

Medienbildung in der Grundschule - Medien- und grundschulpädagogische Beiträge zu einem Innovationsbereich zwischen Vernachlässigung und Ablehnung

Medienkompetenz als vierte Kulturtechnik

Digitale Medien prägen unsere kulturelle, soziale und wirtschaftliche Welt in einem vor wenigen Jahrzehnten noch nicht vorstellbarem Ausmaß. Kultur, Wirtschaft und Wissenschaft sind auf Digitaltechnologien angewiesen und die Durchdringung des Alltags durch Notebooks, Smartphones, Tablets, digitale Fernsehgeräte, Navigationssysteme und digitale Steuereinheiten von Fahrzeugen, Haushaltsgeräten und Haustechnik bildet nur den Ausgangspunkt für weitere Konzepte von Wearables bis zum Internet of Everything. Von dieser digitalen Durchdringung unserer Lebenswelt bleibt auch Kindheit nicht verschont. Obwohl der Umgang mit digitalen Technologien schon lange als vierte Kulturtechnik und/oder unverzichtbare Schlüsselqualifikation gesehen wird (Enquete-Kommission Zukunft der Medien in Wirtschaft und Gesellschaft 1998; Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland 2012, S. 4), begleitet die für die Einführung in die Kulturtechniken zuständige Grundschule diese Entwicklung immer noch nicht derart, dass alle Kinder eine grundlegende Medienbildung erhalten.

Auch die innovativen Potenziale der digitalen Medien für Lernprozesse werden in der Grundschule bislang kaum genutzt. Seit Jahrzehnten werden selbst die Potenziale des Lernens mit Filmen oder Bilddarstellungen gerade für den Grundschulunterricht bei Weitem nicht ausgeschöpft.

Selbstverständlich bleibt das Erlernen der Kulturtechniken Lesen, Schreiben oder Rechnen in der Grundschule weiterhin bedeutend, doch muss geprüft werden, welche Kompetenzen angesichts der Veränderung der Buchdrucktechniken, der elektronischen Medien (Fernsehen, Video, Radio...) und der Digitaltechnologien in der Schule gefördert werden müssen und wie diese medialen Angebote gewinnbringend in den Unterricht integriert werden können.

Analoge und digitale Medien in der Kindheit

Medien gehören schon lange zum Aufwachsen der Kinder dazu. Heute kommen Kinder regelmäßig mit verschiedensten Medien, wie bild- und textbasierten Printmedien, Hörmedien, Filmen, Handys, Smartphones, Computern, Tablets u.v.m. in Berührung und nutzen viele dieser Medien sogar regelmäßig. Dabei hat immer noch das Fernsehen den höchsten Stellenwert in der kindlichen Mediennutzung. So nennt die Mehrheit der Kinder zwischen 6 und 13 Jahren den Fernseher als jenes Medium, auf dessen Nutzung am wenigsten verzichtet werden

könnte (MPFS 2014, S. 10). Allerdings nimmt die Bedeutung des Fernsehens im Grundschulalter kontinuierlich ab, während die Bedeutung von Computer/Laptop und Internet zunimmt. In der Altersgruppe von 12 bis 13 Jahren überholen digitale Medien die audiovisuellen Medien in der subjektiven Bedeutsamkeit (ebd.). Die Medienkonvergenz (das Zusammenwachsen der unterschiedlichen Medientypen) führt allerdings diese Unterscheidungen zunehmend ad absurdum. Schon vor einigen Jahren umging ein Drittklässler die Fragestellung, ob er eher auf Computer oder Fernsehen verzichten wolle, indem er darauf hinwies, dass er mit dem Computer ja auch fernsehen könne (Irion 2008). Heute nutzen schon Kinder im Alter von zwei bis sechs Jahren Tablets und Smartphones zum Abspielen von Videos (Kühn/Lampert 2015). Die Grenze zwischen analogen und digitalen Medien wird in der Gesellschaft somit zunehmend aufgelöst.

In der KIM-Studie wird deutlich, dass die ersten Begegnungen mit Computer und Laptop bei der überwiegenden Mehrheit der Kinder in der frühen und mittleren Kindheit erfolgen. Gegen Ende der Grundschulzeit nutzen 91% der 10- bis 11-jährigen Kinder zumindest selten den Computer (a.a.O., S. 31). Eine aktuelle qualitative Studie zum Stellenwert der digitalen Medien im Kindesalter und in der frühen Jugend weist darauf hin, dass Tablets von den befragten Vorschulkindern zwischen zwei und sechs Jahren eher alleine und Smartphones eher begleitet genutzt werden. Bei den sieben bis zehnjährigen Kindern dominieren Tablets vor Smartphones (Kühn/Lampert 2015).

Das Interesse an digitalen Medien ist bei Kindern in der Altersgruppe von sechs bis 13 Jahren sehr hoch. Zwar steht der Themenbereich Freunde/Freundschaft¹ immer noch an erster Stelle der Themeninteressen von Kindern im Alter zwischen sechs und 13 Jahren, doch an zweiter Stelle folgt schon das Interesse an Internet/Computer/Laptop (MPFS 2014, S. 6). Angesichts der rasanten Durchdringung der Lebenswelt von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen durch immer kleiner werdende, teilweise nicht mehr zu erkennende Digitaltechnologien² ist das Interesse der Kinder an diesen Technologien und die zunehmende Nutzung (z.B. MPFS 2014, z.B. S. 10ff., S. 31ff.) eigentlich für einen Kompetenzaufbau zu begrüßen. Gefahren durch übermäßige oder inhaltlich bedenkliche Nutzungsformen (etwa in Form von nicht verarbeitbaren Gewaltdarstellungen, Cyberbullying bis hin zu Suchtverhalten (vgl. etwa Frölich/Lehmkuhl 2012)) führen allerdings häufig dazu, die Nutzung der digitalen Medien durch Kinder sehr kritisch zu bewerten (vgl. etwa Spitzer 2012). Positive Potenziale werden dabei sehr häufig übersehen oder verschwiegen.

¹ Soziale Aktivitäten sind streng genommen nicht klar von Computeraktivitäten zu trennen. So betont Aufenanger (2015) unter anderem die soziale Aspekte des gemeinsamen Computerspiels.

² So sind Computer inzwischen nicht nur fast allgegenwärtig (Ubiquitous Computing, Weiser 1991), sondern scheinen fast zu verschwinden (Disappearing Computers, Streit/Kameas/Mavrommati 2007).



Bild 1: Kinder im Grundschulalter haben ein hohes Interesse an digitalen Medien.

Neue Medien: Heilsbringer oder Teufelszeug?

Die kritische Bewertung aktueller Medienentwicklungen ist nicht neu. Schon in der Antike benannte Sokrates im Gleichnis vom König von Theut Gefahren der Schrift für die Erinnerungsfähigkeit der Menschen. Auch die Erfindung des Buchdrucks wurde aus pädagogischer Sicht von diversen Befürchtungen begleitet. So beklagte etwa Rousseau, dass Bücher nur lehren, von dem zu reden, was man nicht weiß (Rousseau 1762/2012). Das Kino wurde zu Beginn des letzten Jahrhunderts als Gefahr für die Seele vor allem Heranwachsender betrachtet (Gaupp 1911/12) und auch das Massenmedium Fernsehen wurde zu Beginn so kritisch beäugt, dass beispielsweise auch die Sesamstraße von einigen Rundfunksendern boykottiert wurde. Es wurde befürchtet, dass Kinder nicht verarbeitbaren, verderblichen Effekten ausgesetzt werden könnten.³ Heute befürchtet der Psychiater Manfred Spitzer im Hinblick auf die aktuellen Entwicklungen eine digitale Demenz (Spitzer 2012). In einer Pendelbewegung scheinen einseitige Verheißungen zu Potenzialen der jeweils neuen Medien reflexartig einseitig kritische Bewertungen nach sich zu ziehen.

Die Geschichte zeigt allerdings, dass diese dichotomen Darstellungen kaum geeignet sind, die Komplexität der Effekte einer Einführung von Medien zu erfassen. So kann sicherlich bei allen Medien aufgezeigt werden, dass sowohl negative als auch positive Folgen auszumachen sind. Vielfach wird dabei aber auch

³ <http://www.spiegel.de/einestages/35-jahre-sesamstrasse-a-946516.html> (Zugriff: 15.6.2015)

deutlich, dass sowohl Erwartungen als auch Befürchtungen bei der Einführung digitaler Medien zu Beginn zu extrem ausfallen.⁴

Statt einseitig euphorischer oder verteufelnder Positionen sind differenziertere Bewertungen anzustreben. Dies auch da Medien nicht einfach in einem Automatismus die Gesellschaft oder die Kinder verändern, sondern die gesellschaftliche Adaption von Medien oft unerwartete Wege nimmt.

Grundschul Kinder: Medienopfer oder souveräne Nutzer?

Selbstverständlich wirken Medien. Würden Medien keinerlei Effekte bei Menschen hinterlassen, wäre der Erfolg eines überwiegend werbefinanzierten Milliardenunternehmens wie Google wohl kaum denkbar. Auch die Medienwirkungsforschung hat Kausalzusammenhänge zwischen Medienrezeption und anschließenden menschlichen Handlungen vielfach belegt (vgl. etwa Gleich 2007).⁵ Ein Automatismus nach dem Prinzip einer Reiz-Reaktions-Kette ist allerdings nur auf einem sehr niedrigen Niveau der Medienrezeption gegeben. Kinder verarbeiten Medieneindrücke und integrieren diese in ihre Vorstellungen. Medienrezeption ist somit geprägt durch die Möglichkeit zur Distanzierung von einfachen Reiz-Reaktionsketten.

Die medienpädagogische Forschung hat die Gegenüberstellung von einseitigen Wirkungsansätzen (Was machen die Medien mit den Menschen?) und Nutzungsansätzen (Was machen die Menschen mit den Medien?) durch Interaktionsansätze abgelöst, in denen Wirkung und Nutzung verzahnt zu sehen sind (vgl. etwa Tulodziecki/Herzig/Six 2010, S. 142-153).

⁴ So kann konstatiert werden, dass Interaktive Whiteboards den Grundschulunterricht bei weitem nicht so dramatisch verändert haben wie von Kritikern befürchtet oder Anhängern versprochen wurde (Irion 2012a und 2012b).

⁵ Die vielfach bei der Diskussion von Wirkungsforschung vorgenommene Konzentration auf ausschließlich negative Effekte der Medienrezeption übersieht allerdings, dass Medien auch prosoziale Effekte haben können. Diese prosozialen Medieneffekte können ebenfalls durch eine Vielzahl von Studien belegt werden (vgl. etwa Gleich 2007, S. 170ff.), werden von kritisch ausgerichteten Autoren allerdings vielfach übersehen.



Bild 2: Medium und Nutzer stehen in einem Interaktionsverhältnis.

Das Fehlen von sicheren Instinkten im Umgang mit Medien und die Möglichkeit des Menschen zur Distanzierung und Verarbeitung von Umweltreizen und damit auch von Medieneindrücken bilden den Ausgangspunkt medienpädagogischen Handelns. [...]

Auszug aus einem Beitrag in *Grundschule aktuell* 131, Seite 3 – 5 von Dr. Thomas Irion, Professor für Grundschulpädagogik an der Hochschule Schwäbisch Gmünd, Fachreferent für Medienbildung im Grundschulverband