DIGITAL LITERACY

Mediensozialisation im Ganztag

Wie bitte? ›Digital Literacy‹ …? Ist diese Begriffsschöpfung nicht ein Widerspruch in sich? Trägt nicht gerade die Digitalisierung dazu bei, dass Kinder und Jugendliche kaum noch lesen? Es bedarf dabei keiner umfangreichen Studien, um die Allgegenwart namentlich der Smartphones als prägend anzusehen. Und wenn es mal nicht das Smartphone ist, dann ist es das Tablet, der Laptop, der PC – und darüber hinaus vernetzt immer mehr das so genannte ›Internet der Dinge‹ alles, was irgendwie strombetrieben unsere Lebenswelt bereichert.

… weiterführende Schulen, Grundschulen, sogar bereits Kindergärten werden mit der Forderung nach mehr digitaler Ausstattung konfrontiert.

Eine solche Skespis ist nicht rundweg von der Hand zu weisen, denn in der Tat belegen auch empirische Erhebungen – etwa die seit 1998 vom medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest durchgeführten KIM- und JIM-Studien –, dass digitale Medien immer mehr und in immer früheren Jahren das Freizeitverhalten unserer Kinder bestimmen. Und ja, dies geht zu Lasten anderer, eben analoger Betätigungen. Darüber hinaus ist ›Digitale Bildung‹ zum derzeit größten bildungspolitischen Schlagwort geworden: Studium, Berufsbildung, weiterführende und Grundschulen, sogar bereits Kindergärten werden mit der Forderung nach nehr digitaler Ausstattung konfrontiert. Die Diskussionen über diese Entwicklung werden kontrovers geführt. Ein Gutachten des ›Aktionsrates Bildung‹ [www.aktionsrat-bildung.de], dem namhafte Wissenschaftler unterschiedlicher Disziplinen angehören, hat die Fronten treffend beschrieben: Es gibt die *medieneuphorische Grundhaltung*, deren Vertreter die ökonomischen und lebenspraktischen Vorteile digitaler Technologien mit Vehemenz begrüßen. Auf der anderen Seite positioniert sich die *kulturpessimistische Grundhaltung*, deren Protagonisten vor allem auf die Gefahren hinweisen. Schon der Gebrauch von digitalen Medien an sich berge, und zwar je jünger die Nutzer sind, desto erheblicher, das Risiko mentaler und kognitiver Beeinträchtigungen. Mittendrin eine diffuse Mehrheitsmeinung, die moderater mit dem Thema umzugehen versucht. Man kann diese Meinung, wie die Gutachter des Aktionsrates es tun, wohlwollend als *kritisch-optimistische Grundhaltung* bezeichnen. Die Chancen werden von dieser Haltung aus sehr wohl gesehen, aber auch die Gefahren. Eine Unsicherheit bleibt dabei: Wie kann es gelingen, Kinder und Jugendliche im Kontext des Digitalen mit einer möglichst stabilen Kompetenz im Umgang mit Medien auszustatten?

So formuliert erhält das Ziel des ›Ausstattens‹ eine neue Dimension. Es geht nämlich bei weitem nicht nur um die Ausstattung von Bildungseinrichtungen mit medialer Infrastruktur. Wichtiger noch ist das Ziel einer *souveränen Mediennutzung*. Und hier kann der Begriff ›Digital Literacy‹ ins Spiel kommen: In doppelter Weise ist er geeignet, ein erweitertes Kompetenzverständnis in den Blick zu nehmen.

LESEN NICHT NUR ANALOG

Häufig wird ›Lesen‹ auf die Rezeption von gedruckten Büchern oder Zeitungen reduziert. Das ist falsch: Gelesen wird auch heute viel, nur immer öfter in digitalen Umgebungen. ›Digital Literacy‹ kann auf dieses geänderte Leseverhalten Bezug nehmen. Mehr noch: Selbst das Lesen von Drucksachen kann durch digitale Medien positiv beeinflusst werden, die Plattform *www.antolin.de* ist ein Beispiel dafür.

MEHR ALS DAS BEDIENEN DIGITALER GERÄTE

Der Begriff ›Literacy‹ wurde einmal erfunden, um Fähigkeiten und Praktiken ins Bewusstsein zu rücken, die über das gute Lesenkönnen hinaus reichen: Nur wer sich umfassender mit Texten auseinandersetzt, der wird sich motiviert mit Schriftmedien beschäftigen. Dies gilt nun auch für digitale Medien. Natürlich geht es darum, digitale Technologien ›richtig‹ benutzen zu können. Dieses ›richtig‹ schließt aber auch eine Reflexion des Mediengebrauchs ein.

In schulischen Ganztagsangeboten können solche reflektiven Zugänge ihren Platz finden, die *BIB-Strategie* (vgl. nächste Seite) ist ein Beispiel dafür.

DIE BIB-STRATEGIE

[ODER:] Hat das Essen geschmeckt?

Hat die Nutzung eines Mediums dazu beigetragen, dass mein Bedürfnis befriedigt wurde?

Man wird Kinder und Jugendliche kaum nach jeder Mediennutzung in ein solches Reflexionsgespräch verwickeln können.

Dennoch könnte man im Ganztag schon hier ansetzen: Die Überlegung: ›Hat das Essen geschmeckt?‹ ist für das Wohlbefinden nicht unerheblich, und diesbezügliche Schlussfolgerungen werden sicherlich Auswirkungen darauf haben, ob eine Speise auch künftig ausgewählt wird.

Die Analogie Speisen – Medien lässt sich weiterführen. Nicht nur der Geschmack einer Speise bestimmt deren Güte, mehr noch ist es deren Nährwert, Vitamingehalt etc.

Die Frage ist also auch: Wofür können Medien über die Beschaffung von Spaß hinaus genutzt werden?

Informationen können schneller und umfassender dennje gewonnen werden ... aber welche Qualität haben diese Informationen? [›Informationen‹ kann bei diesem Satz auch durch ›Freunde‹ ersetzt werden.]

Letztlich ist der auf den ersten Blick etwas paradox anmutende Begriff ›Digital Literacy‹ gut nutzbar, wenn es darum geht, die gegenwärtig mit viel Geld und Engagement vorangetriebenen Initiativen zur digitalen Bildung um eine reflexive Komponente zu bereichern.

›BIB-Strategie‹ ist ein Konzept der Akademie für Ganztagsschulpädagogik. Die Darstellung ist entnommen aus dem AfG-Studienheft *Medienerziehung*.

BEGRÜNDEN

Warum bzw. wofür soll ein Medium benutzt werden? Es geht bei dieser Frage nicht um eine Rechtfertigung gegenüber anderen oder gar um das Einholen einer Erlaubnis, sondern vor allem darum, über den **Zweck der Mediennutzung** nachzudenken. Dieser kann intrinsisch (aus eigenem Interesse) oder extrinsisch (von außen veranlasst) sein. Möchte ich mich z.B. einfach nur entspannen? Mich amüsieren? Mehr über etwas erfahren? Oder muss ich für eine Hausaufgabe recherchieren?

Es kann sein, dass die Beantwortung dieser Fragen eher vage bleibt, insbesondere dann, wenn die Mediennutzung spontan erfolgt. Oft jedoch lassen sich differenzierte Zielsetzungen finden: Interessiere ich mich allgemein für ein Thema, z.B. für aktuelle Modetrends oder für Fußball, oder möchte ich Genaueres wissen, z.B. über Accessoires an Schuhen oder über die mögliche Trainernachfolge in meinem Lieblingsverein? Noch sinnvoller ist eine speziellere Eingrenzung der Fragestellungen bei Mediennutzungen für Hausaufgaben. Was z.B. soll zum Thema ›Afrika‹ herausgefunden werden? Geht es um eine bestimmte Region? Um die Bewohner? Deren Bräuche? Die Verwendung von Tattoos? Häufig erfolgt die Auswahl eines Mediums nicht durch die Kinder und Jugendlichen selbst, sondern nach Empfehlung von Freunden, Lehrern, Eltern, von anderen Leuten oder dadurch, dass sie einem Weblink folgen. Schließlich spielen auch Verfügbarkeit und Nutzungssituation eine wichtige Rolle: Habe ich jetzt genügend Zeit, um mir einen Film anzusehen? Benötige ich für den Medienkonsum Geld und bin ich bereit bzw. in der Lage, dieses auszugeben?

IDENTIFIZIEREN

Wenn Medien genutzt werden sollen oder bereits genutzt werden, ist es sowohl für die Qualitätseinschätzung als auch für die persönliche Sicherheit wichtig, deren **Urheber** zu identifizieren: Was weiß ich über den Autor eines Beitrags? Was weiß ich eigentlich über die Band, deren Musik einer aus der Klasse per WhatsApp geteilt hat? Besonders in digitalen Umgebungen ist die Frage nach dem Urheber von großer Wichtigkeit. Häufig können Kinder und Jugendliche nicht sagen, wer die Website, die sie besucht haben, gemacht hat und woher die Inhalte auf ihr kommen. Die Kenntnis der Urheberschaft kann aber entscheidend zur richtigen Einschätzung eines Mediums beitragen: Ja, dieser Quelle kann ich vertrauen, oder nein, ich bin mir nicht sicher. Vielleicht sogar: Hier bin ich auf eine Website geraten, die von politischen oder religiösen Extremisten betrieben wird. Zur Identifizierung insbesondere von Online-Angeboten gehört auch, auf mögliche Gegenleistungen zu achten: Muss ich für die Nutzung Geld bezahlen? Oder Daten von mir preisgeben?

BEWERTEN

Bereits aus dem Identifizieren der Urheberschaft kann man eine Bewertung ableiten, die jedoch noch keinen Aufschluss darüber gibt, ob sich der **Medienkonsum** gelohnt hat. Es geht hier darum, die Ausgangsfrage aufzugreifen: Warum bzw. wofür habe ich ein Medium genutzt? Habe ich also mit dem Medium meine Ziele erreicht? Und wenn ja, unter welchen Bedingungen?

Zur Beantwortung dieser Fragen kann man drei Bereiche näher betrachten:

Inhalt

Habe ich mich amüsiert? Oder doch eher gelangweilt? Habe ich mich wohl gefühlt? Habe ich die Informationen erhalten, die ich für die Vorbereitung meines Referates brauchte? Habe ich Inhalte gesehen, die mir nicht gefallen oder die ich sogar für gefährlich halte?

Kosten

Welche Kosten sind mir, meinen Eltern oder anderen für den Medienkonsum entstanden, z.B. für den Kauf einer Kinokarte, die Anschaffung eines Buches oder den Download eines Songs oder einer App? Mussten Geräte oder Software angeschafft oder gemietet werden? Gab es Fahrtkosten oder beim Mediengebrauch entstandene Zusatzkosten?

Usability

Wie leicht oder wie umständlich war die Nutzung des Mediums? Sind die Verlinkungen auf einer Website klar und komme ich immer wieder gut zur Startseite zurück? Ist die Schrift gut lesbar? Konnte ich die eventuell erforderlichen Geräte und die Software gut bedienen?