

# «Schule sperrt Lebenswirklichkeit aus»

Trotz reichem Angebot an Geräten, Anwendungen und weltweiter Vernetzung ist die Schule noch keineswegs von Computer und Internet überschwemmt. Das zeigte sich an einer Tagung der Schweizerischen Stiftung für audiovisuelle Bildungsangebote SSAB in Bern.

Das Angebot ist riesig. Die Entwicklung von digitalen Werkzeugen und Inhalten boomt. Davon zeugt jeden Monat die Rubrik «Bildungsnetz» in BILDUNG SCHWEIZ. Davon zeugte ebenso die Tagung der Schweizerischen Stiftung für audiovisuelle Bildungsangebote SSAB vom 10. März in Bern. Einige Beispiele:

1. Der Tessiner Staatsrat Manuele Bertoli präsentierte das Projekt «AlpConnectar», das die pädagogischen Hochschulen der Kantone Wallis, Tessin und Graubünden sowie Swisscom entwickelt haben. Per Videokonferenz treten Schulklassen aus den verschiedenen Landesteilen in Kon-

*«Die Leute haben immer noch Angst vor Informatik. Sie sehen nicht ein, weshalb sie wichtig sein soll. Und es ist entscheidend, dass Politiker sagen: Ja, Informatik ist wichtig, und wir können das.»*

takt – ein attraktives Setting, um gelernte Sprachkenntnisse anzuwenden und die Kulturen der Schweiz kennenzulernen, indem man zum Beispiel Kochrezepte austauscht. Eindruck aus einem vorgeführten Fernsehbeitrag über AlpConnectar: Es funktioniert, aber es braucht sehr viel Vorbereitung. Die Lehrpersonen müssen ihre Schülerinnen und Schüler gleichsam über die kulturelle Schwelle tragen.

2. «QuesTania» ist eine virtuelle Spiel-Umgebung, die sich mit verschiedensten Inhalten füllen lässt. «Kinder spielen ständig und sie lernen auch so», sagt dazu Eckart Zitzler, Professor für Medien und Informatik an der PH Bern, wo «QuesTania» entwickelt wird. Wer die Umgebung betritt (mittels PC oder Tablet), gibt sich selbst einen Helden-Namen und kann in der Folge lernend seine Mission erfüllen, indem er/sie die gestellten Aufgaben löst. Die Lehrperson erhält nicht nur die Endresultate des Tests, sondern auch kontinuierlich Aufschluss über den Lernstand der Klasse, über Lösungswege und Probleme.

3. Wie «denken» Computer? An diese zentrale Frage der Informatik lassen sich Kinder und Jugendliche heranzuführen,

indem sie Spiele nicht nur spielen, sondern sie selber bauen. Alexander Repenning, Leiter der Professur für Informatische Bildung der PH FHNW, berichtete, US-Präsident Obama habe kürzlich vier Milliarden Dollar für eine neue Initiative mit dem Namen «Computer Science for all» freigegeben und in diesem Zusammenhang auch eine Zeile Programm-Code geschrieben. Repenning lud unsere Bundesrätinnen und -räte ein, ein Gleiches zu tun, denn: «Die Leute haben immer noch Angst vor Informatik. Sie sehen nicht ein, weshalb das wichtig sein soll. Und es ist entscheidend, dass Politiker sagen: Ja, Informatik ist wichtig, und wir können das.»

## «Always on» – ausser in der Schule

Sieht man die Präsentationen der Pädagogischen Hochschulen und liest man Berichte über innovationsfreudige Lehrpersonen, so liegt der Eindruck nahe, die Schulen seien von der Digitalisierung geradezu überschwemmt. Dem ist nicht wirklich so. Das machte an der Berner Tagung die Bundestagsabgeordnete Saskja Esken klar; sie ist Berichterstatterin für digitale Bildung der SPD-Fraktion. In Deutschland besitzen heute 92 Prozent der Jugendlichen ein Smartphone, drei Viertel von ihnen haben mit einer Flatrate immer und überall Zugang ins Internet – always on. «In den Schulen herrscht dann Smartphone-Verbot», ergänzte Esken, «damit sperrt die Schule die Lebenswirklichkeit der jungen Leute aus, anstatt sie hereinzuholen und zu nutzen.»

«Unsere Welt verändert sich rasant und die Menschen müssen fit gemacht werden dafür. Der Bildung kommt bei der Bewältigung dieser Herausforderung eine Schlüsselrolle zu; sie befähigt Menschen zur emanzipierten und souveränen Teilhabe an einer digitalisierten Welt», so Esken. Es gehe darum, der sozialen Spaltung unserer Gesellschaft nicht noch eine digitale Spaltung hinzuzufügen.

Die Wirklichkeit sieht so aus: An deutschen Schulen gibt es einen Computer für jeweils zwölf Schülerinnen und Schüler. In der Schweiz sind die Verhältnisse etwas komfortabler: ein Computer für sieben Schülerinnen und Schüler. Was die Fähigkeiten im Umgang mit der digitalen Welt betrifft, so liegen laut ICILS

(International Computer- and Information Literacy Study, eine Art Computer-PISA) die 14-Jährigen sowohl in Deutschland als auch in der Schweiz unter 25 Nationen im Mittelfeld. Saskja Esken: «Das kann man in Ordnung oder problematisch finden. Ich meine, als führende Industrienation sollten wir einen anderen Anspruch an uns haben.»

## Lehrplan 21 – mit Informatik

In der Diskussion meldete sich auch LCH-Zentralpräsident Beat W. Zemp zu Wort. Er stelle in der Bildungswelt einen Retro-Trend fest. Der Computereinsatz im Unterricht werde von gewissen Kreisen verteufelt oder negiert. «Was wir brauchen», so Zemp, «ist eine didaktische Diskussion über digitale Bildung.» Es müsse gelingen, den Mehrwert der neuen Konzepte aufzuzeigen.

«Und», so Beat W. Zemp, an die mehr als 100 teilnehmenden Bildungsexperten gewandt, «wenn Sie wirklich etwas tun wollen in diesem Bereich, dann unterstützen Sie alle den Lehrplan 21, denn da sind Medienbildung und Informatik drin – verbindlich.» ■

Heinz Weber

## Weiter im Netz

www.ssab-online.ch  
http://alpconnectar.ch  
www.questanja.org  
www.scalablegamedesign.ch  
www.saskiaesken.de

## SSAB – FÜR BILDUNGSMEDIEN

Die Schweizerische Stiftung für audiovisuelle Bildungsangebote SSAB vernetzt Organisationen und Institutionen aus Bildung, Wissenschaft, Wirtschaft, Medien, Verwaltung, Verbänden und Politik mit dem Fokus auf den elektronischen Bildungsmedien und ihrer Nutzung. Die SSAB trägt zur Umsetzung nationaler Strategien bei. Im Vordergrund stehen die Strategie des Bundesrats für eine Informationsgesellschaft in der Schweiz (März 2012) und die ICT-Strategie der Schweizerischen Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren (März 2007).