann zugängliche pornografische Inhalte sollen die Triebfeder für das Vergehen eines Sexualstraftäters sein.

Nur Vorurteile oder begründete Vorwürfe?

Gerade auf Grund der diskussionswürdigen Wirkung von Medien und der Tatsache, dass Kinder bereits sehr früh mit ihnen in Kontakt kommen, ist es wichtig, schon in jungen Jah-

ren auf einen verantwortungsbewussten Umgang mit Medien hinzuwirken. Nur so kann man die positiven Möglichkeiten, die ihre Nutzung ja auch beinhaltet, ausschöpfen. Diese liegen nämlich nicht nur in der Unterhaltung, sondern vielmehr auch in der schnellen Informationsbeschaffung und -verbreitung. Eine Stärkung der Medienkompetenzen liegt sowohl im Interesse der Eltern, die ihr Kind nach außen bestmöglich schützen wollen, als auch in dem der Schule. Durch Medien werden Leitbilder vermittelt, junge Menschen orientieren sich an ihnen, womit sie neben der Schule und den Eltern zu einem wichtigen Einflussfaktor auf die Entwicklung geworden sind. Durch Bildungsreformen verbringen Jugendliche deutlich mehr Zeit in der Schule, daher sei „die Erziehung zu einem sinnvollen, effizienten, verantwortungsvollen und kompetenten Umgang mit Medien – traditionellen und neuen, gedruckten und audiovisuellen, analogen und digitalen – (...) ein grundlegendes, pädagogisches Erfordernis in allen Schulen.“³

Mit den Chancen, aber auch Problemen, die in der geforderten medienorientierten Erziehung liegen, werde ich mich im Folgenden beschäftigen. Da sich die Medienwelt zunehmend digitalisiert, sind mit dem Ausdruck „Medien“ in meiner Arbeit vor allem digitale Medien zu verstehen.

Der Begriff Medien umschließt im Allgemeinen alle Mittel, welche zur Verbreitung von Informationen dienen. Darunter fällt nicht nur die Presse, eingeschlossen sind auch Unterhaltungsmittel, wie zum Beispiel Musik.⁴ Im 21. Jahrhundert wurde dieser Begriff zu digitalen, beziehungsweise neuen Medien erweitert.

Neue Medien sind ein Sammelbegriff für „alle Verfahren und Mittel (Medien), die mit Hilfe neuer oder erneuerter Technologien neuartige ... bisher nicht gebräuchliche Formen von Informationserfassung, Informationsbearbeitung, Informationsspeicherung, Informationsübermittlung und Informationsabruf ermöglichen“.⁵

Der Begriff hat sich mit der technischen Entwicklung gewandelt und wurde zeitbezogen auf die jeweils modernsten Techniken angewandt, die breiten Bevölkerungsschichten zur Verfügung standen. Mit Erfindung des Radios kam die Bezeichnung erstmals auf, später durften Fernseher und mittlerweile Smartphones diesen Titel tragen. Durch digitale Codes werden Inhalte auf technischen Geräten gespeichert, verarbeitet und dargestellt, deshalb werden neue und digitale Medien als Synonyme verwendet.⁶

Das Reizvolle an digitalen Medien ist das große Potenzial, über das sie verfügen. Hierbei spielt vor allem das Internet eine Rolle. Man ist über die ganze Welt vernetzt, kann kommunizieren, Beziehungen aufbauen und erhalten, Informationen schnell weitergeben ohne Einschränkung durch regionale Grenzen, Es gibt eine Vielfalt von sozialen Netzwerken, die meisten Jugendlichen sind in mindestens einem, viele von ihnen auch

¹ Nach John Irwing „Gottes Werk und Teufels Beitrag“, 1985

² Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (<http://www.mpfs.de/index.php?id=625>)

³ Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus 2009 in Thorsten Junge, „Jugendmedienschutz und Medienziehung im digitalen Zeitalter“, S.148

⁴ „Meyers Grosses Taschenlexikon“, Band 14; 5.Auflage. B.I.-Taschenbuchverlag, 1995.

⁵ Dietrich Ratzke in „Meyers Grosses Taschenlexikon“, Band 15; 5.Auflage. B.I.-Taschenbuchverlag, 1995.

⁶ http://de.wikipedia.org/wiki/Digitale_Medien

⁷ = hochladen

in mehreren Portalen angemeldet und nutzen diese regelmäßig. Neben den Kommunikationsfreiheiten spielt auch die Freiheit zur Selbstinszenierung, zum Beispiel durch das Posten⁷ von Bildern oder Schreiben von Blogs⁸, und Selbstfindung eine Rolle. In Online-Communities erfährt man die Dazugehörigkeit zu verschiedenen Gruppen und es ist möglich, mit vielen Menschen, verteilt auf der ganzen Welt, in Kontakt zu stehen. Man spricht auch von „global village“. Auf der anderen Seite bietet die Anonymität des Internets Schutz und kann Jugendlichen bei ihrer Identitätsentwicklung und -findung in der

virtuellen Welt helfen. Fragen können in Internetforen gestellt werden, ohne Angst vor der Reaktion seiner Mitmenschen haben zu müssen. Gesellschaftliche Tabus gelten im Netz nicht, so dass man über Themen wie zum Beispiel Sexualität offen diskutieren kann.⁹

Medien sind „Freunde“ der Jugendlichen, immer in greifbarer Nähe und daher immer verfügbar. Spielpartner werden nun nichtmehr benötigt, sie wurden verdrängt durch die Spielkonsole und die Computerspiele, welche entweder alleine oder in der irrealen Welt des Internets online mit anderen gespielt werden können.

Durch die technischen Entwicklungen werden mobile Endgeräte immer funktionaler.

Hat man früher mit dem Handy nur telefoniert, ersetzt das Smartphone bei vielen Nutzern MP3-Spieler, Kamera und Computer.¹⁰ Die JIM-Studie aus dem Jahr 2012/13 zeigt, dass der Anteil der Jugendlichen, die im Besitz eines Smartphones sind,

von 60 Prozent auf 80 Prozent gestiegen ist. Die Zahlen der Digitalkamera- oder MP3-Playerbesitzer sind jedoch rückläufig.¹¹

Der Medienalltag eines Jugendlichen

Man kann mittlerweile überall beobachten, welches Ausmaß der Medienkonsum bei Jugendlichen annimmt. Oft sieht man Gruppen von jungen Erwachsenen, die nicht miteinander reden, weil sie ihre Aufmerksamkeit ihrem Smartphone widmen. Eine Jugend ohne Medien ist kaum vorstellbar im 21. Jahrhundert. Letztere sind nicht mehr nur noch ein geringer Bestandteil des Lebens, sondern sie prägen das Leben in allen (seinen) Bereichen. Empirische Studien zeigen, dass Heranwachsende häufig mehrere Stunden täglich Medien nutzen. Die Tätigkeiten im Netz beschränken sich vor allem auf Computerspiele sowie die Kommunikation mit anderen Nutzern.¹²

Das Besitzen von digitalen Medien zählt zum heutigen Zeitpunkt lange nicht mehr als Besonderheit. Der JIM-Studie¹³ zufolge verfügt im Jahr 2012 praktisch jeder Haushalt mittlerweile über einen Computer, ein Handy, einen Fernseher, so wie einen Zugang zum Internet. Auch andere neue Medien (Spielkonsolen, DVD-Player, Tablets, etc.) sind in über 50% der Familien vorhanden. Außerdem interessant zu sehen ist die Entwicklung der Smartphones: Im Gegensatz zum Vorjahr besitzen 20% mehr der befragten Haushalte ein mobiles Endgerät (Smartphones, Tablets).¹⁴

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist nicht nur die Nutzung der Medien, sondern auch die Intensität dieser Nutzung. Die JIM-Studie hat außerdem ergeben, dass Jugendliche während der Beschäftigung mit einem Medium nebenbei noch andere Tätigkeiten verrichten, sei es essen, lesen oder Schulaufgaben machen. Viele Menschen verwenden auch zwei Medien zeitgleich. Während des Schauens einer TV-Sendung, verwenden viele Nutzer gleichzeitig einen Nachrichtendienst wie zum Beispiel „WhatsApp“. Eine solche Nutzung wird als passiv bezeichnet und fördert weder den Umgang mit Medien, noch kann der



⁸ Hier: Internettagebuch

⁹ Moser, Heinz. „Einführung in die Medienpädagogik“, 4. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2006

¹⁰ Junge, Thorsten. „Jugendmedienschutz und Medienerziehung im digitalen Zeitalter“. Hagen: Springer VS, 2013

¹¹ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (<http://www.mpfs.de/index.php?id=625>)

¹² Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (<http://www.mpfs.de/index.php?id=624>)

¹³ Jährlich durchgeführte Basisstudie zum Umgang von 12- bis 19-Jährigen mit Medien und Information

¹⁴ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (<http://www.mpfs.de/index.php?id=625>)

¹⁵ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (<http://www.mpfs.de/index.php?id=619>)

¹⁶ Moser, Heinz. „Einführung in die Medienpädagogik“, 4. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2006



durch das Medium gezeigte Inhalt so verarbeitet werden, dass man daraus lernen kann.¹⁵ Für die schulischen Leistungen stellt die exzessive Nutzung der Neuen Medien sehr wohl eine Gefahr dar. Hierbei handelt es sich weniger um die Inhalte, die durch das Medium vermittelt werden, als um ihre ablenkende Wirkung. Medien wie das Handy oder der MP3-Player setzen keine intensive Ausein-

setzung mit diesem voraus, weshalb es möglich ist, seine Schulaufgaben zeitgleich mit der Nutzung des Gerätes zu erledigen. Selbstverständlich beschränkt sich die Konzentration des Schülers oder der Schülerin dabei nicht ausschließlich auf die Aufgaben, wodurch diese unaufmerksam, dementsprechend unordentlicher gemacht werden und damit der Lernerfolg deutlich geringer ausfällt.

Das noch größere Problem ist das Zeitbudget, welches sich durch intensive Nutzung, beispielsweise einer Spielkonsole, verringert. Klar ist, dass diese weit mehr Spaß macht, als das Erledigen der Mathehausaufgaben, sodass diese häufig verdrängt, nicht gemacht oder auf Grund der fehlenden Zeit nicht gründlich gemacht werden.¹⁶

In der Forschung wird momentan untersucht, ob gewaltverherrlichende Spiele eine negative Auswirkung auf den Lernprozess haben: An Informationen, die während der Nutzung eines Mediums mit gewalttätigem Inhalt aufgenommen werden, können sich Spieler wesentlich

¹⁵ Junge, Thorsten. „Jugendmedienschutz und Medienerziehung im digitalen Zeitalter“. Hagen: Springer VS, 2013

¹⁶ UNESCO, Erklärung von Grünwald vom 22.1.1982 in: Hoffmann, Bernward „Medienpädagogik“

¹⁷ Junge, Thorsten. „Jugendmedienschutz und Medienerziehung im digitalen Zeitalter“. Hagen: Springer VS, 2013

²⁰ Spiegelhagen, Edith; 2000, S. 132
Hoffmann, Bernward; 2003, S.34

schlechter erinnern. Eine plausible Erklärung dafür ist, dass bei Computer- und Konsolenspielen vor allem die Auge-Hand-Koordination trainiert wird und weniger kognitive Fähigkeiten. Außerdem sollen stark emotionalisierende (zum Beispiel gewalttätige) Inhalte einen schlechten Einfluss auf das Kurzzeitgedächtnis haben, sodass Gedächtnisinhalte während des Spielens verdrängt und vergessen werden.

Inwieweit das allerdings wirklich vom Spielen kommt, ist unklar, da emotionale Reaktionen auch durch die Realität (Streit, Stress, usw) hervorgerufen können und die Zuordnung oft nicht eindeutig möglich ist. Fakt ist jedoch, dass Unterhaltungsmedien die Konzentration von der Schule ablenken, da sie interessanter, spaßiger und abwechslungsreicher sind.¹⁷

Neue Medien in der Schule und die Rolle der Schule in der Medienerziehung

„Die Schule und die Familie teilen sich die Verantwortung, Kinder und Jugendliche auf eine Welt vorzubereiten, die durch Bild, Ton und Wort geprägt ist.“¹⁸

Schon im 20. Jahrhundert war die Rede von der Schule als Medienerzieher, aber warum ist es neben der Vermittlung des Unterrichtsstoffs noch eine Aufgabe der Schule oder der Lehrkraft medienpädagogisch zu wirken?

Durch die allgemeine Schulpflicht in Deutschland ist es möglich, jedes Kind über die Schule zu erreichen, unabhängig von seiner sozialen Stellung und seiner Herkunft aus einer bildungsnahen oder -fernen Familie. Durch die Staffelung in Altersgruppen ist es außerdem möglich, den Unterrichtsstoff sowie den Einsatz eines Mediums der Entwicklung des Kindes entsprechend anzupassen.¹⁹

Das hauptsächliche Ziel der pädagogischen Medienerziehung ist die Medienkompetenzvermittlung. „Medienkompetenz meint aktives Wahrnehmen, effektives Nutzen und kreatives Gestalten von Medien“²⁰ und „setzt kommunikative Kompetenz voraus: Kompetent ist, wer gesprächs- und handlungsfähig ist und beides reflektiv aufeinander setzen kann. Medienkompetenz ist kommunikative Kompetenz auch mit und gegenüber Medien, Selbstbestimmung und soziale Verantwortung im Umgang mit Medien.“²¹

Oft wird Medienkompetenz in einem zu eingeschränkten Sinn verstanden: Es ist als erziehende Person nicht ausreichend, ein Gerät bedienen zu können oder dessen Inhalte zu kennen. Um die Medienkompetenz eines Kindes im pädagogischen Sinne heranreifen zu lassen, muss in erster Linie der/die Lehrbeauftragte selbst ein Verständnis für die Auswir-

kungen des Umgangs mit dem Gerät aufweisen. Nur so kann sie Verhaltensmuster eines Kindes, beziehungsweise Jugendlichen, beobachten, begreifen und in die richtige Richtung lenken.

Eine Lehrkraft muss deshalb selbst pädagogisch-didaktische Kenntnisse haben und diese auch anwenden können, um eine Medienkompetenz nicht aus reiner Intuition zu vermitteln. Es ist es wichtig, dass er über einen Zugang zur Medienwelt des Kindes verfügt, also durch Reflektieren eigener Erfahrungen versteht, welche Bedeutung die Medien in dessen Lebenswelt haben. Im Umgang mit Medien ist es wichtig, sich an den Bedürfnissen der Kinder zu orientieren und zudem auch offen für fremde Medieneffahrungen zu sein. Kinder und Erwachsene nehmen dasselbe Material oft sehr unterschiedlich wahr. Ein Film beispielsweise zeigt Bildmaterial, bietet Anhaltspunkte, erzählt jedoch nie die gesamte Geschichte. Diese fügt jeder Mensch auf seine eigene Weise, beeinflusst durch Erfahrungen, soziale Situation und Interessen, selbst zusammen. Natürlich muss eine Lehrperson keine Kenntnis über das Medienangebot besitzen. Viele Schüler sind aber der Meinung, dass die Mediennutzung für diese ein unbekanntes Gebiet oder nur ein Störfaktor in schulischen Erziehungsaufgaben sei.

Ein allgemeines Problem, das sich in der realen Erziehung zum verantwortungsbewussten Umgang mit Medien stellt, ist die oftmals mangelhafte Kenntnis der Technik von Lehrkräften. Da Kinder von klein auf mit Medien aufwachsen, erreichen sie schon früh Wahrnehmungsfähigkeiten, die ein erwachsener Mensch nur schwer aufholen kann. Marc Prensky bezeichnet diese zwei Gruppen bereits im Jahr 2001 als „Digital Natives“ und „Digital Immigrants“. „Native speakers“, also Muttersprachler der digitalen Sprache des Computers oder des Internets sei die heutige junge Generation, während vorherige Generationen diese Sprache selten akzentfrei sprechen werden können.²² Die Vermittlung von medienpädagogischen Kenntnissen in der Lehrerbildung wäre also ein absolutes Muss, jedoch würde diese den schmalen Rahmen der bisherigen pädagogischen Ausbildung sprengen.

²² Marc Prensky „Digital Natives, Digital immigrants“ aus On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001) <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

²³ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (<http://www.mpfs.de/index.php?id=547&l=0>)

²⁴ <http://www.kultusportal-bw.de/Lde/Startseite/schulebw/Bildungsplan+aktuell>
http://www.kultusportal-bw.de/site/pbs-bw/get/documents/KULTUS.Dachmandant/KULTUS/kultusportal-bw/Bildungsplanreform/Arbeitspapier_Leitprinzipien.pdf

²⁵ Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) http://www.dlr.de/Portaldata/45/Resources/dokumente/nmb/BMBF_NEUE_MEDIEN_B.pdf

“You can be a good teacher and never use technology, and technology won’t turn a bad teacher into a good one. However, a good teacher, using technology well can make great things happen.”

In dieser Hinsicht bleibt also kein Platz für solche vordergründig weniger wichtigen Themen.

Wenn also ein Kind einem Lehrer voraus ist in seinen Kenntnissen über Medien, wie soll dieser Einfluss auf den verantwortungsbewussten Umgang des Kindes mit diesen Medien nehmen?

Obwohl die modernen Technologien eine immer größere Rolle spielen und die Forderung einer Erziehung mit und über Medien schon lange existiert, ist deshalb bis heute ein Schulfach „Medien“ nicht verwirklicht worden. Trotzdem sieht der Bildungsplan eine Förderung der Medienkompetenz im Unterricht vor. Die Schwierigkeit eines Lehrers heutzutage ist, den Aufbau seines Unterrichts so zu gestalten, dass das Lernmaterial ähnlich ansprechend, wie das Computerspiel zu Hause ist. Die eigentliche zentrale Idee der aktiven Medienarbeit ist das Prinzip „learning by doing“. Das kann in der Schule verwirklicht werden, soweit die Lehrer digitale Geräte gezielt zum Einsatz bringen. Oftmals wird dieser aus Bequemlichkeit als Programmfüller genutzt, was statt einem Lernerfolg eine Förderung der passiven Konsumhaltung zur Folge hat.

Werden aber Online-Computerprogramme sinnvoll in den Unterricht eingefügt oder ein bestimmter Kurzfilm dem Thema entsprechend gezeigt, steigt das Interesse der Schüler und fördert somit den Lernprozess. Er kann sich gleichzeitig mit einem Medium beschäftigen und dabei lernen.

Aktuelle Ansätze der Medienkompetenzvermittlung im entfernten Sinn liegen in Aufklärung über Sexualität, Datenschutz und Gewaltprävention. Durch Kenntnisse über solche Themen, fällt es Jugendlichen oft leichter, sich auch in der virtuellen Welt zurechtzufinden. Der Jim-Studie aus dem Jahr 2012 zufolge bewirkt die Aufklärung über Mediennutzung in etwa einem Drittel der Fälle sogar eine Änderung des Nutzungsverhaltens.²³ Ausgehend von der Tatsache, dass Medien heutzutage in nahezu allen Lebensbereichen wiederzufinden sind und dem hohen Stellenwert der Mediennutzung im Alltag eines Jugendlichen, wird die Medienbildung in den neuen Bildungsplänen von 2016 in Baden-Württemberg wesentlich stärker berücksichtigt.

Neben einem verpflichtenden Kurs „Medienbildung“ in Klasse 5 soll das Thema als Leitperspektive in allen Klassenstufen fächerübergreifend aufgenommen werden.²⁴

Politiker sehen die Chancen dieser frühen Erziehung vor allem darin, „junge Menschen bereits in der Schule besser auf private und berufliche Anforderungen der Wissensgesellschaft vorzubereiten.“²⁵ Immer häufiger fordern Unternehmen von ihren Mitarbeitern, dass sie über Kenntnisse im Umgang mit Medien verfügen sollen. Selbst vermeintlich einfache Verwaltungsaufgaben setzen heutzutage Fertigkeiten beispielsweise mit Betriebssystemen oder Softwares am Computer voraus.²⁶ Durch den Strukturwandel vor allem in der Wirtschaft in ein immer mehr auf Technik basierendes System, sind solche Kenntnisse in der Generation heranwachsender Jugendlicher unabdingbar. Neue Medien sollen und können außerdem Menschen unterstützen, die sich nicht in Bildungseinrichtungen fortbilden können. Sie führen zu einer zuvor nie da gewesenen Flexibilität: Schwangerschaft, Krankheit und ähnliches stellen keine Behinderung bezüglich des Lernens dar, vorausgesetzt man kann mit den Geräten umgehen. Diese Argumente sind nur ein Ausschnitt der Chancen, die der Gemeinschaft durch die Nutzung von Medien gegeben werden. Aus ähnlichen Gründen unterstütze auch ich persönlich die Idee, Schüler und Schülerinnen einen kompetenten Umgang mit Medien zu lehren, um sich in der Technik- und medienorientierten Gesellschaft zurecht zu finden.

Gut umgesetzt wird dieses Konzept der Medienkompetenzvermittlung meiner Meinung nach an unserer Schule: Ab der 5. Klasse besuchen Schülerinnen den ITG-Unterricht (Informationstechnische Grundbildung). Zusätzlich ist die Nutzung eines Computers oder eines Beamer in jedem Klassenraum gewährleistet.

Viele Zimmer verfügen mittlerweile sogar über ein Smartboard. In der Technik-AG können besonders interessierte Schülerinnen sich noch intensiver mit Technik und neuen Medien auseinandersetzen. Im Unterricht sind diese jedoch nur teilweise Gegenstand. Mein Physiklehrer nutzt jede Stunde Beamer und Laptop, wohingegen in Deutsch in der Oberstufe bisher noch überhaupt nicht mit Neuen Medien gearbeitet wurde. Welcher Unterricht besser ist, kann ich nicht sagen. In Physik ist die Technik eine große Hilfe in der Darstellung von komplizierteren Prozessen, während ein digitales Gerät eine Interpretation nicht besser besprechen kann, als die Lehrkraft. Der wichtigste Aspekt der Mediennutzung ist der gezielte Einsatz.

In einer Umfrage, die ich an meiner eigenen Schule mit etwa 30 Lehrkräften durchgeführt habe, befragte ich diese über die Häufigkeit der Nutzung von Medien in ihrem Unterricht, sowie Alter und Fachrichtung. Überraschenderweise war das Ergebnis weniger altersabhängig. Jüngere Lehrer nutzen Medien nicht häufiger als ältere. Zu beobachten war allerdings, dass sich die Ergebnisse nach Fachrichtung stark unterschieden.



Während in naturwissenschaftlichen Fächern allgemein zumindest gelegentlich digitale Medien eingesetzt werden, nutzen über die Hälfte der Lehrer und Lehrerinnen sprachlich-literarisch-künstlerischer Fächer diese nie. Obwohl Medien als Leitprinzip vorgesehen sind, finde ich es nicht zwingend nötig, diese auch in jedem Fach zu integrieren. Bemühungen in einzelnen Fächern und Angebote, die über den Unterricht hinaus gehen, können für Schüler und Schülerinnen also schon ausreichend sein, um den Umgang mit Medien zu erlernen.

Fazit:

Gerade in Zeiten der zunehmenden Digitalisierung der Gesellschaft ist eine medienpädagogische Erziehung unabdingbar. Die Kommunikation ist die absolute Grundlage der Kompetenzvermittlung. Da die Wahrnehmung von Medieninhalten subjektiv ist, unterscheiden sich die Medienerlebnisse daher von Nutzer zu Nutzer deutlich. Umso wichtiger ist also der Austausch von Erfahrungen, um seinen geistigen Horizont zu erweitern. Zahlreiche Fortbildungen geben auch weniger erfahrenen Lehrern die Möglichkeit sich mit Technik und Medienkompetenzvermittlung auseinanderzusetzen.²⁷

Vor allem bei jüngeren Nutzern zeigt die Medienkompetenzvermittlung eine besonders große Wirkung (JIM-Studie 2012).²⁸ Bereits zu Beginn der Pubertät, wenn sich die Mediennutzung intensiviert, mit der medienpädagogischen Erziehung zu beginnen, ist deshalb sinnvoll. Solange Medien also zum passenden Zeitpunkt eingesetzt werden und entsprechende pädagogisch aufgeklärte Lehrkräfte vorhanden sind, kann deren Einsatz sich sehr positiv auf den Lernprozess auswirken und dem Lehrer eine hilfreiche Unterstützung im Lehrprozess sein. Rushton Hurley formuliert es sehr präzise: "You can be a good teacher and never use technology, and technology won't turn a bad teacher into a good one. However, a good teacher, using technology well can make great things happen."

²⁶ = Programm

²⁷ Landesakademie für Fortbildung und Personalentwicklung an Schulen
<http://lehrerfortbildung-bw.de/kompetenzen/medien/>

²⁸ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (<http://www.mpfs.de/index.php?id=547&l=0>)