
Themenheft Nr. 31: <Digitale Bildung>

Medienbezogene Bildungskonzepte für die <nächste Gesellschaft>.

Hrsg. v. Jasmin Bastian, Tobias Feldhoff, Marius Haring und Klaus Rummler.

Editorial: <Digitale Bildung>

Medienbezogene Bildungskonzepte für die «nächste Gesellschaft»

Jasmin Bastian und Klaus Rummler

Der Soziologe Dirk Baecker beschreibt in seinen «Studien zur nächsten Gesellschaft» (2007) drei Medienrevolutionen, die die Menschheitsgeschichte ganz entscheidend beeinflusst haben: Erstens hatte die Einführung der Schrift zur Folge, dass Menschen miteinander kommunizieren konnten, ohne gleichzeitig örtlich präsent zu sein. Zweitens machte die Erfindung des Buchdrucks durch Gutenberg es möglich, Texte gemeinhin vielen zugänglich zu machen, sodass sie ins Zentrum kritischer Betrachtung rücken konnten. Drittens hat die Einführung des Computers dazu geführt, dass das Gerät selbst Teil der Kommunikation wurde. Baecker beschreibt daher die <nächste> Gesellschaft als eine, in der der Computer an der menschlichen Kommunikation teilnimmt.

Jede dieser drei Innovationen hat nach Baecker – und das ist das Spezifische an seiner Argumentation – durch die Vielfalt der Verwendungsmöglichkeiten zu einem sogenannten «Sinnüberschuss» geführt. In unserer Zeit ist es die Einführung des Computers in die Gesellschaft, durch die «überschüssiger Sinn» entsteht. Es ist nun die Aufgabe der digitalen Gesellschaft einen Weg zu finden, diesen Sinnüberschuss im Rahmen ihrer Strukturen zu verarbeiten und ihn zu «normalisieren». Das geschieht, indem er sinnvoll in soziale Kommunikation eingebunden wird. (Der Computer steht dabei nur als ein Etikett für den sozialen Aspekt, den Social Media mit sich bringen.)

Es ist nun die zentrale Aufgabe einer <digitalen Bildung> – bzw. Bildung in der digitalen Welt – dazu Orientierung zu geben. Solche Orientierung können einerseits als ein kompetenter und souveräner Umgang mit digitalen Medien sein, andererseits aber auch die Befähigung, sich sozial verantwortlich und kritisch mit dem Gebrauch und den Effekten digitaler Medien für den Einzelnen als auch für die Gesellschaft auseinandersetzen zu können.

In diesem Prozess ist die Medienpädagogik einer der zentralen Akteure und die Schule eine zentrale Institution. In Letzterer sollten medienbezogene Bildungskonzepte implementiert werden, damit die Sinnhaftigkeit von Medien im Kontext von Bildung entfaltet werden kann. Die veröffentlichte KMK-Strategie «Bildung in der digitalen Welt» (2016) sollte wesentliche Momente einer <digitalen Bildung> in der Schule sowie in der Ausbildung von Lehrpersonen aufzeigen und unterstützen. Für die Medienpädagogik resultieren daraus zwei Aufgaben: zum einem, gemeinsam mit der Schulpädagogik, angemessene Formen der Integration digitaler Medien in

Lehr- und Lernprozessen zu konzipieren, zum anderen mit der Informatik zu diskutieren, was unter «digitaler Bildung» zu verstehen ist. Während Letzteres an anderen Orten diskutiert wird, ist Ersteres bisher vernachlässigt worden.

Daher wurde das Thema «Digitale Bildung» in den Mittelpunkt der Frühjahrstagung 2017 der DGfE-Sektion Medienpädagogik in Kooperation mit der Mainzer Schulpädagogik gestellt, die am 09. und 10. März 2017 an der Universität Mainz stattfand.¹ Der Call for Papers zur Tagung und dem vorliegenden Tagungsband legte daher, bezogen auf die zuvor beschriebene notwendige Kooperation, einen thematischen Fokus auf die beiden folgenden Leitfragen:

1. Wie sollte aus schulpädagogischer bzw. medienpädagogischer Sicht die Medienintegration aussehen und wie kann bzw. sollte «digitale Bildung» in Schule und Unterricht gestaltet werden?
2. Welche theoretischen und forschungsmethodischen Zugänge haben sich bei der Analyse der pädagogischen Nutzung digitaler Medien im Unterricht bewährt und welche sollten weiterentwickelt werden?

Die erste Frage soll den Begriff «Digitale Bildung» – der ja ein Etikett für vielfältige Vorstellungen ist – klären helfen und dabei Konzepte für innovatives Lehren und Lernen mit digitalen Medien in der Schule entwickeln, um somit auch bildungspolitische Impulse zu geben. Die zweite Frage ermöglicht es, einen Überblick über mögliche Konzepte und Ergebnisse zu erlangen. Die für diesen Tagungsband eingereichten Beiträge bewegen sich im Spannungsfeld dieser beiden Fragestellungen und ermöglichen dadurch zum einen der Medienpädagogik, von den Erfahrungen der Schul- und Unterrichtsforschung profitieren, zum zweiten der Schulpädagogik, ihren Blick auf einen Unterricht mit digitalen Medien zu erweitern und zum dritten, Impulse für die Schulentwicklung zu geben.

Literatur

Baecker, Dirk. 2007. *Studien zur nächsten Gesellschaft*. 1. Aufl. Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 1856. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

KMK - Kultusministerkonferenz. 2016. «Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz». Herausgegeben von Sekretariat der Kultusministerkonferenz. Kultusministerkonferenz. https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/Digitalstrategie_KMK>Weiterbildung.pdf.

¹ Die Tagungsdokumentation finden Sie hier: <https://www.fruehjahrstagung-medienpaedagogik.uni-mainz.de>.