

SOS-Kinderdorf e.V.

Magdalena Tanner
Renatastraße 77
80639 München
Telefon 089 12606 269
Mobil 0170 375 8107
magdalena.tanner@sos-kinderdorf.de
www.sos-kinderdorf.de

Interview mit Heico Michael Engelhardt, Experte für Medienpädagogik und Einrichtungsleiter bei SOS-Kinderdorf

„Digitale Möglichkeiten für mehr Bildungsgerechtigkeit nutzen!“

SOS-Kinderdorf zum Weltbildungstag am 8. September

München, 2. September 2020 – Der Weltbildungstag der Vereinten Nationen am 8. September 2020 erinnert an die Bedeutung von Bildung für ein gelingendes, erfolgreiches Leben. Viele Kinder und Jugendliche in Deutschland erleben aber, dass Bildungszugänge ungerecht verteilt sind und stark vom Elternhaus und ihrer sozialen Situation abhängen. Heico Michael Engelhardt von SOS-Kinderdorf e.V. ist Experte für digitale Bildung und kennt sich als Beiratsmitglied in der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) auch mit dem Thema Videospiele aus. Er plädiert dafür, die Chancen der Digitalisierung für Bildung und Bildungsgerechtigkeit besser zu nutzen. Dafür muss die Medienkompetenz von Kindern, Eltern und pädagogischen Fachkräften gleichermaßen gestärkt werden und eine Kultur des vernetzten Lernens Einzug halten.

Digitalisierung ist in aller Munde. Chancen und Risiken der so genannten digitalen Bildung wurden, insbesondere auch vor dem Hintergrund der Corona-Situation, in letzter Zeit stark thematisiert. Was aber meint der Begriff?

Digitale Bildung ist viel mehr als die Transformation analoger Bildung mit Hilfe von digitaler Technik. Vielmehr eröffnet sie völlig neue Möglichkeiten für die Bildungsarbeit und kann die intrinsische Motivation von Kindern und Jugendlichen, sich mit digitalen Medien zu beschäftigen für das Bildungsziel nutzen. Sie kann auch Chancengerechtigkeit befördern, wenn digitale Zugänge für alle jungen Menschen geschaffen werden. Denn die Motivation, sich mit Smartphones, Computern oder Games zu beschäftigen eint alle Kinder und Jugendlichen.

Sie sagen, digitale Bildung habe das Potential, gerechtere Bildungszugänge zu schaffen. Dabei hört man zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen in der Regel mahnende oder sogar alarmierende Stimmen...

Man muss immer sehen: Digitale Medien sind für Kinder und Jugendliche heutzutage Normalität: Laut statistischem Bundesamt nutzten 2019 88 Prozent der Menschen ab zehn Jahren das Internet, fast 90 Prozent der 16 - 24-Jährigen kommunizierten über soziale Netzwerke. Damit muss man umgehen und vor allem muss man die Chancen davon sehen und nutzen – das gilt ganz besonders in Bezug auf Bildung und Bildungsgerechtigkeit.

Kinder und Jugendliche haben eine intrinsische Lust zur Mediennutzung; ein Phänomen, das bei Schulbüchern seltener zu beobachten ist. Und das gilt für alle jungen Menschen, ganz unabhängig von ihrem sozialen Status, von den finanziellen Möglichkeiten ihres Elternhauses oder vom Bildungsgrad ihres Umfelds - alles Parameter, die in Deutschland leider immer noch über die Verteilung von Bildungszugängen entscheiden.

Die Begeisterung für digitale Vorgänge sollten wir für Bildungsprozesse einsetzen anstatt den Schwerpunkt darauf zu legen, wie problematisch Mediennutzung auch sein kann. Dies ist kein Apell, den kritischen Blick zu verlieren. Vielmehr ist es ein Aufruf, auch die Chancen und Möglichkeiten des Mediums zu sehen und zu nutzen. Wenn wir die Medienkompetenz von Kindern, Eltern, Lehrern und außerschulischen Pädagog*innen gleichermaßen stärken, kann das gelingen.

Wie könnte man also die Digitalisierung sowie die digitale Kompetenz von Kindern und Jugendlichen für Bildungsarbeit besser einsetzen?

Digitalisierung im Bildungsbereich ist zuvorderst eine Frage der Lern-Kultur. Natürlich braucht es die reine Hardware: Zugang zu Internet und Notebooks für jede Schülerin und jeden Schüler. Auch hier gibt es in Deutschland noch sehr viel zu tun, wie Corona gezeigt hat. Aber auch die Kultur des Lernens muss dem digitalen Zeitalter angepasst werden. Kleingruppenarbeit statt Frontalunterricht, Lernorte auf dem gesamten Schulgelände verteilt oder sogar außerhalb der Schule, Schüler*innen stellen ihre Lerninhalte den anderen zur Verfügung, die dadurch voneinander lernen - es geht um vernetztes Lernen!

Können Sie das näher erläutern?

Reinhard K. Sprenger, Digitalexperte und Managementberater, beschreibt es so: „Die Gestaltgeste der Digitalisierung ist das Verbinden. Zukünftig gewinnt nicht der, der produziert, sondern der verbindet.“ Dies heißt auf den Bildungsbereich übertragen, dass Lehrer*innen aber auch Pädagog*innen in der außerschulischen Bildung mehr und mehr zu „Netzwerker*innen“ werden müssen. Sie müssen keine Super-Digitalexpert*innen werden, sondern befähigt, Lernnetzwerke mit einer guten Balance zwischen „face to face“ und virtuellem Miteinander zu knüpfen. Solchen Bildungsnetzwerken sollte ein ganzheitlicher Bildungsbegriff zu Grunde liegen. Auf der Inhaltsebene: Es geht nicht nur um reine Wissensvermittlung und Lerninhalte, sondern solche Netzwerke müssen auch soziale Kontakte sicherstellen sowie die soziale und emotionale Bildung, die Persönlichkeitsentwicklung und das Alltagslernen mit kanalisieren. Und auf der Akteursebene: Hier sollten nicht nur Lehrer*innen und Schüler*innen online und offline miteinander verknüpft werden, auch der außerschulische Bereich und das soziale Umfeld gehören miteinbezogen: außerschulische Bildungsangebote, Eltern und Familien, Vereine, Freunde, Familienzentren und Jugendtreffs. Es geht darum, verschiedene Bildungsprozesse online und offline auf adäquaten und für verschiedene Stakeholder nutzbaren Plattformen zu verschmelzen.

Sie sitzen als Medienexperte im Beirat der USK, dem Selbstkontrolle-Organ der Games-Branche. Haben Computerspiele das Potential, Bildungsprozesse voranzubringen?

Im Bereich von Computerspielen und Social Media wird die Anziehungskraft von digitaler Vernetzung, z. B. in Spielechats, TikTok oder Instagram schon lange genutzt. Hier können wir uns für den Bildungsbereich einiges anschauen.

Der Bildungsaspekt von Computerspielen wird oft durch die Diskussionen über Sucht und Gewalt überdeckt. Geschicklichkeit, logisches Denken, Kreativität, Reaktionsschnelligkeit, geschichtliches, technisches und mathematisches Wissen sind nur einige Bildungsfelder, die hier aber durchaus bestellt werden. Dazu kommt die Vernetzung durch Spielechats und teilweise gigantische Spiel-Communities. Natürlich nutzen die Hersteller von Computerspielen die vielen Möglichkeiten des Mediums für ihre wirtschaftlichen Interessen, aber man muss zugestehen: Sie haben schon lange das großartige Potential der Digitalisierung erkannt. Ich hoffe sehr, dass es uns zeitnah gelingt, dieses Potential auch für vernetzte Bildungsprozesse zu nutzen.

Ihre Ideen zur digitalen Bildung erscheinen angesichts der digitalen Standards in Deutschland im öffentlichen Bereich sowie dem Kompetenzgerangel in der föderalen Bildungspolitik fast utopisch. Womit fangen wir also an, um durch digitale Möglichkeiten Bildungsgerechtigkeit voranzubringen?

Ich bin zuversichtlich: Bildungsnetzwerke bestehen ja schon, teils in rudimentärerer Form. Daher müssen wir zuallererst die Teilhabemöglichkeiten an Bildungsnetzwerken schaffen - durch Internetzugänge und digitale Endgeräte für jeden jungen Menschen unabhängig von seinem sozialen Status und seinen finanziellen Möglichkeiten. Das ist die Grundvoraussetzung dafür, das Interesse junger Menschen an digitalen Vorgängen im Sinne von Bildungsgerechtigkeit einzusetzen. Wir sehr wir das brauchen, hat uns die Corona-Pandemie gerade erst schmerzlich gezeigt!

Gern steht Ihnen unser Experte Heico Michael Engelhardt auch für ein weiterführendes Interview oder O-Töne zur Verfügung.

Der SOS-Kinderdorf e.V.: SOS-Kinderdorf bietet Kindern in Not ein Zuhause und hilft dabei, die soziale Situation benachteiligter junger Menschen und Familien zu verbessern. In SOS-Kinderdörfern wachsen Kinder, deren leibliche Eltern sich aus verschiedenen Gründen nicht um sie kümmern können, in einem familiären Umfeld auf. Sie erhalten Schutz und Geborgenheit und damit das Rüstzeug für ein gelingendes Leben. Der SOS-Kinderdorfverein begleitet Mütter, Väter oder Familien und ihre Kinder von Anfang an in Mütter- und Familienzentren. Er bietet Frühförderung in seinen Kinder- und Begegnungseinrichtungen. Jugendlichen steht er zur Seite mit offenen Angeboten, bietet ihnen aber auch ein Zuhause in Jugendwohngemeinschaften sowie Perspektiven in berufsbildenden Einrichtungen. Ebenso gehören zum SOS-Kinderdorf e.V. die Dorfgemeinschaften für Menschen mit geistigen und seelischen Beeinträchtigungen. In Deutschland helfen in 39 Einrichtungen insgesamt über 4.248 Mitarbeiter. Der Verein erreicht und unterstützt mit seinen Angeboten rund 107.000 Kinder, Jugendliche und Familien in erschwerten Lebenslagen. Darüber hinaus finanziert der deutsche SOS-Kinderdorfverein 117 SOS-Einrichtungen in 36 Ländern weltweit.
Mehr Informationen unter www.sos-kinderdorf.de