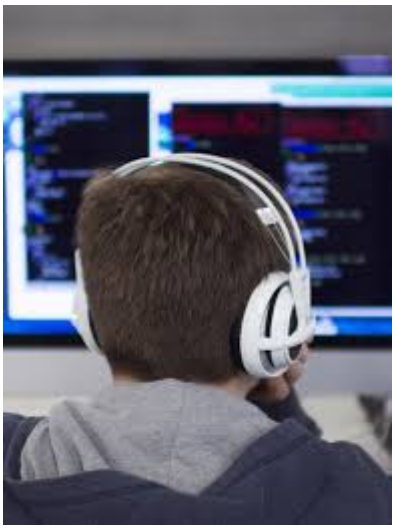
Bildung 4.0 – über die Reduktion auf das Zweidimensionale

Category: Blog
geschrieben von Christine Staehelin | 2. Mai 2019



Industrie 4.0, Arbeit 4.0 und Gesellschaft 4.0: Die Digitalisierung breitet sich zunehmend in alle Lebensbereiche aus. Obwohl sich deren Auswirkungen erst im Nachhinein feststellen lassen werden, soll die Schule nun auf diese Industrie-, Arbeits- und Gesellschaftsveränderungen vorbereiten. Die so genannte Bildung 4.0 steht im Raum – ein neuer Bildungsbegriff ist geschaffen. Doch was ist damit eigentlich gemeint?

Es bleibt offenbar keine Zeit, darüber nachzudenken. Denn wenn man die aktuellen Entwicklungen an den Schulen beobachtet, scheinen jene, welche diese vorantreiben, schon genau zu wissen, was Bildung 4.0 ist und wie man diese vortrefflich umsetzt: Auf die zunehmende Digitalisierung aller Lebensbereiche glaubt man sich an den Schulen am besten unmittelbar mit einer immer intensiveren und vielfältigeren Nutzung digitaler Geräte und Lehrmittel vorbereiten zu müssen. Und da man davon ausgeht, dass die Nutzung digitaler Medien auch Gefahren mit sich bringt – wobei der übermässige Gebrauch an sich schon eine darstellt –, soll die Schule auch gleichzeitig vermitteln, wie man sich, auch in der Freizeit, dagegen schützt. Das nennt man heute Medienkompetenz.

Doch treten heute nach einer von zunehmendem digitalem Medienkonsum geprägten Kleinkind- und Vorschulzeit teilweise Kinder in den Kindergarten ein und verstehen nicht, wovon eine erzählte Geschichte handelt. Es fehlt ihnen an

Imagination. Mangelndes Vorstellungsvermögen und mangelnde Anstrengungsbereitschaft führen dazu, dass sie nicht mehr in der Welt des Spielens und des konkreten Tuns versinken können. Geprägt von digitalen Bildern, die allein als glänzende Oberflächen erscheinen, können sie den Bezug zur realen Welt nicht mehr herstellen. Mit dem Schulbeginn lernen sie, Buchstaben zu Wörtern zu verbinden und diese auch zu erlesen. Doch der Sinn hinter vielen Wörtern, Sätzen und Texten erschliesst sich ihnen nicht, da ihnen ein Erinnern und die entsprechende Imagination fehlen. Und Ziffern bleiben Ziffern, dass sich dahinter konkrete Mengen und Ordnungen verbergen, wird ihnen nicht ersichtlich.

Wenn sich die Welt nur zweidimensional zeigt, dann geht dabei jener Raum verloren, der es erlaubt, sich selbst dazu in eine Beziehung zu setzen, sich von der Welt an sich berühren und beeindrucken zu lassen. Ein Ort, wo es darum geht, verstehen zu wollen, zu denken und nachzudenken, zu fragen und zu hinterfragen, sich von Problemen und Widersprüchlichkeiten herausfordern zu lassen und manchmal auch zu verzweifeln, weil es Dinge gibt, die sich nicht so einfach erschliessen lassen. Das ist anstrengender als jeder Klick. Es führt aber dazu, dass die Lernenden sich die Welt in einer Form aneignen, die sie zu einem Teil ihres Selbst werden zu lassen.

An den Schulen war es bis anhin die Aufgabe der Lehrerinnen und Lehrer, diese Weltzugänge zu ermöglichen, indem sie sich Gedanken darüber machten, wie die Zugänglichkeit über Anschauung, Auswahl, Reduktion und Anschlussmöglichkeiten an bereits Gelerntes geschaffen werden kann. Das bedeutet, dass sie einerseits selbst über das entsprechende Wissen verfügen müssen und andererseits aber auch ihre Begeisterung und Leidenschaft für die Welt teilen und weitergeben sowie Horizonte eröffnen wollen. Ansonsten bleibt das Wissen, auch wenn es noch so gut «aufbereitet» ist, leblos. Wissensvermittlung über digitale Medien geschieht in einer Form, die keine offenen Anschluss- und Bearbeitungsmöglichkeiten bietet, wie dies im personalen Austausch und in der Begegnung mit dem Gegenstand an sich noch möglich ist. Gesteuert, vermessen und kontrolliert wird das Lernen über die Software. Der Lehrerin bleibt es einzig und allein vorbehalten, als so genannter Coach bei der Lösung von Aufgaben behilflich zu sein. Das raubt der Lehrerin ihren Ort, weil zwischen der digital aufbereiteten Welt und den Lernenden kein gestaltbarer Raum mehr besteht.

Die Schule bietet nicht nur den Raum für Weltzugänge, sondern auch jenen für Begegnungen unter Menschen. Sie ist der Ort, an welchem Schülerinnen und Schüler aufeinandertreffen, die sich zuvor nicht gekannt und die jene Gruppe, die sie nun bilden, auch nicht gewählt haben. Sie nehmen wahr, dass es die Anderen gibt, die sich unterscheiden, die unterschiedlich reden, handeln und urteilen und eigene Perspektiven einbringen. Wenn Kinder in die Schule eintreten, ist dies ein Schritt hinein in eine halböffentliche Sphäre, die sich klar von jener der familiären unterscheidet. Hier lernen sie verschiedene Gegenüber kennen, die mit ihnen nicht privat, sondern allenfalls freundschaftlich, möglicherweise aber auch gar nicht verbunden sind. Die Schule bietet jenen Raum, in welchem sich das Zusammenleben bestens erlernen lässt; wo man sich einigen oder im Dissens verharren lernt, wo man sich begegnet und wieder auseinandergeht, ohne sich zu nahe zu treten. Wenn man jedoch unter Lernen an der Schule nur noch ein individuell angepasstes Aufgabenlösen am Bildschirm versteht, dann führt dies zu einer totalen Vereinzelung. Es bleibt allein der Selbstbezug, dagegen hilft auch das gemeinsame Lösen von digital gestellten Problemen nichts.

Heute muss sich die Schule der Frage stellen, ob sie ein Ort sein will, an welchem die Reduktion der Welt auf die Oberfläche des digitalen Mediums und eine drohende Vereinnahmung durch die Digitalisierung selbst stattfindet; dann macht sie die Lehrerinnen und Lehrer, das Lernen im Kollektiv und schliesslich sich selbst längerfristig überflüssig.

Oder sie versucht weiterhin, unmittelbare Weltzugänge zu schaffen und unter dem Lernen eine personale Angelegenheit zwischen Lernenden und Lehrenden bzw. Lernenden und der Welt sowie den Lernenden untereinander zu verstehen. Dies kann sie nur leisten, wenn sie dafür einen Raum bietet, in welchem die Aneignung von Welt in vielfältiger Weise – verbunden mit Anstrengung, Imagination und Reflexion – stattfinden kann. Damit schafft sie auch einen Raum für Neues, Unvorhergesehenes, welches die Schülerinnen und Schüler einbringen.

Wenn aufgrund der Digitalisierung aller Lebensbereiche die Unterscheidung zwischen der realen und der virtuellen Welt verschwindet; wenn sich kein Raum mehr zeigt zwischen dem Menschen an sich und der Welt, wie sie ihm erscheint, und zwischen den Menschen, weil sie sich als Verschiedene begegnen, dann stellt sich die Frage, wo die Gestaltungsräume bleiben, in welchen wir uns der Freiheit vergewissern können, weder vom Weltgeschehen an sich noch von Herrschenden

vollständig bestimmt zu werden.

Wenn die Schule in erster Linie auf das Lernen mittels digitalisierter Medien setzt, dann schafft sie sich als öffentliche Institution längerfristig selbst ab. Oder sie setzt digitale Medien altersgemäss und je nach Bedarf dort ein, wo es didaktisch angebracht ist, und bleibt ansonsten ein Ort, wo die realen Begegnungen mit der Welt und den Anderen im Zentrum stehen und der dreidimensionale Raum die Möglichkeiten offenlässt, um zu lernen, zu verstehen, zu gestalten und Neues entstehen zu lassen. Denn wenn man die Kinder auf etwas Neues vorbereitet, «schlägt man den Neuankömmlingen ihre eigene Chance des Neuen aus der Hand", wie Hannah Arendt[1] schon vor Jahrzehnten anmerkte.

Christine Stähelin, Primarlehrerin, Basel-Stadt

[1] Arendt, H. (1994). *Zwischen Vergangenheit und Zukunft*. München: Piper, S. 258