

Nach Pandemie und *Turbo-Digitalisierung*: Was brauchen Kinder und Jugendliche für eine kind- und jugendorientierte Ganztagsbildung in der Sekundarstufe I? Digitale Imperative

Es gab Zeiten, zu denen die Welt als wahrnehmbare Umgebung aller Menschen in irgendeiner Weise deutlich, klar und gut erkennbar war. Menschen konnten im Laufe ihres Lebens lernen, wie dieses oder jenes funktioniert, wie dieses oder jenes sich verändert. Die Veränderungen der Umgebung und v. A. das Tempo der Veränderungen war für die meisten Menschen nachvollziehbar langsam, zumindest in einem Tempo, was es den meisten ermöglichte, die Veränderungen nach – oder mitvollziehen zu können. Jahreszeiten waren erkennbar und wiederholten sich recht verlässlich, Nachbarn wohnten recht lange als solche nebenan auch wenn diese nicht immer erwünscht waren. Man wusste aber, wer sie waren und wie sie waren. Die Schule hatte lange die gleichen LehrerInnen und die gleichen MitschülerInnen. Es war überschaubar und insofern auch relativ wenig von ängstlichen Zweifeln durchsetzt, ob das gesetzte Level dessen, was es zu erreichen gilt oder das gesetzte Pensum zu schaffen gewesen wären. Dies alles vermittelte allen Beteiligten ein gewisses Gefühl der Sicherheit und der Selbstbestimmung. Sicherheit, da die Dinge verlässlich durch wiederkehrende Ereignisse Vertrauen erweckten und selbstbestimmt, weil die Ereignisse nicht durch unwägbar und oft überraschende Veränderungen bedrohlich wurden. Man könnte auch sagen, es war schon etwas langweilig. Ein aus heutiger Sicht doch eher positiv bewerteter Zustand, da er genau das besaß, was heute sehr viele Menschen sehr vehement vermissen: Ruhe und eben eine Zeit, in der nichts passiert und nichts getan werden muss.

Trotzdem gab es auch dort schon das Bedürfnis nach Ablenkung und Unterhaltung, nur waren die Möglichkeiten zumindest technischer Natur doch sehr eingeschränkt.

Langweilig war es für die Sorte Menschen, die schon zu dieser Zeit ein mehr oder weniger großes Bedürfnis nach Ablenkung oder Bepaßung von außen hatten und die im Vergleich zu heute eher leere Zeit oder zumindest als leer empfundene Zeit nicht durch eigene Aktivität sinnvoll füllen konnten. Befriedigt wurde dieses Bedürfnis nach Ablenkung oder passivem Zeitvertun größtenteils durch das Fernsehen. Im Programm und zeitlicher Ausdehnung im Vergleich zu heute zwar noch sehr eingeschränkt konnte es aber trotzdem schon Menschen im Haus und auf dem Sofa halten, so dass sie quasi untätig und passiv ihre Zeit verbringen oder Zeit vergehen lassen konnten.

Aber auch das Medium Fernsehen war, vergleichbar mit den anderen Dingen der Umgebung, einschätzbar und verlässlich. Zu bestimmten Zeiten gab es immer das Gleiche und zu bestimmten Zeiten verlässlich gar nichts. Auch deswegen war der selbstbestimmte Umgang mit diesem Medium zwar schon schwieriger als mit dem vor dem Fernsehen verbreiteten Radio, es ließ sich aber insofern einfacher abschalten, als das, was es dort gab, ohne hinzusehen einschätzbar war. Das Programm passte noch in eine überschaubar große

Zeitschrift. Von diesen Zeitschriften gab es entsprechend auch bei weitem nicht so viele wie heute¹.

Die Zahl der Menschen, mit denen man zu tun hatte war ebenfalls überschaubarer und verlässlicher, da sich der Kontakt zu ihnen und das Zusammentreffen mit ihnen meistens auf das analoge echte Leben beschränkten. Einzige Ausnahme war das Telefon. Es ermöglichte als einziges Medium, mit Menschen in direkten Kontakt zu treten, ohne sie zu sehen².

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass alle diese Dinge einfacher, kleiner, überschaubarer und irgendwie auch harmloser waren im Vergleich zu dem, was heute existiert und was heute mit den existierenden Medien möglich ist.

Die digitalisierte Welt hat im Vergleich zu früher eine noch nie dagewesene Menge an jederzeit und an jedem Ort verfügbaren Möglichkeiten. Jederzeit und an jedem Ort kann oder muss etwas in irgendeiner Art und Weise gemacht werden. Dabei geht von den digitalen Geräten zwar kein laut ausgesprochener, aber doch ein permanent wahrnehmbarer Imperativ aus, sei es im Bereich Wissen, sei es im Bereich Nachrichten, sei es im Bereich „Privates“, sei es im Bereich „Beruf“ sei es

Der digitale Imperativ geht von den Geräten aus, die zu jeder Zeit eine Information, eine Form von Kontakt und/oder eine Form von Auseinandersetzung bzw. Aktivität ermöglichen, auslösen oder erwarten.

Das tun alle Geräte, die einen Zugang zum Internet herstellen können und die durch Kamera und Mikrofon auch persönliche Kommunikationsformen ermöglichen. So ist also ist nahezu jegliche Form der Kommunikation jederzeit möglich.

Sprache, Bild, Audio, Video, Text und alle denkbaren Kombinationen gestatten eine nahezu unendliche Kommunikationsvielfalt. Dazu kommt, dass diese Formen keine zeitliche und räumliche Einschränkung haben. Alle funktionieren immer und nahezu an jedem Ort.

Durch die permanente Funktionsfähigkeit ist ein sehr entscheidender Unterschied zu den Geräten früherer Zeiten erkennbar. Bis in die 80er Jahre hinein gab es z.B. keinen echten Grund, nachts den Fernseher einzuschalten. Andere Ablenkungsgeräte gab es zwar auch, aber eben mit einem überschaubaren Aussage-, Kommunikations- und

¹ Der Einzug der Streamingdienste in den Unterhaltungssektor und die digitalen Medien produziert eine noch nie dagewesene Menge an permanent möglichen Ablenkungsformen, v. A. aber auch unendliche Möglichkeiten der zielgerichteten Ablenkung.

² Die Kontaktaufnahme und der Austausch per Brief bleiben hier außen vor, da sie eine spezielle Form des Austausches und der Kommunikation darstellen.

Informationscharakter³. Heutige internetfähige Geräte sind entscheidend anders strukturiert. Sie ermöglichen jedem zu jeder Zeit eine Form von Kommunikation und Auseinandersetzung mit Dingen und Menschen. Kommt z.B. in irgendeiner Form eine Art von Langeweile auf, kann diese sofort und langanhaltend „beseitigt“ werden. Es funktioniert aber noch wesentlich mehr. Nicht nur Langeweile lässt sich „beseitigen“; es lassen sich auch unangenehme Tätigkeiten, Gespräche oder Dringlichkeiten nahezu perfekt verschieben. Hierzu bieten die Geräte eine fast endlose Liste an Entschuldigungen an, die einem genau das liefern, was den inneren Schweinehund zum Bellen bringen könnte. Sei es, dass man „eben noch schnell“ (Diese Art der Beschäftigung und der Arbeit gab es früher auch wesentlich seltener und weniger ausgeprägt) die neuesten Nachrichten lesen muss oder die letzten Messages aus einem der ungezählten Portale. Natürlich möchte man auch permanent in Kontakt sein und bleiben und „gehört“ und „gesehen“ werden. Andernfalls entsteht das Gefühl der Nichtteilnahme am „echten“ Leben. Dass das eigentlich aber das Gegenteil von echtem Leben ist, fällt tatsächlich relativ selten auf.

Der digitale Imperativ ist die ständige Aufforderung der internetfähigen Geräte, etwas zu tun, etwas zu unternehmen, etwas zu schreiben, etwas zu posten, etwas zu hören oder etwas zu sehen. Egal, was es ist, auf jeden Fall beschäftigt es oder ruft zur Beschäftigung auf. Ein auf den Bus warten gibt es in dem Sinne nicht mehr, da in der Zeit des Wartens etwas anderes erledigt werden kann, d.h. einer der Imperative kann erledigt werden, man kann ihm entsprechen und das schöne Gefühl, etwas erledigt zu haben, kann sich zumindest für einen kurzen Augenblick einstellen.

Das ist vergleichbar mit den damaligen elterlichen Imperativen und deren zeitlicher Umsetzung. Der Aussage „räum Dein Zimmer auf“ musste man in überschaubarer Zeit folgen, da es sonst oft spürbare Konsequenzen zu befürchten gab. Kam man dem Imperativ nach, gab es zuweilen eben auch ein Lob von höchster Stelle. Erwachsene kennen den imperativen Charakter verschmutzter Fenster, der sich zwar auch verdrängen lässt aber unaufhörlich nach Erledigung ruft.

Genauso rufen und fordern die digitalen Imperative. Das Handy ruft nicht nur zum Telefonieren, sondern durch oder mit ihm ruft die Welt und die Welt fordert auf und befiehlt und erwartet eine Reaktion und zwar zeitnah. Menschen, die nichts posten, existieren eigentlich nicht, Musiker, die nichts posten, haben keinen Erfolg, Künstler, die nicht auf Twitter, Facebook oder Instagram in regelmäßigen Abständen sicht- oder hörbar sind, existieren nicht. Akzeptanz und Bedeutung von Menschen und Kultur wird in Klick- und Aufrufzahlen gemessen. Die sogenannten SocialMedia Apps wie Facebook (monatl. 2,1 Milliarden Nutzer), Twitter, (Pinterest), Flickr, Youtube, TicToc, Bereal, Snapchat, Instagram (1 Milliarde Nutzer pro Monat) , Twitch, Whatsapp (2 Milliarden Nutzer monatl.) usw. wenden sich an die verschiedene Altersgruppen und bedienen deren unterschiedliche

³ Radio, Zeitung oder Bücher funktionierten und funktionieren auch als Beschäftigungsgegenstände, sind aber statisch und insofern auch langweiliger als digitale Medien.

Aktivitäten und Wünsche und erfordern permanent eine besondere Art der Zuwendung.
(Xing, LinkedIn f. berufl. Kommunikation, Instagram)

Die Menschen, die den Umgang mit diesen Geräten und deren Inhalten ablehnen oder ihn nicht beherrschen, zählen eher zu den seltenen oder zumindest besonderen Charakteren. Die meisten beugen sich aber altersunabhängig dem Imperativ und bedienen genau das, was gefordert wird. Motiviert durch ein evtl. positives Echo (wie beim aufgeräumten Zimmer)⁴ auf das Gepostete oder auch dadurch, dass man immer die neuesten Nachrichten mehr oder weniger parat hat, sind die Menschen andauernd beschäftigt und andauernd dabei, etwas zu erledigen, was sie nicht selbst ausgelöst oder entschieden haben, sondern etwas, dem sie sich fügen, was von außen kommt, auf jeden Fall aber von relativ weit her. So soll dann auch das eigene Tun Weite erreichen und weltweit verbreitet und vor allem sichtbar werden. Was habe ich wann gemacht, was machen andere wann und wie wird zur permanenten Protokollierung des Lebens.⁵

Gerade bei Jugendlichen stellt diese Form der Kontaktaufnahme oder der Auseinandersetzung mit der Welt mittlerweile wohl den wichtigsten Anteil der Kommunikation dar. Das eigene Tun und die eigenen Fähigkeiten müssen veröffentlicht werden. Sollte das mit den Fähigkeiten nicht gelingen, kann man genauso erfolgreich das Gegenteil posten. Egal wie es ist, es muss veröffentlicht werden und sei es nur das eigene Essen oder eine neue Jacke. Auch absurde Vorgänge lassen sich veröffentlichen. Videos, die Menschen beim Auspacken neu erworbener Dinge zeigen, beim sogenannten „Unboxing“ erfreuen sich großer Beliebtheit. Als wüsste man z.B. beim Handykauf nicht was in der Packung ist, wird gezeigt, was in der Packung ist, auf der auch das drauf steht, was sich darin befindet. Erstaunlich, dass so etwas Klickzahlen in 6 – stelligen Bereichen erzielen kann. Es bedeutet aber, dass sich Menschen damit beschäftigen oder zumindest beschäftigt sind⁶.

Diese Vorgänge sind prinzipiell bei Jugendlichen und Erwachsenen gleich. Es ist die gleiche Motivation des sich Zeigens, Darstellens, Ansehens, Verachtens, Bewunderns usw..

⁴ Darauf aus zu sein, ein Lob zu erhalten, ist allen Menschen gleich. In der Reihenfolge: 1. Etwas tun. 2. Ein möglichst positives Echo erhalten. Als bedenklich kann man die Vorgänge einschätzen, bei denen das Echo nicht mehr als positiv erwartet wird, sondern es ausreicht, dass ein Echo kommt, egal wie es ausfällt.

⁵ Zur Verdeutlichung muss man sich nur einmal die digitalen Fotosammlungen vor Augen führen, die es seit einigen Jahren auf Handys, Rechnern und den entsprechend riesigen Datenspeichern gibt. Kein Ereignis und sei es noch so unwichtig, bleibt undokumentiert und ungespeichert.

⁶ Besorgniserregend können auch die sog. „Fail-Videos“ gesehen werden, da sie einzig und allein aus dem Präsentieren von Missgeschicken andere Menschen handeln und einzig Schadenfreude als Reaktion hervorrufen.

Bei Jugendlichen könnte man natürlich auch noch festhalten, dass sie auf der Suche von Sinn und Unsinn natürlich solche Dinge ausprobieren müssen. Insofern ist das erwachsene Verhalten in diesen Bereichen tatsächlich besorgniserregender.

Digitales Corona

Seit die Pandemie das digitale Lernen beschleunigt hat, vermischen sich unterschiedliche Bereiche, dies besonders für Jugendliche. Die digitale Welt des TikTok, Youtube, Instagram, Whatsapp und Facebook war bisher eher die der Jugendlichen und ihrer Geräte. Erwachsene hatten damit nichts oder nur wenig zu tun. Man konnte sogar davon ausgehen, dass die meisten Erwachsenen den Geräten und den darauf installierten Apps sehr kritisch gegenüberstanden oder stehen.

Durch Corona ist das sehr verändert. Die Schulen haben die Geräte, die Lehrer kommunizieren mit den Geräten und zwar und das ist neu, mit den Schülerinnen und Schülern. Schülerinnen und Schüler erhalten Chatnachrichten ihrer Lehrer mit der Erwartung, dass diese auch im Chat darauf reagieren. Aufgaben und Arbeitsblätter haben Einzug auf den Handys der SchülerInnen gefunden. Die Geräte sind nun nicht mehr nur die der Jugendlichen. Eltern, die Hausaufgaben ansehen, schauen z.B. auf und in die Handys ihrer Kinder. Die bisher vor den Eltern verschlossene Welt der Jugendlichen ist nicht mehr geschützt vor erwachsenem Zugriff.

Ein weiterer und wahrscheinlich noch schwerwiegenderer Punkt ist aber der, dass die Geräte nun einen neuen und gar nicht wünschenswerten Charakter erhalten haben. Sie dienen jetzt auch zum Lernen und sind nicht mehr zum Spaß da. Neu ist, dass Jugendliche zwischen Deutsch- oder Musikaufgabe aber immer noch Whatsappnachrichten auf dem gleichen Gerät erhalten, immer noch etwas los ist auf TikTok oder Instagram oder irgendeiner anderen sozialen Plattform.

Das auseinander zu halten und diszipliniert zu sortieren dürfte auch so manchen Erwachsenen in große Schwierigkeiten bringen.

Der digitale Imperativ der Geräte ist also seit Corona vor allem für Jugendliche deutlich gesteigert und deutlich zeitintensiver geworden.

Rund um die Uhr muss etwas erledigt, angesehen, angehört, beantwortet oder gelikt werden.

Dadurch ist das Lernen nun direkt im gleichen Atemzug wie alle sozialen Plattformen und deren Inhalten und dem Umgang damit angekommen und reiht sich lautlos neben diesen ein.

Die Bedeutung des Lernens dürfte damit aber auch auf einem ähnlich niedrigen Verbindlichkeits- oder Flüchtigkeitslevel angekommen sein, wie das der digitalen sozialen

Medien und Apps. Die Erledigung einer Deutschaufgabe findet z.B. genauso schnell und evtl. nebensächlich zwischen zwei oder mehreren Nachrichten, Postings oder Videochats statt. Ob das den Lernerfolg steigert, kann mit Recht bezweifelt werden.

Der von einem Monitor abgelesene Text, die während einer Bahn- oder Busfahrt gehörte Musik, die Whatsapp-Nachricht in der 3. Stunde, das Sekunden später empfangene Urlaubsfoto, das Arbeitsblatt auf Moodle, die Mail-Delivery-Nachricht, der Instagramm-Kommentar, usw. usw. sind Ereignisse, von denen keines für sich alleine stattfindet, sondern nahezu alle finden neben etwas anderem oder nahezu gleichzeitig auf den Geräten statt. Allein dadurch werden Menschen zu einem relativ hektischen oder nervösen Handeln gezwungen.⁷

Menge und Art und Weise dieser Informieren-, Lesen-, Hören-, Reagieren-, Erledigen-, Antworten-, Speichern-, Behalten-Tätigkeiten ist im Verhältnis zur Zeit, in der sie stattfinden, tatsächlich zu viel und zu unterschiedlich, weswegen sie ein sehr hohes Maß an Energie zur Bewältigung oder auch nur zur angemessenen Erledigung erfordern, d.h. einfach anstrengend sind.

Es stellt sich die Frage, wie trotz und mit der Problematik digitaler Geräte effektiv gelernt werden. Wie kann man es schaffen, dass Lernprozesse nicht zwischen TicToc und Whatsapp untergehen oder auf dem gleichen Verbindlichkeits- und Flüchtighkeitsniveau ankommen.

Die Lösung für diesen pädagogischen Zwiespalt könnte u. A. darin liegen, und das wäre ein schönes Ergebnis von Corona, dass das Lernen als Prozess mit und unter Menschen in den Mittelpunkt rückt und alle digitalen Geräte lediglich als Unterstützung dieses Prozesses eingesetzt werden und nicht den Prozess des Lernens selbst darstellen. Die digitale Lern- und Lösungsbereitschaft, die aktuell in vielen Foren, Kommunen, Bildungsdiskussionen und Fernsehsendungen begeistert gefeiert wird, könnte so wieder auf ein erträgliches und v. A. menschliches Maß reduziert werden. Der laute Ruf nach einer kompletten Ausstattung von Schule und Elternhaus mit allen möglichen digitalen Geräten auf dem Hintergrund einer gerechten und die Selbständigkeit fördernden Lernatmosphäre ist insofern sinnlos, da das Ergebnis der Digitalisierung, wie es sich jetzt schon zeigt, keinen erhöhten Lernerfolg zeigt.⁸

Lernerfolge gerechter, nachhaltiger und zielführender zu gestalten funktioniert eben doch nur mit genügend Menschen, die eine gute Ausbildung genossen haben müssen und in einer gut ausgestatteten Umgebung mit angemessen großen Gruppen arbeiten können.

⁷ Dies wird durch technische – oder auch bedienungstechnische Ereignisse oft noch deutlich unangenehmer, da die Erledigung zuweilen nicht abgeschlossen werden kann.

⁸ Abgesehen davon sind die Defizite im Sozialverhalten durch kein digitales Medium positiv zu beeinflussen.

So wären die digitalen Imperative reduziert, die Geräte wären wieder nur ein Werkzeug, mit dem sich bestimmte und ausgewählte Lernprozesse effektiv gestalten lassen.

Ein Vergleich mit musischen Bereichen verdeutlicht die Vorgänge. Ein gestreamtes Konzert kann als Konzert bezeichnet werden, wird aber niemals ein Ereignis sein, was das echte Livekonzert ersetzt. Die Produktion von Musik ist durch Computertechnik auch musikalischen Laien, die kein Instrument beherrschen, auf hohem Niveau möglich, wird aber nie das gleiche musikalische Ergebnis erzielen, wie ein mit Instrumenten und von Menschenhand gespieltes Instrument und der Augenblick des Herstellens ist ein vollkommen anderer als der, der entsteht, wenn ein Instrument zum Klingen gebracht wird.

Für schulisches Lernen muss u.a. ein Ziel gelten: Ruhe, kreatives Zusammenlernen ohne viel Ablenkung, sinnvolle Stundentafeln ohne eine zu enge Anbindung an wirtschaftliche oder berufsbedingte Gegebenheiten der Erwachsenenwelt. Digitale Geräte nur und wirklich nur dann, wenn sie zielgerichtet und pädagogisch eingesetzt werden. Die Zahl der Unterrichtsstunden, in denen LehrerInnen den SchülerInnen beim Computer- oder Handy-Recherchieren nur zusehen, kann vom Lernerfolg her als eingeschränkt gesehen von der Anzahl aber ganz sicher als zu hoch und in sofern auch zu teuer gesehen werden. Den unterstellten Motivationscharakter digitaler Medien kann man mittlerweile auch als eher gering ansehen. Das war vor einigen Jahren noch deutlich anders.

Gleichzeitig enthalten diese Geräte aber zweifellos Alles, was man als Inhalt jedwedes Fachbereiches lernen könnte. Darüber hinaus sind sie flexibel, d.h. ihre Inhalte wandeln sich und erweitern sich. Das hat zum einen sehr große Vorteile zum anderen ist damit aber auch eine permanente Überforderung verbunden, denn niemand wird es je schaffen, das gesamte angebotene Wissen zu sammeln, zu sortieren und einordnen zu können. Der evtl. immer noch in einigen Regalen stehende *Große Brockhaus* konnte als gesammeltes Wissen über die Welt über viele Jahre als Wahrheit über die Welt in abgezahlter Form ein großes Wissen und daraus resultierend viele Verbindungen und Denkkombinationen erzeugen. Dies evtl. genau deswegen, weil er überschaubar war, weil jeder Band eine letzte Seite hat und sich der Inhalt, während man nicht darin liest, unverändert bleibt.

Ganz anders im digitalen Wissen. Bei ausgeschalteten Geräten lebt das, was sie vermitteln, Tag und Nacht weiter. Zu jeder Sekunde kommt etwas hinzu, evtl. wird auch etwas gelöscht, wobei das Hinzukommen im Vergleich zum Löschen deutlich überwiegt. Ein weiterer entscheidender Unterschied ist der der Zugänglichkeit und Autorenschaft. Dem Brockhaus konnte man insofern vertrauen als er nicht eine Ansammlung von Artikeln und Wissen von jedermann war, sondern von Fachleuten entwickelt, gestaltet und mit entsprechendem Inhalt gefüllt wurde. Sein Wahrheitsgehalt stand eigentlich nie in Frage, der Wahrheitsgehalt der im Internet verbreiteten Inhalte und Ansichten steht jederzeit in Frage. Es war wahrscheinlich mehr oder weniger wirklich unmöglich, echte Unwahrheiten im Brockhaus unterzubringen. Aus diesen und weiteren Gründen kann man also auch dem Großen Brockhaus eine gewisse Langeweile andichten, da sich an und in ihm über Jahre nichts geändert hat (dies ist selbstverständlich auch ein nicht zu unterschätzender Nachteil, da

wissenschaftliche Entwicklungen zuweilen nicht berücksichtigt werden konnten, d.h. er hat sich einer Korrektur seiner Inhalte strikt und recht erfolgreich entzogen. U.a. hier ist er den digitalen Medien natürlich um Welten unterlegen. Der große Vorteil liegt aber ganz sicher darin, dass eben genau aus lerntheoretischer Sicht sein Inhalt sicher ist, überschaubar ist, im wahrsten Sinne des Wortes begreifbar ist.

(So ist denn auch das Erlernen und Einüben aller alten Musik, z.B. des beethovenschen Violinkonzertes deswegen ein klarer Lernvorgang, da alle vorkommenden Noten seit mehreren hundert Jahren gleichgeblieben sind und auch gleichbleiben werden.) Hier ist vollkommen klar, was gelernt werden muss. Darüber hinaus ist diese Art des Lernens eine, welches ganz nebenbei unzählige Kompetenzen positiv beeinflusst.)

Kein digitales Medium ist dazu in der Lage⁹. Alle digitalen Medien produzieren mehr oder weniger kurze Lichtblicke, die Sekunden später schon wieder vorbei sein können, da sie veraltet sind, von anderen Dingen verdrängt oder überlagert worden sind. Damit ist nicht gesagt, dass das Werkzeug digitale Medien nicht sehr viele und weitreichend positive Wirkungen und positive Prozesse erzeugt.

Aber wenn man z.B. in die Welt der Musik schaut, wird einem sehr deutlich vor Augen geführt, dass das Analoge immer wieder die Oberhand gewinnt, immer wieder besinnt man sich auf das Handgemachte, das Echte und Unverfälschte. Immer wieder wird betont, dass genau das unersetzbar ist. Gerade Corona hat gezeigt, dass das wohl wirklich so ist und dass sich dem kein intelligenter, wacher und an der Welt und den Mitmenschen interessierter Mensch entziehen kann.

Doch auch hier haben die digitalen Medien eine stark veränderte Haltung und einen stark veränderten Umgang mit Musik hervorgerufen. Zu Zeiten der Schallplatte oder der Cassette war Musikhören häufig eine echte Art von Beschäftigung. Plattencover waren teilweise kleine Kunstwerke, die man sich gerne und häufiger ansah. Genauso konnte man sich mit Texten und Kommentaren lesend beschäftigen. Die Schallplatte dauerte bis zu 25 Minuten pro Seite, dann musste sie umgedreht werden. Damit verbunden war eine räumliche Einschränkung der Musik und des Hörens. Hören war nur auf einer fest installierten Anlage möglich, d.h. ein gleichzeitiges Wegbewegen hatte unweigerlich zur Folge, dass der Musikgenuss unterbrochen oder beendet war. Für den ungestörteren Hörgenuss gab es auch schon Kopfhörer, die aber alle mit einem Kabel den Bewegungsradius in Grenzen hielten.

Alle Speicherformen der Musik hatten eine feste Körperlichkeit mit Gewicht, Größe, Farbe Inhalt, also eine Gegenständlichkeit. Diese Gegenständlichkeit hatte in vielen Zimmern einen festen Ort, nämlich ein Regal, in dem diese Gegenstände gesammelt aufbewahrt wurden.

⁹ Ungeachtet der unzähligen Vorteile und Pluspunkte der Online-Version des Brockhaus gilt das auch für diese Version des Brockhaus.

Als Nebeneffekt war es damit sogar möglich, eine Art Statussymbol zu zeigen. Das ist mit einer im Handy oder im PC gespeicherten Playlist schon wesentlich schwieriger oder ehrlich gesagt unmöglich.

So sind alle diese Vorgänge, Gegenstände und der Umgang damit heute vollkommen anders. Die zur Verfügung stehende Musik ist endlos und nur noch an ein kleines Abspielgerät gebunden. Sie braucht in dem Sinne keinen Gegenstand um zu existieren. Die zur Verfügung stehenden Orte des Hörens haben keine Einschränkung. Lediglich manche Sicherheitsaspekte sprechen an manchen Orten oder bei bestimmten Beschäftigungen gegen das Musikhören. Grundsätzlich ist aber hier, wie in allen von digitalen Medien transportierten Dingen nahezu keine Einschränkung mehr vorhanden.

Jeder kann Alles, jederzeit an jedem Ort für sich anschalten. Dadurch ist der Charakter des speziellen und konzentrierten Ereignisses aber beseitigt.

Die Kabellosigkeit der Geräte führt zwangsläufig zu einer Abwertung der Ereignisse. Auch die anspruchsvollste Musik kann zu einer brabbelnden oder lärmenden Untermalung beim Durchqueren einer großstädtischen Fußgängerzone werden.

Die Ereignisse haben keine festen Orte mehr und keine feste Zeit und keine feste Länge bzw. Dauer. Dazu kommt, dass das Hören sich nicht auf eine Schallplatte oder Cd eines Künstlers, eines Komponisten oder einer Band beschränkt, sondern eine durch Genre oder auch Zufall aneinandergereihte Abfolge verschiedenster Titel von verschiedensten Künstlern sein kann.

Dies hat, und das ist lerntechnisch von großer Bedeutung, zur Folge, dass Titel und Künstler sich wesentlich schlechter einprägen. Die u.a. auch durch vorherige Likes beeinflusste Titelsammlung und Abfolge generierte Musik rauscht vorbei oder wird im Gehirn quasi durchgereicht ohne dass etwas Auffälliges oder etwas Eigenes eines Titels bemerkbar geworden wäre, d.h. merkbar geworden wäre. Es fehlt eine zweite Ebene, die das Ereignis des Hörens sichern könnte, da das Ereignis des Hörens in Bewegung und Ablenkung stattfindet und nicht mehr Inhalt des Ereignisses selbst ist. Es gibt keinen oder nur sehr selten einen außermusikalischen Anhaltspunkt (oder es gibt zu viele), der das Gehörte untermalt, bestätigt oder in einen Zusammenhang bringt.¹⁰

Genauso verhält es sich mit dem Lernen und der zur Verfügung stehenden Menge des zu lernenden Stoffes. Digitale Medien sind aus lerntechnischer Sicht wie ein Stapel Bücher oder Papiere oder Broschüren oder Bedienungsanleitungen, der so hoch ist, dass man sein Ende nicht sehen kann. Selbst wenn man an oberster Stelle quasi auf ihm sitzen könnte und auf ihn hinabschauen könnte, wäre es nicht möglich, sein Ende in der Tiefe zu sehen. Ein weiteres Bild verdeutlicht die Überforderung von Menschen: man segelt mit einem zu kleinen Boot in einem aufgewühlten Ozean von Texten, Bildern, Videos und Podcasts und

¹⁰ Die Frage in einer Klasse 9 z.B. nach deren Lieblingssong bleibt zunehmend unbeantwortet und auf ein weiteres Nachfragen erhält man als Antwort: „habe ich nicht oder kann ich nicht sagen“.

Anleitungen und How tos und Informationen usw. und es ist im wahrsten Sinne des Wortes kein Land in Sicht und selbst wenn man es erreicht haben sollte, wird man erkennen, dass auch dort der Sturm der auf einen hereinprasselnden Angebote nicht weniger wird. (Einziger Unterschied ist der, dass man sich selbst nicht mehr bewegt und man sich dem imperativen Wissen und Lernen evtl. entzieht.)

Dieses Verhalten ist bei vielen Jugendlichen sehr stark anzutreffen. Die aktuelle Jugend ist zweifellos die, der das komplette Wissen rund um die Uhr zur Verfügung steht und sie jederzeit und an jedem Ort darauf zugreifen kann.

Das Ergebnis ist allerdings eher so, dass die Aneignung von Wissen und das Lernen eher ein Copy-Paste-Prozess ist, der mit Lernen überhaupt nichts zu tun hat. Die Vorbereitung eines Referates besteht in vielen Fällen darin, die Powerpoint zu füllen. Dies nach den gegebenen Vorgaben, so dass Zahl der Folien und Formatierung und Kontrast usw. den heutigen Ansprüchen genügen. Der erkennbare und les- und sichtbare Inhalt der Folien ist dem Thema angemessen angepasst worden und für die Zuschauer und Zuhörer nachvollziehbar aufbereitet. Es sieht gut aus, man kann es auf einem Computer oder Handy speichern. Und dann ist es aber eben auch wieder aus dem Kopf verschwunden, weil es dort nie wirklich angekommen ist.

Wie die gestreamte Musik, die vorbeihuscht, wie das Video oder die Whatsappnachricht oder alle Formen der Kommunikation, bei denen kurz etwas auf einem mehr oder weniger großen Monitor erscheint und dann wieder verschwindet.

Das Verschwinden ist aber genau das, was lernen eigentlich nun nicht bedeutet. Lernen ist genau das Gegenteil: Zusammenhänge, Inhalte und Gedanken, Vergleiche, Verknüpfungen und die Freude am Verstehen können einen Menschen beleben, ihn weiterbringen in seinen Ideen, Plänen und Bedürfnissen. Sie können ihn zu Entscheidungen über sich und die Welt führen und v. A. können sie zu einem selbstbestimmten Leben führen. Ob dies durch digitale Medien gefördert wird, ist zu bezweifeln, ob dies in der Bildungslandschaft unseres Landes und unserer Länder einhellige Meinung ist, darf ebenfalls bezweifelt werden.

Evtl. ist es eben doch immer noch so, dass Begreifen von Dingen und Vorgängen wörtlicher zu verstehen ist, als es im Moment von zu vielen Menschen gesehen wird. Alles, was auf einem Monitor erscheint, bleibt eindimensional, sei es auch noch so interaktiv, es bleibt eben unbegreifbar. Zum Lernen gehören eben doch die echten Mitmenschen, die Fachfrauen und Männer in Form von Lehrerinnen und Lehrern und in Form von Mitschülerinnen und Mitschülern, von Eltern, Trainern und unzähligen Eindrücken, Diskussionen und Auseinandersetzungen. Das geht eben digital gar nicht. Und es braucht die Gegenstände, die begreifbar sind und zum Begreifen führen.

Alle sozialen Aspekte des Lernens, die unter Corona auch eine Änderung zeigen, sind aktuell auch erst recht zögerlich in den Diskussionen um die schulische Weiterentwicklung angekommen und sollten ebenfalls in die Hände professioneller Menschen gelegt werden und nicht als App oder zu durchlaufendes Aufgabenband, an dessen Ende zwar eine

Diagnose erscheinen mag, aber 1. dadurch alleine keine positive Veränderung zu erwarten ist und 2. Soziales Lernen eben nur sozial funktioniert.

Es muss also, wenn Lernen erfolgreich bleiben oder werden soll, darum gehen, eine sehr genau abgestimmte Kombination von digitalen und analogen Medien einzurichten und es muss dabei bleiben, dass alle Lernprozesse etwas mit dem wörtlichen Sinn von Begreifen zu tun haben. Sport, Technik, Musik, Deutsch, Kunst usw. zeigen sehr eindeutig, dass das, was sie bezeichnen, nur durch das Tun erlernt wird und nicht durch Vorgänge auf irgendwelchen Monitoren.

Trotzdem soll auch hier nicht die wertvolle Seite der digitalen Welt abgewertet werden, sondern ihre Funktion muss/soll für Lernprozesse sehr klar betrachtet und sehr gezielt eingesetzt werden, damit effektive und langanhaltende Lernerfolge erzielt werden können.

Und wenn Corona einen Aspekt ganz klar und deutlich gezeigt hat ist es der: Lernen muss für Kinder und Jugendliche immer in einem sozialen Rahmen eingebettet sein. Die unzähligen Onlinestunden haben in diesem Bereich ganz sicher den ein oder anderen Schaden angerichtet.

Chat GPT und der gesamte Themenbereich um KI gibt dieser gesamten Diskussion noch einen neuen und evtl. schwerwiegenderen, auf Lernen und Kompetenzentwicklung bezogen, einen wesentlich vehementeren Charakter, der guter Abwägung aller Argumentationen und differenzierter Beobachtung der Lernprozesse bedarf, um zukunftsfähige und von allen Beteiligten getragene, pädagogisch sinnvolle Planungen für zukünftigen Unterricht vornehmen zu können.

Christoph Gathmann

BeReal

BeReal ist eine App aus dem Jahr 2020, mit der ausschließlich Bilder präsentiert werden. Es können einmal pro Tag zwei Bilder des Nutzers eingestellt werden. Dabei werden beide Kameras des Handys aktiviert, so dass die Betrachter eine Person und den Ort, an dem sie sich befindet sehen können und sollen. Es gibt keine Filter zur Veränderung der Bilder, d.h. es soll möglichst authentisch sein und wirken. Die App kann nur einmal pro Tag genutzt werden. Eingestellte Bilder sind dann 14 Stunden lang aktiv. Anschließend verschwindet das Bild wieder. Bilder anderer Nutzer kann man aber nur sehen, wenn man selbst auch Bilder einstellt. Es gibt keine Emojis wie bei Whatsapp oder Facebook; die jeweiligen Reaktionen drückt man durch sogenannte Realmojis (Fotos, die ein Emoji nachahmen) aus. Bei jedem eingestellten Foto wird der Standort der betreffenden Person öffentlich, so dass tatsächlich jeder der Nutzer den Ort des Absenders zum jeweiligen Zeitpunkt erkennen kann. Die Zahl der Nutzer im Alter von 18 bis 39 liegt aktuell in etwa bei 20 Millionen (Okt. 2022) täglich.

(Quelle: Capital Artikel vom 2.9.2022 H. Schwär, Stuttgarter Nachrichten S. Ebert 11.2022)