

## Bildung in der digitalen Welt

Schule ist als gesamtgesellschaftliche Bildungsinstitution aufgefordert, mit gesellschaftlichen, technologischen, ökonomischen und ökologischen Entwicklungsprozessen Schritt zu halten. Dementsprechend sind Bildungsprozesse einerseits den gesellschaftlichen Rahmenbedingungen anzupassen, andererseits muss Bildung die Schülerinnen und Schüler befähigen, zu partizipieren und diese gesellschaftliche Entwicklung aktiv mitzugestalten.

## Herausforderungen der „digitalen Gesellschaft“

Lebenswelt ist seit jeher medial verfasste Welt.<sup>1</sup> Die Weltanschauung des Menschen ist immer auch medial vermittelte und medial konstruierte Wirklichkeit. Heute stehen wir insbesondere durch technologische Entwicklungen und Prozesse der Digitalisierung vor neuen Herausforderungen: Digitale Medien nehmen Einfluss auf Gesellschaft und erweitern unsere natürlichen Grenzen hinsichtlich Wahrnehmung, Erfahrung, Kommunikation, Informationsbereitstellung und Teilhabe.

Dabei verändern digitale Technologien die Art wie wir<sup>2</sup>

- uns selbst und die Welt wahrnehmen,
- uns Wissen aneignen und verwalten,
- miteinander kommunizieren,
- soziale Kontakte aufbauen und pflegen,
- arbeiten bzw. Arbeitsprozesse strukturieren,
- unsere Freizeit gestalten,
- uns bewegen und Sport treiben,
- schöpferisch tätig sind,
- für uns und andere berechenbarer werden.

---

<sup>1</sup> vgl. Rath, Matthias/Köberer, Nina (2014): Vernetzte Identität – Social Web in anthropologischer und ethischer Perspektive. In: Religionsunterricht heute: Social Media. Heft 2., 2014. S.18-22.

<sup>2</sup> vgl. Köberer, Nina (2015): „Wer entscheidet – Mensch oder Maschine? Über Risikobereitschaft und den Mut zur eigenen Entscheidung unter Bedingungen digitaler Vernetzung.“ Studienwoche der Internationale Arbeitsgemeinschaft Kommunikation und Medien e.V. (IAKM), Groß Pinnow 04.08.2015.

Die Durchdringung unserer (Lebens-)Welt mit Medien und die damit verbundene Entwicklung von Gesellschaft – derzeit geprägt durch mobile und digitale Vernetzungsmöglichkeiten –, stellen einen Metaprozess des sozialen bzw. kulturellen Wandels dar.<sup>3</sup> Dabei kommt es nicht zu einer Ablösung der alten Medien durch neue Medien, sondern die Nutzung neuer und alter Medien ergänzt und durchdringt sich fortlaufend.

Durch die Einführung digitaler Technologien bzw. der darauf aufbauenden Anwendungssysteme findet ein Wandel der Informationsbereitstellung und -steuerung statt. Besonders das Internet hat die Organisation unserer kommunikativen Systeme grundlegend verändert. Das Internet potenziert die Möglichkeiten des Informationsaustauschs über größte Distanzen hinweg. Damit wächst die Bedeutung sprachlicher und interkultureller Kompetenzen. Medienprodukte jeglicher Art können gespeichert, in Sekundenschnelle um die Welt transportiert und nach Bedarf jederzeit abgerufen werden. Wissensbestände und dominante gesellschaftliche Themen verändern sich entsprechend schnell.

Dies bedeutet auch insofern eine Herausforderung, als dass ein zielorientierter Umgang mit den großen Datenmengen in dieser ‚Informations- und Wissensgesellschaft‘ neue Anforderungen stellt und einmal erworbenes Wissen schnell veraltet, so dass Schule neu definieren muss, in welchem Verhältnis Wissens- und Methodenvermittlung zueinanderstehen sollten. Aus den erweiterten Möglichkeiten der Konstruktion und Vermittlung von Inhalten ergibt sich auch eine Veränderung traditioneller Kulturtechniken wie Lesen und Schreiben bzw. das Verfassen und Rezipieren von Inhalten.

Ein weiterer bedeutender Aspekt, der sich auf die veränderten Möglichkeiten von Mediennutzung bezieht, ist die „Produktion“. Im Zeitalter der Massenmedien waren Produktion und Konsum zwei deutlich voneinander getrennte Kategorien. Im Internetzeitalter hingegen kommunizieren die Hersteller und Nutzer von Medieninhalten auf Augenhöhe miteinander: Die ehemals „nur“ passiven Rezipienten sind heute (inter-)aktive Nutzer, mit Axel Bruns (2009) gesprochen: *Produzter*<sup>4</sup>. Die Nutzerinnen und Nutzer werden durch die Gestaltung, Produktion und Veröffentlichung eigener Inhalte, Informationen und Meinungen selbst zu Inhalteanbietern (*user generated content*) und damit Teil des öffentlichen Diskurses. Problematisch ist, dass viele Beiträge ohne Anspruch auf öffentliche Relevanz verfasst werden und die Nutzer keinerlei Kontrolle über die *Wahrhaftigkeit* des jeweiligen *Produzters* und über die Wahrhaftigkeit der Inhalte haben.

Auch die Abschätzung der potenziellen Folgen von Technologieentwicklung und die Analyse der gesellschaftlichen Funktionen von Informations- und Kommunikationstechnologien werden zu einem zentralen Handlungsfeld - gleichermaßen von Medienbildung und politischer Bildung. Schule ist gefordert, sich den gesellschaftlichen Veränderungen nicht kritiklos anzupassen, sondern sie in ihrem Rahmen gestaltend zu begleiten.<sup>5</sup>

Schlagwörter wie *Big Data*, *Industrie 4.0*, *Internet der Dinge*, *Augmented Reality* verweisen beispielhaft auf diese Veränderungen, die reflexiv in den Blick genommen werden sollten. Medien übernehmen heute bereits Steuerungs- und Regelungsaufgaben, sammeln eigenständig Informationen, tauschen sie aus und machen uns entsprechende Angebote. Dadurch werden wir einerseits entlastet, andererseits werden unsere Handlungsspielräume auch verändert und häufig eingeschränkt. Die

---

<sup>3</sup> vgl. Krotz, Friedrich (2007): *Mediatisierung – Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

<sup>4</sup> Bruns, Axel (2009): *Anyone can edit – vom Nutzer zum Produzter*. In: *kommunikation @ gesellschaft*.

Download [http://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/12732/B3\\_2009\\_Bruns.pdf](http://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/12732/B3_2009_Bruns.pdf) [11.10.2017]

<sup>5</sup> vgl. Endeward, Detlef/Köberer, Nina/Schattschneider, Jessica (2016): *Schnittstellen – Wo Medienbildung zur Politischen Bildung wird*. In: *Computer + Unterricht*. Nr. 102/2016. S.4-8

Folgen automatisierter Prozesse zu durchschauen und nach eigenen Bedürfnissen verantwortungsbewusst und autonom zu steuern, ist Herausforderung für jeden Einzelnen und für die Gesellschaft als Ganze. In diesem Kontext ist die Macht einzelner Akteure und dahinterstehender Interessen – staatlicher wie auch wirtschaftlicher Natur – kritisch zu betrachten.

Damit verknüpft ist auch die Frage des Datenschutzes und der Datensicherheit. Zu den klassischen Fragen des geistigen Eigentums, für die angesichts der leichten Verfügbarkeit von Texten und Bildern verstärkt sensibilisiert werden muss, kommt die Gefahr eines Diebstahls, einer Beschädigung oder eines Missbrauchs von persönlichen sowie personenbezogenen Daten durch Individuen, Konzerne oder Staaten. Sicherheitsbewusst zu handeln bedeutet, den Umgang einschätzen und die Preisgabe personenbezogener Daten – soweit möglich – durch geeignete Strategien soweit verhindern zu können, wie wir es möchten. Dazu gehört auch ein Bewusstsein darüber, in welchen „Räumen“ man sich bewegt - in der Öffentlichkeit, einer beschränkten Öffentlichkeit oder im Privaten. Grundlegend hierfür ist eine Sensibilisierung für die Relevanz von Bürgerrechten, dem Schutz von Privatsphäre und informationeller Selbstbestimmung. Denn auch die sicherste Informationstechnologie kann keinen Schutz bieten, wenn die Menschen bewusst oder unbewusst fahrlässig agieren.

Verbunden mit technologischen Entwicklungen und Prozessen der Digitalisierung, entsteht neuer medienpädagogischer Handlungsbedarf. Es muss differenziert analysiert werden, welche digitalen Dienstleistungen den Bildungsprozess bereichern und fördern, welche digitalen Dienstleistungen eigenes Denken und Handeln negativ beeinträchtigen und welches Technologieverständnis selbstverständliches Element der Allgemeinbildung werden sollte. Es geht nicht um eine Technologisierung der Bildung. Es geht um Bildung, die Orientierung und Handlungsfähigkeit in einer zunehmend mediatisierten und technisierten Lebenswelt ermöglicht. Ziel der Medienbildung ist es, nachfolgenden Generationen medienübergreifend Kenntnisse und Fähigkeiten, Fertigkeiten und Einstellungen zu vermitteln, die zum selbstbestimmten Leben in einer durch digitale Technologien geprägten Gesellschaft notwendig sind.

Drüber hinaus werden Anforderungen - insbesondere von Seiten der Wirtschaft - an Schule herangetragen, Schülerinnen und Schüler für den globalisierten Arbeitsmarkt der Zukunft zu qualifizieren. Dass die Digitalisierung und Vernetzung tiefgreifende Folgen für die Arbeitsbedingungen der Menschen hat, ist unbestritten. Daraus folgt, dass sich die Anforderungen an die Qualifizierung der Schülerinnen und Schüler für den Arbeitsmarkt der Zukunft gravierend ändern. Dem muss schulische Bildung gerecht werden, darf sich aber gleichzeitig nicht auf rein technologiegeleitete, marktgerechte Bildung reduzieren lassen.