

Muss man sich denn über alles Gedanken machen?

Regelmäßig durchgeführte Studien zeigen, dass die Online-Zeiten bei Jugendlichen beständig zunehmen und zurzeit bei mehr als 3,5 Stunden täglich liegen.

Nicht ausgeschlossen werden kann, dass Jugendliche dabei mit Belästigungen, Pornografie, Hass und Fake News in Berührung kommen.



Also mehr Restriktionen bis hin zum Handy-Verbot?

Die Forschung rät davon ab. Sie fordert Erziehende stattdessen dazu auf, sich mehr darum zu bemühen, die Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen zu stärken.

Medienkompetenz ist ein Fachbegriff aus der Medienpädagogik, bei der die Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit Medien fokussiert werden.

Der Erwerb von Medienkompetenzen erfolgt in Abhängigkeit vom Lebensalter. Als Orientierungshilfe kann die vom französischen Psychologen Tisseron entwickelte 3-6-9-12-Faustregel herangezogen werden: Kein Bildschirm unter 3 Jahren, keine eigene Spielkonsole vor 6, Internet nach 9 und soziale Netzwerke nach 12.

Die Altersangaben spiegeln in etwa das wider, was sich auch gesellschaftlich etabliert hat: Kindergarten ab 3, Grundschule ab 6, Übergang zur weiterführenden Schule nach 9, Erreichen der Mittelstufe nach 12 usw.

Mit etwas Einfühlungsvermögen und Großzügigkeit in den Details lässt sich diese Regel aussagekräftiger machen:

0 bis 3 Jahre: In diesem Alter erscheint es angeraten, Bildschirmmedien zu meiden. Stattdessen sollten Eltern Bilderbücher vorhalten und daraus vorlesen. Bücher und Vorlesen bleiben auch in der Folgezeit bedeutsam. Musik, Gesang und Hörspiele können das Angebot ergänzen.

3 bis 6 Jahre: Die Bildschirmnutzung sollte auf maximal 30 Minuten am Tag begrenzt und auch bildschirmfreie Tage eingeplant werden. Bildschirmzeiten immer unter der Begleitung von Erwachsenen. Die Inhalte sollten altersgerecht und an den Interessen der Kinder orientiert sein.

6 bis 9 Jahre: Die Bildschirmnutzung kann auf 45 Minuten am Tag ausgedehnt werden, wobei nach wie vor bildschirmfreie Tage, altersgerechte Inhalte und die Begleitung durch Erwachsene zu fordern sind.

9 bis 12 Jahre: Höchstens 60 Minuten am Tag. Inhalte sollten weiterhin abgesprochen werden. Wenn erwogen wird, Kinder ohne Begleitung zu lassen, sind Jugendschutz-Einstellungen am Endgerät wichtig. Um die Mediennutzung zu flexibilisieren, kann ein über Absprachen geregeltes Zeitkonto eingerichtet werden. Das Einhalten der Regeln bleibt in der Verantwortung der Erwachsenen.

12 bis 16 Jahre: Bildschirmnutzung bis spätestens 21 Uhr. Um einer exzessiven Nutzung vorzubeugen, sollten Zeiten abgesprochen werden. Die inhaltliche Medienbegleitung bleibt empfehlenswert. Altersempfehlungen sind zu beachten. Es sollte sichergestellt werden, dass neben der Mediennutzung noch ausreichend Zeit für Schule, Ausbildung und Hobbys bleibt. Zudem sollten Anlässe geschaffen werden, den eigenen Medienkonsum zu reflektieren.

Die oben verwendete Begrifflichkeit (Bildschirmnutzung, Bildschirmmedien...) lässt offen, welche Geräte hinter den Bildschirmen stecken. Es kann aber davon ausgegangen werden, dass Kinder und Jugendliche nicht nur auf die Bildschirme starren, sondern die zugehörigen Smartphones, Tablets und andere digitale Endgeräte aktiv nutzen und sich so mit deren Bedienung vertraut machen.

Der Erziehungswissenschaftler und Hochschullehrer Dieter Baacke setzte sich bereits 1973 mit dem Begriff der Medienkompetenz auseinander. In seinem 1996 erschienenen Aufsatz „Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel“ geht Baacke davon aus, dass jeder Mediennutzer grundsätzlich als mündig und als kommunikativ kompetent zu betrachten sei.

Medienkompetenz meint in dem Sinn, mit Medien vertraut zu sein, sie sinnvoll für sich nutzen und für den zwischenmenschlichen Austausch einsetzen zu können.

Ob das in pädagogischer Hinsicht genügt, um Heranwachsende auf die Herausforderungen des digitalen Wandels vorzubereiten, ist mehr als zweifelhaft. Medienkompetenz muss neben der Medienkunde auch die Medienkritik mit einbeziehen. Es muss sichergestellt werden, dass Menschen Medien selbstbestimmt und souverän nutzen und kreativ mit ihnen umgehen können. Das schließt mit ein, dass sie sich auch vor drohenden Gefahren schützen können.

Gerhard Tulodziecki, emeritierter Professor für Allgemeine Didaktik und Medienpädagogik, benannte als einer der Ersten im Jahre 1998 konkrete Aufgabenfelder der schulischen Medienpädagogik.

- Kinder und Jugendliche sollen lernen, mediale Produkte, Werkzeuge und Kommunikationsdienste für eigene Zwecke (im Sinn von Bedürfnisbefriedigung) zu nutzen.
- Kinder und Jugendliche sollen befähigt werden, selbst Medien zu gestalten und zu verbreiten. Das soll dazu dienen, ihren Interessen und Bedürfnissen Ausdruck zu verleihen sowie zur künstlerischen Produktion. Beispielsweise könnten selbst produzierte Videos bei Youtube oder Tiktok veröffentlicht werden. So wären sie nicht nur Konsumenten, sondern würden selbst Inhalte produzieren und Themen behandeln, die ihnen wichtig sind. Das schliesse ein, mediale Angebote kritisch einzuordnen, sie zu bewerten und sich mit den Strukturen medialer Verbreitung vertraut zu machen.
- Kinder und Jugendliche sollen verschiedene Arten von medialen Inhalten kennenlernen, wie beispielsweise Bericht und Kommentar. Dabei geht es besonders um Gestaltungstechniken und mögliche Manipulationen, beispielsweise durch Veränderung der Kameraperspektive, gezielte Bewegungen der Kamera bei Filmaufnahmen oder dem Bearbeiten von Fotos für bestimmte Zwecke. Schließlich geht es um die Unterscheidung verschiedener Gestaltungsarten, ihre Möglichkeiten und Grenzen, beispielsweise um die Besonderheiten von Comics, Zeichentrickfilmen oder Computerspielen.
- Ausgehend von der Annahme, dass die Mediennutzung Einfluss auf Emotionen, Vorstellungen und Verhaltensorientierungen nimmt, sollte bei Kindern und Jugendlichen Spannung und Humor im Vordergrund stehen. Mit ihnen können Gefühle wie Freude, aber auch Angst erzeugt werden. Das eröffnet die Möglichkeit, medienbedingte Emotionen und Verhaltensorientierungen aufzuarbeiten und negativen Einflüssen entgegenzuwirken, wie sie beispielsweise bei

Hassreden entstehen.

- Kinder und Jugendliche sollen Medienangebote hinsichtlich der mit ihnen verbundenen Interessen überprüfen können. Sie sollen durchschauen können, wie sich ihre eigenen Bedürfnisse in Medieninstitutionen widerspiegeln. Das ist eng mit zuvor genannten Aufgabenbereichen verknüpft. Insbesondere geht es hier um die Analyse und Kritik von personalen, institutionellen, ökonomischen und rechtlichen Gegebenheiten der Medienproduktion und -verbreitung. Statt des passiven Rezipierens soll hier das aktive Kommunizieren in den Mittelpunkt gerückt werden. Es geht um Teilhabe an der Medienkultur. Fähig dazu ist nur, wer mit Wegen der Verbreitung und Veröffentlichung von Inhalten vertraut ist.

Um solchen Anforderungen gerecht werden zu können, bedarf es einer den neuen Wirklichkeiten angepassten Medienpädagogik. Sie sollte sich explizit damit auseinandersetzen, wie digitale Medien in die schulischen Lehr- und Lernprozesse einbezogen werden können. Im Kern müsste es um den sachgerechten Gebrauch neuer Medien gehen sowie die Entwicklung einer kritischen Haltung zu ihnen und ihrer Nutzung.

Digitale, reale und virtuelle Welten müssen zusammengeführt werden und der Persönlichkeitsentwicklung dienen. Das schließt ethischen Fragen mit ein, um diskriminierenden und anti-demokratischen Entwicklungen vorzubeugen.

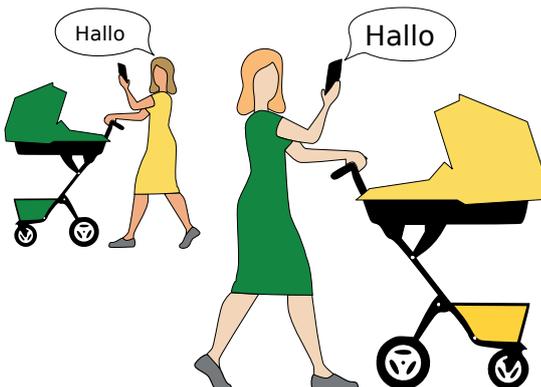
Als Negativbeispiele gelten Hassreden. Wer Auslöser und Umstände solcher Tiraden kennt, kann sich vermutlich leichter aus der Opferrolle lösen und aktiv werden. Konkret könnte das sein, das Geschehen zu dokumentieren und dem zuständigen Portal zu melden, gegebenenfalls eine Gegenrede zu verfassen und Anzeige zu erstatten. Über die Ebene von persönlichen Anfeindungen hinausgedacht könnten solche und ähnliche Einsichten Engagements für ein vielfältiges und demokratisches Miteinander sowie die Arbeit gegen Radikalisierungen und Polarisierungen im gesellschaftlichen Miteinander bewirken.



Das bisher Geschriebene wird vermutlich überwiegend auf Zustimmung stoßen. Schwieriger wird es, konkrete Vorgaben zu machen, was wann von wem zu tun ist, um den Ansprüchen gerecht zu werden.



Auf Elternseite wird es zunächst darum gehen, die unter Dreijährigen von Bildschirmmedien fernzuhalten. Ob das eingehalten wird oder Werbung verfängt, die beispielsweise verspricht, dass mithilfe des High-Tech-Töpfchen "iPotty" bereits den Allerkleinsten beigebracht werden kann, wie die Notdurft zu verrichten ist und wie ein Touchpad funktioniert.



Die Wirksamkeit solcher und ähnlicher Werbemaßnahmen steht wohl nicht infrage. Jedenfalls kann allenthalben beobachtet werden, dass Smartphones in allen Lebenslagen mit sich herumgetragen und beständig - auch unter ungewöhnlichen Umständen - benutzt werden.

Von der Bedeutung, die das Smartphone für viele Erwachsene hat, liegt es nahe anzunehmen, dass sich das bei ihren Kindern widerspiegelt.

Laut einer repräsentativen Studie, die im Auftrag des Digitalverbands Bitkom an mehr als 900 Kindern und Jugendlichen zwischen 6 und 18 Jahren 2024 in Deutschland durchgeführt wurde, nutzen 92 Prozent der Sechsjährigen das Internet. 85 Prozent zwischen 6 und 18 Jahren nutzen zumindest ab und zu ein Smartphone und verbringen daran im Schnitt gut zwei Stunden täglich. 93 Prozent ab 10 Jahren nutzen soziale Netzwerke und sind dort pro Tag 95 Minuten aktiv.



Bereits unter den Jüngsten zwischen 6 und 9 Jahren greifen 64 Prozent ab und zu zum Smartphone, bei den 10- bis 12-Jährigen sind es bereits 88 Prozent.

90 Prozent nutzen das Smartphone für Textnachrichten und um Musik, Hörspiele oder Podcasts zu hören. 82 Prozent nehmen mit dem Smartphone Fotos oder Videos auf. 81 Prozent spielen auf dem Smartphone, 80 Prozent verschicken Sprachnachrichten, 79 Prozent telefonieren mit dem Gerät. 71 Prozent nutzen das Smartphone, um in sozialen Netzwerken aktiv zu sein, 53 Prozent nutzen es zur Navigation, 51 Prozent für Lernprogramme, 49 Prozent schauen Videos, Filme oder Serien, 35 Prozent lesen über das Smartphone Nachrichtenbeiträge.

Diese Angaben beruhen auf Selbstauskünften der Kinder und Jugendlichen, bei den jüngeren im Beisein der Eltern.

Verknüpft man diese Ergebnisse mit der an Eltern und Staat gerichteten Forderung, Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung zu fördern und zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu erziehen, bekommt die Mahnung von Bitkom-Präsident Dr. Ralf Wintergerst eine besondere Bedeutung: „Kinder müssen frühzeitig angeleitet und auf ihrem Weg in die digitale Welt begleitet werden. Sie müssen lernen, sich sicher und selbstbestimmt in der digitalen Welt zu bewegen“.

Ob und auf welche Weise Eltern diesem Anspruch gerecht werden wollen oder können, muss dahingestellt bleiben. Das liegt in deren Verantwortung.

Auf schulischer Ebene ist das durch Gesetze, Erlasse und Verordnungen geregelt. Maßgeblich sind hier die Lehrpläne bzw. Fachanforderungen der Länder. Verantwortlich für deren Inhalte sind die Kultusminister*innen, die sich regelmäßig auf Bundesebene in Konferenzen absprechen. Dort wurde 2012 beschlossen, dass die Verantwortung für die Vermittlung von Medienkompetenzen allen Fachbereichen gleichermaßen zukommt. "Medienbildung in der Schule ist kein Unterrichtsfach und hat keine entsprechend ausgeprägte fachdidaktische Tradition. Umso wichtiger ist es, in den nachfolgend genannten Handlungsfeldern die Voraussetzungen für eine umfassende, alle Fächer einbeziehende Medienbildung in der Schule zu schaffen."

In Schleswig-Holstein gibt es beispielsweise eine für alle Unterrichtsfächer und alle Jahrgangsstufen verbindliche "Ergänzung zu den Fachanforderungen" mit dem Titel "Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien". Wie es scheint, zeigt das auch Wirkung. Laut der ICILS-Studie von 2023 geben etwa 70 Prozent der Lehrkräfte an, digitale Medien mindestens einmal am Tag im

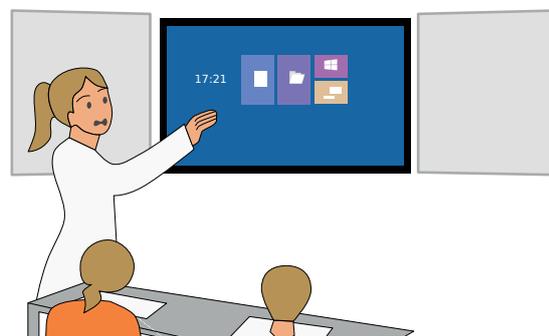
Unterricht zu nutzen. Dazu haben sicher auch die 6,5 Milliarden Euro aus dem DigitalPakt von 2019 bis 2024 beigetragen, mit denen überwiegend Schüler-Tablets und digitale Tafeln angeschafft worden sind.

Ohne pädagogische Konzepte ist mit der Anschaffung solcher Geräte aber noch nichts erreicht. Das zeigt sich auch in der ICILS-Studie von 2023, in der ein erheblicher Bedarf hinsichtlich der praktischen Anwendung digitaler Medien und der Unterrichtsentwicklung erkennbar wird.

Immer wieder sind Lehrkräfte an solch entscheidenden Stellen auf sich selbst gestellt. Unterrichtsentwicklung wird nicht vergütet. Festgelegt ist, dass eine Deputatsstunde 1,77 Zeitstunden umfasst: 45 Min Unterricht zuzüglich 62 Min Vor- und Nachbereitung. Alle anderen Aufgaben sind der Freiwilligkeit anheimgestellt. Die Interessensvertretungen der Lehrkräfte bemängeln das seit Jahren.

Trotz solch misslicher Umstände werden Lehrkräfte immer wieder selbst aktiv. Ein Beispiel ist die Organisation sogenannter Lernbänder: Fächer für Parallelklassen werden in eine Zeitschiene gelegt und der Unterricht von den betroffenen Lehrkräften gemeinsam geplant. Solch kooperativen Formen sind zeitaufwändig und der Mühe Lohn ergibt sich erst auf längere Sicht. Im Unterrichtsalltag werden sie deshalb Ausnahmen bleiben. Wahrscheinlicher ist ein Szenarium, in dem Lehrkräfte in häuslicher Abgeschiedenheit an Lehrkonzepten stricken.

Mit welchen Veränderungen kann also im Schulalltag gerechnet werden, wenn 70 Prozent der Lehrkräfte angeben, mindestens einmal am Tag digitale Medien im Unterricht zu nutzen?



Große Erwartungen sind hier fehl am Platz. Das zeigt die ICILS-Studie von 2023. Die durchschnittlichen computer- und informationsbezogenen Kompetenzen von Achtklässlern in Deutschland sind im Vergleich zu den Vorgängeruntersuchungen von 2013 und 2018 deutlich rückläufig. Rund 40 Prozent der Achtklässler verfügen demnach nur über sehr "rudimentäre [...] Fähigkeiten im kompetenten Umgang" mit Computern.

Was mit dem Begriff "rudimentär" gemeint sein könnte, wird in einer Erklärung der Studienleiterin Birgit Eickelmann auf der Pressekonferenz der Kultusminister in Berlin deutlich: "Diese 40 Prozent der Jugendlichen, von denen wir denken, dass sie Digital Natives sind, können im Grunde genommen nur klicken und wischen".

Klicken und Wischen ist bei allen grafischen Benutzeroberflächen vonnöten. Und wenn nicht die Finger direkt mit den Bildschirmen in Berührung gebracht, sondern Maus, Touchpad oder Grafikstift benutzt werden, ergibt sich daraus kein wesentlicher Unterschied. Einzig die Steuerung mit Tastenkombinationen wie Strg+C, Strg+V machen die Sache etwas anspruchsvoller. Könnte das ein Beispiel dafür sein, was in der ICILS-Studie bei Jugendlichen vermisst wird? Geht es über-

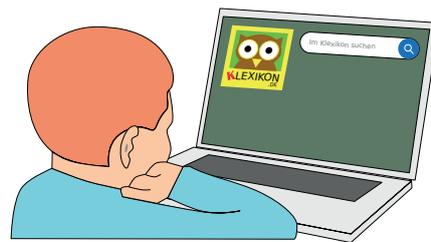
haupt um Dinge, die mit der Computerhardware zusammenhängen?

Schulbuchverlage wie Cornelsen oder Mildenberger widmen sich in ihren Kopiervorlagen und Themenheften für Grundschulen durchaus diesen Dingen. Betitelt sind diese Hefte bei Cornelsen mit "Medienkompetenz", bei Mildenberger mit "PC-Führerschein".

Wenn man aber beispielsweise die schleswig-holsteinische Ergänzung zu den Fachanforderungen durchsucht, findet sich nichts Entsprechendes. Wissen über technische Geräte zum Erstellen, Verarbeiten, Übertragen und Nutzen von Informationen sowie Kenntnisse über Hard- und Software für die reibungslose Funktion von Netzwerken und Kommunikationssystemen sind aber ohne Zweifel relevant für den Erwerb von Medienkompetenzen.

Schon beim ersten Zugriff, beispielsweise auf das Kinder-Lexikon "Klexikon" im Internet, sollten die Hintergründe aller dazu nötigen Handlungen erläutert werden. Bei der Nutzung eines Laptops mit beispielsweise einem Windows-Betriebssystem könnten die folgenden Schritte sein: Einschalttaste drücken (Strom fließt und löst Prozesse im Innern des Laptops aus, die u. a. Bildschirm und Tastatur aktivieren ...). Benutzername und Passwort über die Tastatur eingeben (Jeder Tastendruck löst eine Anzeige am Bildschirm aus. Nur wenn Benutzername und Passwort stimmen, fährt der Rechner weiter hoch ...). Der Desktop wird angezeigt (Benutzeroberfläche mit Icons. Klicks auf diese starten Programme. ...). Irgendwo auf dem Desktop oder der Taskleiste findet sich das Icon eines Internet-Browsers (Das Programm kann den eigenen Rechner über einen Access-Point weltweit mit anderen Rechnern vernetzen. ...). Ein Doppelklick startet die Benutzeroberfläche des Browsers (In die Adresszeile "klexikon.de" eintippen. Der Browser ergänzt das zur genauen Adresse https://klexikon.zum.de/wiki/Klexikon:Willkommen_im_Klexikon. Nur so kann die Domäne auf einem weit entfernten Server gefunden werden. ...). Die Eingabetaste drücken (Rechtsverbindliche Zustimmung, dass die Internetseite aufgerufen werden darf. ...)

Welche Informationen im Detail gegeben werden sollten, wird hier offen gelassen. Klar ist aber, dass Erklärungen nicht fehlen dürfen, wenn es mehr als nur Klicken und Wischen sein soll.



Durch die vielfältigen Angebote im Internet sind analoge Medien wie Schulbücher, Arbeitshefte oder Nachschlagewerke in Buchform etwas aus der Mode geraten. So wird mancherorts schon darüber nachgedacht, sie ganz oder teilweise abzuschaffen.

Das ist nachvollziehbar. Bücher durch eBooks zu ersetzen, bringt auf den ersten Blick Vorteile mit sich: Die Inhalte können online verfügbar gemacht werden. Darstellbar sind sie auf allen digitalen Endgeräten. Texte können automatisch durchsucht werden. Verlinkungen ersparen das Suchen und Blättern. Texte und Bilder können kopiert und anderweitig genutzt werden.

Lesen am Bildschirm ist aber problembehaftet: Bildschirmgröße, Auflösung, Farbdarstellung,

Helligkeit, Größe der Schriftzeichen, Leseabstand, Bildschirmposition und Beleuchtung des Arbeitsplatzes müssen bedacht werden, um den Augen nicht zu schaden. Das ist für Schulen ein kaum zu lösendes Problem.

Und es gibt weitere Herausforderungen wie die Ausstattung mit Software und digitalen Geräten. Nicht selten fehlt es an Kenntnissen, sodass Beratung nötig ist. Die erfolgt leider viel zu oft von Lobbyisten.

Wie gut die ihr Metier beherrschen, lässt sich an der Ausstattung ablesen. So finden sich in den Schulen auffällig viele Produkte von nur wenigen Anbietern: Software der Firma Microsoft (Windows, Word, PowerPoint...), Tablets von Apple (iPads), digitale Tafeln der Firma Smart.



Android Tablets, freie Software wie LibreOffice oder Linux-Betriebssysteme werden nur selten eingesetzt. Auch sind Laptops in der Minderzahl, obwohl diese geeigneter erscheinen für den Gebrauch im Unterricht wegen der ergonomischen Kopplung von Tastatur und Bildschirm sowie den genormten Anschlüssen für Maus und Speichermedien.

Bei der Anschaffung von Tablets sind vermutlich auch die für diese Geräte verfügbaren Apps bedeutsam. Sie bieten für fast alle nur denkbaren Zwecke einfache Lösungen, sodass Office Pakete, die nur auf Laptops Verwendung finden, entbehrlich erscheinen.

Leider wird oft nicht bedacht, wie viele Apps vonnöten wären, um an die vielfältigen Funktionen von Office Paketen heranzureichen. Auf längere Sicht erscheint es deshalb sinnvoll, Office-Pakete einer Vielzahl von Apps vorzuziehen. Zum Erstellen von bebilderten Texten eignen sich beispielsweise Impress von LibreOffice oder PowerPoint von Microsoft. Beim Gestalten der Folien würden zunächst nur frei verschiebbare Text- und Bildcontainer genutzt. Mit steigenden Ansprüchen kämen dann weitere Funktionen hinzu. Da der Programmstart gleich bleibt, stellen sich neue Funktionen immer als Erweiterung des Bekannten dar. Lerntheoretisch sollte das ein Vorteil sein gegenüber Apps, die einen solchen Zusammenhang vermissen lassen.

Präsentationsprogramme verfügen auch über Grafikpakete, um Texte mit Abbildungen aufwerten zu können. Bei ersten Gestaltungsübungen erspart das den Zugriff auf Internetgrafiken und Fragen zum Kopierrecht. Im Anfangsunterricht müssen Zugriffe aufs Internet besonders gut durchdacht sein. Internetseiten sind voll mit Ablenkungen, denen widerstanden werden muss. Schon die Benutzeroberflächen von Browsern sind angefüllt mit verlinkten Bildern und Animationen. Auf Schulcomputern sollten Browser so eingerichtet sein, dass im Einschaltbild nur die Adressleisten verfügbar sind. Den Schüler*innen wird so signalisiert, Internetadressen (URLs) oder wohlüberlegte Suchbegriffe zu verwenden, die Irrwege vermeiden helfen. Da Rechtschreibfehler den Suchalgorithmus auslösen, sind Sorgfalt und Nachdenklichkeit gefragt. Und das ist wichtig bei allen Online-Aktivitäten.

Die obigen Ausführungen lassen außeracht, dass Unterrichtsgeschehen stets an Fachanforderungen orientiert sind und digitale Medien nur dann genutzt werden, wenn sie der Qualitätsverbesserung des Unterrichts dienen. Ein Präsentationsprogramm wird also nicht ohne fachliche Begründung zum Unterrichtsgegenstand gemacht.

Die in der ICILS-Studie deutlich werdenden Bedarfe an Unterrichtsbeispielen zeigen, steht infrage, wie - ganz konkret - der Unterricht - über alle Fächer hinweg - angepasst werden muss, damit Schüler*innen in angemessener Zeit lernen "selbstbestimmt, sachgerecht, sozial verantwortlich, kommunikativ, produktiv, kreativ gestaltend" mit digitalen Medien umzugehen. Mit Verlaub gesagt, stehen da die Verantwortlichen in der ersten und zweiten Phase der Lehrkräfteausbildung sowie die Fortbildungseinrichtungen in der Bringepflicht.