

Monitor Digitale Bildung

Digitales Lernen an Grundschulen

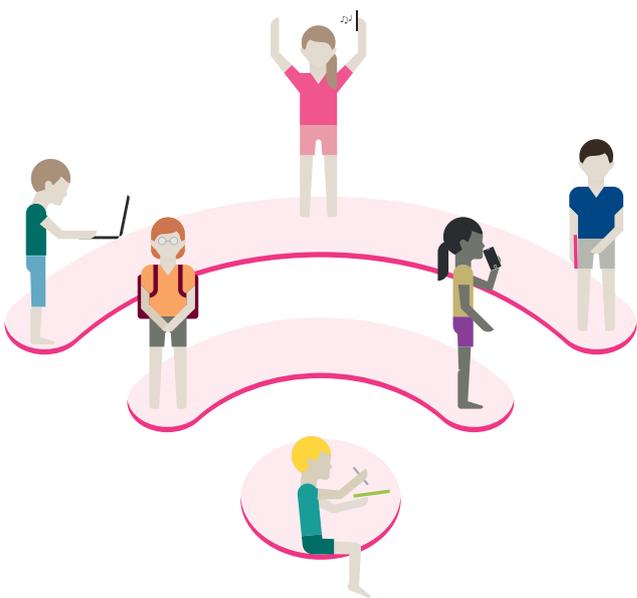


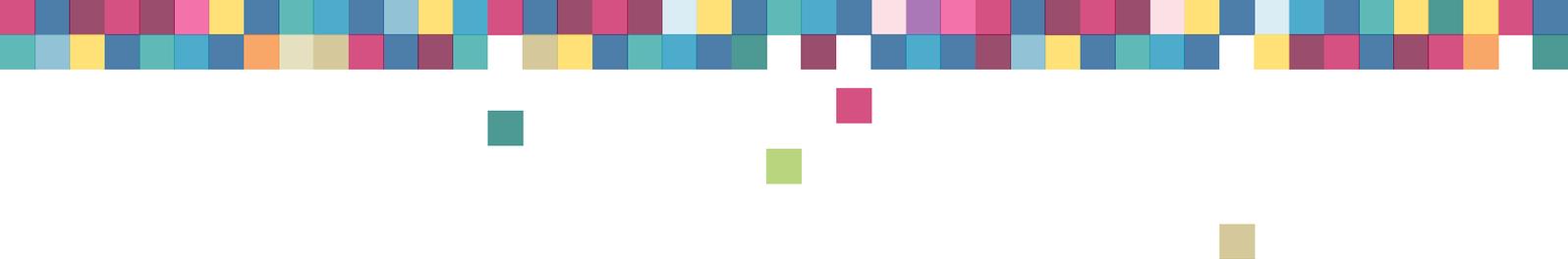
Monitor Digitale Bildung

Digitales Lernen an Grundschulen

Sabrina Thom (*mmb Institut*), Dr. Julia Behrens (*Bertelsmann Stiftung*),
Dr. Ulrich Schmid (*mmb Institut*) und Dr. Lutz Goertz (*mmb Institut*)

Eine Auswertung von qualitativen Daten aus Gruppendiskussionen
mit Grundschülerinnen und Grundschülern





Inhalt

Was ist der „Monitor Digitale Bildung“?	5
Die Ergebnisse auf einen Blick	7
Vorwort	8
Warum ist digitales Lernen an Grundschulen ein wichtiges Thema?	10
Wen haben wir befragt?	12
Was sind die spannendsten Ergebnisse?	14
Digitale Mediennutzung abhängig vom individuellen Engagement der Lehrer	14
Computer verdrängt weder Spielzeug noch Bücher	17
Vielfältige Mediennutzung außerhalb der Schule	19
Eltern tun sich schwer, ihren pädagogischen Anspruch mit Leben zu füllen	21
Technische Ausstattung: Schule und Kinderzimmer sind getrennte Welten	23
Was bedeuten die Ergebnisse?	26
Quellen- und Literaturverzeichnis	29
Über die Autoren	30



Was ist der Monitor Digitale Bildung?

Die digitale Welt verändert das Lernen wie kaum eine gesellschaftliche Entwicklung zuvor. Lernen findet zunehmend virtuell statt, ob als E-Lecture, Massive Open Online Course (MOOC), im „Flipped Classroom“ oder durch Learning Apps. Doch wie gut sind die Bildungsinstitutionen in Deutschland darauf vorbereitet? Welche Verbreitung haben digitale Lerntechnologien und wie werden sie eingesetzt? Trägt die Digitalisierung zu mehr Chancengerechtigkeit bei oder vergrößert sie sogar soziale Unterschiede in der Teilhabe?

Der „Monitor Digitale Bildung“ der Bertelsmann Stiftung schafft eine umfassende und repräsentative empirische Datenbasis zum Stand des digitalisierten Lernens in den verschiedenen Bildungssektoren in Deutschland – Schule, Ausbildung, Hochschule und Weiterbildung.

Die Ergebnisse des Projekts sind in vier separaten Berichten zusammengefasst. Im August 2016 wurde der erste Bericht zum „Monitor Digitale Bildung“ veröffentlicht. Er befasst sich mit dem Sektor Ausbildung und kann über die Homepage der Bertelsmann Stiftung abgerufen werden. Im März 2017 wurde der zweite Bericht zum Sektor Hochschulen publiziert, der ebenfalls über die Homepage der Bertelsmann Stiftung verfügbar ist. Im Mittelpunkt dieser dritten Ausgabe des „Monitor Digitale Bildung“ stehen die Schulen. Dazu erscheint neben einem quantitativen Ergebnisbericht zur Situation an weiterführenden Schulen auch die hier vorliegende Auswertung von Gruppendiskussionen mit Grundschulern¹. Ende 2017 wird der vierte und letzte Bericht zum Sektor Weiterbildung veröffentlicht.

Der Monitor lenkt die oft technik- und gefahrendominierte Debatte auf die Kernfragen:

- > Verbessern digitale Technologien das Lernen und geben sie Impulse für neue didaktische Konzepte in Schule, Ausbildung, Studium und Weiterbildung?
- > Wie kann Lernen mit digitalen Medien benachteiligte Lerner fördern und den Zugang zu den einzelnen Bildungssektoren insgesamt erhöhen?
- > Wie können Lehrkräfte auf den Einsatz – und ggf. die Erstellung – digitaler Bildungsmedien vorbereitet und dabei unterstützt werden?

1 Aus Gründen der Einfachheit und besseren Lesbarkeit verwendet diese Publikation vorwiegend die männliche Sprachform. Es sind jedoch jeweils beide Geschlechter gemeint.

Eine separate Materialsammlung, die über die Webseite der Bertelsmann Stiftung zugänglich ist, ergänzt die Berichte um:

- > die konkreten Forschungsfragen des „Monitor Digitale Bildung“
- > eine ausführliche Beschreibung des gesamten Forschungsdesigns
- > die verwendeten Erhebungsinstrumente
- > die demographischen Merkmale der Befragten



Die Ergebnisse auf einen Blick

- 1. Digitale Mediennutzung abhängig vom individuellen Engagement der Lehrer*
Der Einsatz digitaler Medien in der Grundschule hängt fast ausschließlich vom Engagement einzelner Lehrer und der Schulleitung ab. Ob und wie Grundschul Kinder mit digitalen Medien arbeiten bzw. lernen, wird von den persönlichen Interessen, Kompetenzen und Vorstellungen ihrer Lehrer bestimmt. Folglich variieren Umfang und Art des Medieneinsatzes von Gruppe zu Gruppe stark. Das Spektrum reicht von Lehrervorträgen mit Beamer und Laptop bis hin zum systematischen Einsatz von Tablets oder spielerischen Ansätzen des Programmierens.
- 2. Computer verdrängt weder Spielzeug noch Bücher*
Für Grundschüler sind digitale und analoge Medien kein Gegensatz. Viele Schüler lesen in der freien Lernzeit in der Schule gerne Bücher, basteln oder machen Sport. Digitale Geräte sind einfach nur eine weitere Alternative. Bei der Bearbeitung von Aufgaben im Unterricht wählen Grundschüler das Medium aus, das ihnen am meisten Spaß verspricht oder ihnen am besten hilft. Und das ist nicht notwendigerweise der Computer.
- 3. Vielfältige Mediennutzung nach der Schule*
Nach der Schule nutzen die Acht- bis Zehnjährigen ein sehr vielfältiges digitales Angebot. Es reicht von Apps und Lernspielen auf dem Tablet über Videos und Computerspiele bis hin zu WhatsApp und anderen Messengerdiensten. Selbst wenn in den Schulen digitale Medien eher selten genutzt werden, suchen die Kinder selbstständig nach Lernanwendungen und Tools, mit denen sie spielerisch ihre Aufgaben lösen können.
- 4. Eltern tun sich schwer, ihren pädagogischen Anspruch mit Leben zu füllen*
Eltern kontrollieren, mit welchen digitalen Inhalten ihre Kinder sich beschäftigen und wie lange sie mit digitalen Medien arbeiten. Sie legen Wert darauf, dass ihre Kinder „etwas Vernünftiges“ mit dem Computer machen. Allerdings tun sie sich oft schwer zu beurteilen, welche Lernspiele und Programme für ihre Kinder angemessen bzw. altersgerecht sind und welche qualitativ zu den jeweiligen Lernbedarfen passen.
- 5. Technische Ausstattung: Schule und Kinderzimmer sind getrennte Welten*
Die Ausstattung mit digitalen Geräten variiert in den einzelnen Grundschulen deutlich. Manche haben einen zentralen PC-Raum, andere in jedem Klassenraum einen oder mehrere PCs stehen. Die Kinder berichten von einer im Vergleich dazu vielfältigeren Ausstattung mit Geräten zu Hause. Nur wenige Kinder betrachten dabei die Smartphones in der Familie als ein Statussymbol. In jeder der Diskussionsgruppen gab es Kinder, die noch kein eigenes Handy oder Smartphone besitzen, oft aber mit den Geräten der Eltern spielen dürfen. In den Grundschulen ist die Nutzung eigener Handys ohnehin ausnahmslos verboten.





Vorwort



Digitales Lernen in der Schule ist ein hochaktuelles Thema: Die mediale Aufmerksamkeit dafür ist groß, die Wissenschaft zeigt reges Interesse und auch die Bildungspolitik befasst sich mittlerweile intensiv mit der Digitalisierung von Schule. Das belegen jüngste Initiativen wie der nationale IT-Gipfel Ende 2016, der von Bundesbildungsministerin Johanna Wanka angekündigte, fünf Milliarden Euro schwere Digitalpakt oder die ebenfalls Ende letzten Jahres veröffentlichte Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“. Die Notwendigkeit, Schule und Schulentwicklung auch unter dem Blickwinkel der fortschreitenden Digitalisierung zu betrachten, ist heute weithin anerkannt. Das ist auch wichtig, um eine zunehmend digital-soziale Spaltung der Schülerschaft zu verhindern.



Die schulische IT-Ausstattung war in den letzten Jahren bereits Gegenstand vieler Untersuchungen. Wir wissen: Während Südkorea bereits im Jahr 2000 seine Schulen flächendeckend ans Breitband angeschlossen hat, stehen viele Schulen in Deutschland noch heute ohne WLAN-Zugang da. Dieses Defizit ist erkannt und wird zumindest allmählich gebannt.

Allein die Ausstattung mit digitaler Technik wird uns aber nicht entscheidend voranbringen. Wenn Schule die neuen Technologien zur Lösung ihrer Herausforderung wie individuelle Förderung, Inklusion oder Ganztags nutzen will, müssen sie in den pädagogischen Alltag integriert werden. Ob Schulen das bereits tun und wie genau sie digitale Medien nutzen, dazu wissen wir jedoch noch viel zu wenig. Welche Ziele, Hoffnungen und Sorgen verbinden Schülerinnen und Schüler, Lehrkräfte und Schulleitungen mit der Digitalisierung? Wo sehen sie Vorteile und Potenziale, wo Hürden und Probleme?

Zu diesen Fragen der faktischen Nutzung und des wahrgenommenen Nutzens digitaler Medien in der Schule fehlten bislang differenzierte und vor allem repräsentative Daten. Diese Lücke möchte der „Monitor Digitale Bildung“ mit seiner dritten Publikation schließen. Wie schon für die Bereiche Ausbildung und Hochschule, ist diese Bestandsaufnahme nicht geprägt von Einzelperspektiven, sondern liefert ein umfassendes Gesamtbild im Perspektivabgleich aller beteiligten Akteure: Schüler, Lehrer, Schulleiter und politisch-administrativ Verantwortliche. Neben umfassenden quantitativen Befragungen haben wir zahlreiche qualitative Interviews mit bildungspolitischen Entscheidern geführt, aber auch mit Schülern, Lehrern und Schulleitern.

Der hier vorliegende Bericht bündelt die Ergebnisse von Gruppeninterviews mit Schülerinnen und Schülern, die an zwölf Grundschulen in fünf verschiedenen Bundesländern in Deutschland durchgeführt wurden. Damit ergänzen wir den oft auf Sekundarschulen gerichteten Blick um eine wichtige Perspektive: die medienpädagogische Grundbildung an Grundschulen. Die hier dargestellten Ergebnisse lassen zwar explizit keine quantitativ-repräsentativen Aussagen zu, sie geben aber einen wertvollen qualitativen Einblick in den Alltag an Grundschulen und die verschiedenen Wege des Umgangs mit digitalen Medien.

In Verbindung mit unserem in Kürze erscheinenden Bericht „Monitor Digitale Bildung – Digitalisierung an Schulen“ und den dort zugrunde gelegten quantitativen Daten können wir so ein Gesamtbild eines Schulsystems zeichnen, das sich intensiv mit der Digitalisierung befasst und gerade mit Blick auf eine angemessene technische Ausstattung zunehmend aktiv wird. Es zeigt sich aber auch, dass wichtige Aspekte der Digitalisierung nur unzureichend bis gar nicht gelöst sind: Allen voran gilt es, die notwendige Qualifizierung der Pädagogen als entscheidenden Hebel entschlossen anzugehen. Auch an Grundschulen werden digitale Lernmedien mehr und mehr zu einer Selbstverständlichkeit werden. Es ist deshalb unabdingbar, dass wir noch intensiver darüber diskutieren, welchen Mehrwert sie bieten und wie sie das Lernen unserer Jüngsten sinnvoll unterstützen können.

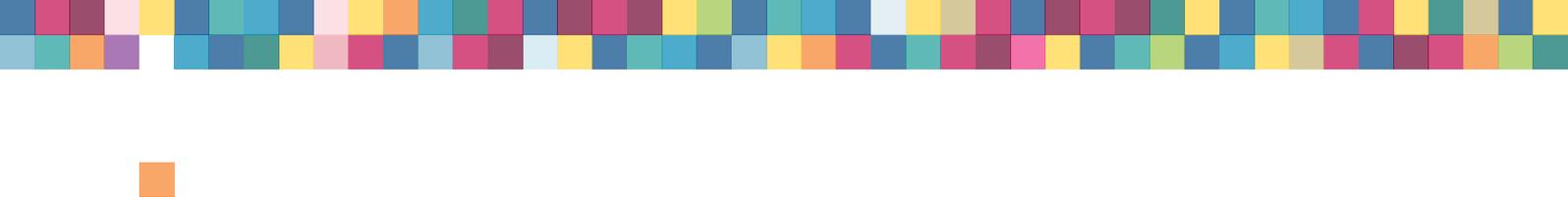
Wir hoffen, dass der „Monitor Digitale Bildung“ einen Beitrag dazu leistet, die pädagogischen Potenziale der Digitalisierung noch stärker in den Blick zu nehmen. Richtig eingesetzt, muss digitales Lernen keine zusätzliche Belastung für die Lehrkräfte sein, sondern bietet ihnen im Gegenteil Lösungen für bestehende pädagogische Herausforderungen. Diesen richtigen Einsatz gilt es, mit allen Beteiligten an Schulen gemeinsam zu ermöglichen.

Dr. Jörg Dräger
Mitglied des Vorstands



Ralph Müller-Eiselt
Senior Expert





Warum ist digitales Lernen an Grundschulen ein wichtiges Thema?

Digitale Medien sind heute ein so fester Bestandteil unseres Alltags, dass sie nicht mehr wegzudenken sind. Dabei beginnt die Beschäftigung mit Tablet, Smartphone oder dem PC nicht erst in der Sekundarschule.

Bereits in der Grundschule (und oft sogar schon im Vorschulalter) sind digitale Medien Begleiter unserer Kinder. Viele Geräte lassen sich so intuitiv bedienen, dass schon Zweijährige blitzschnell begreifen, wie sie eine App auf dem Tablet öffnen können. Eltern machen sich zu Recht Gedanken darüber, wann sie ihrem Nachwuchs das erste Handy spendieren und was es für ein Modell sein soll. Auch früh stellt sich schon die Frage, ob, wann und wie Kinder im Grundschulalter mit dem Internet umgehen sollten.

Jedes zweite Kind im Alter von sechs bis sieben Jahren sucht wöchentlich im Internet nach schulbezogenen Themen. So das Ergebnis der aktuellen KIM-Studie, die regelmäßig die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen in Deutschland erfragt². Bei Acht- bis Neunjährigen sind es schon 60, bei Zehn- bis Elfjährigen sogar 75 Prozent. Auch das Handy wird schon in jungen Jahren regelmäßig benutzt: Unter den Sechsjährigen greifen etwa 42 Prozent täglich zum Handy.

Das macht deutlich, wie selbstverständlich schon für die Jüngsten digitale Medien Teil des Alltags sind. In einer digitalisierten Welt ist der souveräne Umgang mit Technik und Internet ein wichtiger Schlüssel zu gesellschaftlicher Teilhabe. Eine Beschäftigung mit digitalen Medien ist deshalb bereits im Grundschulalter sinnvoll. Medienkompetenz will erlernt sein – und sollte erlernt werden, wenn Kinder beginnen, sich mit digitalen Medien zu beschäftigen. Hier gelten jedoch besondere Regeln.

Kinder mögen die Bedientechnik der heutigen Geräte meist schnell und intuitiv erfassen. Es braucht aber mehr, um sicher durch das Internet zu navigieren. Hier geht es um die Vermittlung medienpädagogischer Kompetenz, damit Kinder schon früh sowohl die Gefahren als auch die Vorteile von Internet und Social Media kennenlernen.

2 Feierabend, Plankenhorn und Rathgeb 2016

Dabei geht es nicht nur darum, die Jüngsten beim Umgang mit digitalen Medien zu schützen. Sie müssen auch einen kritisch-reflektierten Umgang mit der digitalen Welt erlernen, wie die kreative und produktive Auseinandersetzung mit Inhalten und das sozial-kompetente Miteinander im Netz.

Den Grundschulen kommt die Aufgabe zu, diesen medienkompetenten Umgang gemeinsam mit dem Elternhaus zu schulen. Das gelingt jedoch nur, wenn die Schulen auch technisch gut ausgestattet und wenn die Pädagogen im Umgang mit digitalen Medien geschult sind. Genauso wichtig ist die didaktisch sinnvolle Nutzung digitaler Lernmittel, um soziale Teilhabe zu sichern. Gerade bei der individuellen Förderung einzelner Kinder wirkt die Technik unterstützend (vorausgesetzt, es bestehen entsprechende schulische Konzepte).

Wie Kinder im Grundschulalter den Einsatz digitaler Medien in ihrem Schulalltag wahrnehmen und wie dieser sich von ihrer Nutzung zu Hause unterscheidet, das geben die hier gebündelten Ergebnisse der Gruppendiskussionen wieder.



Wen haben wir befragt?

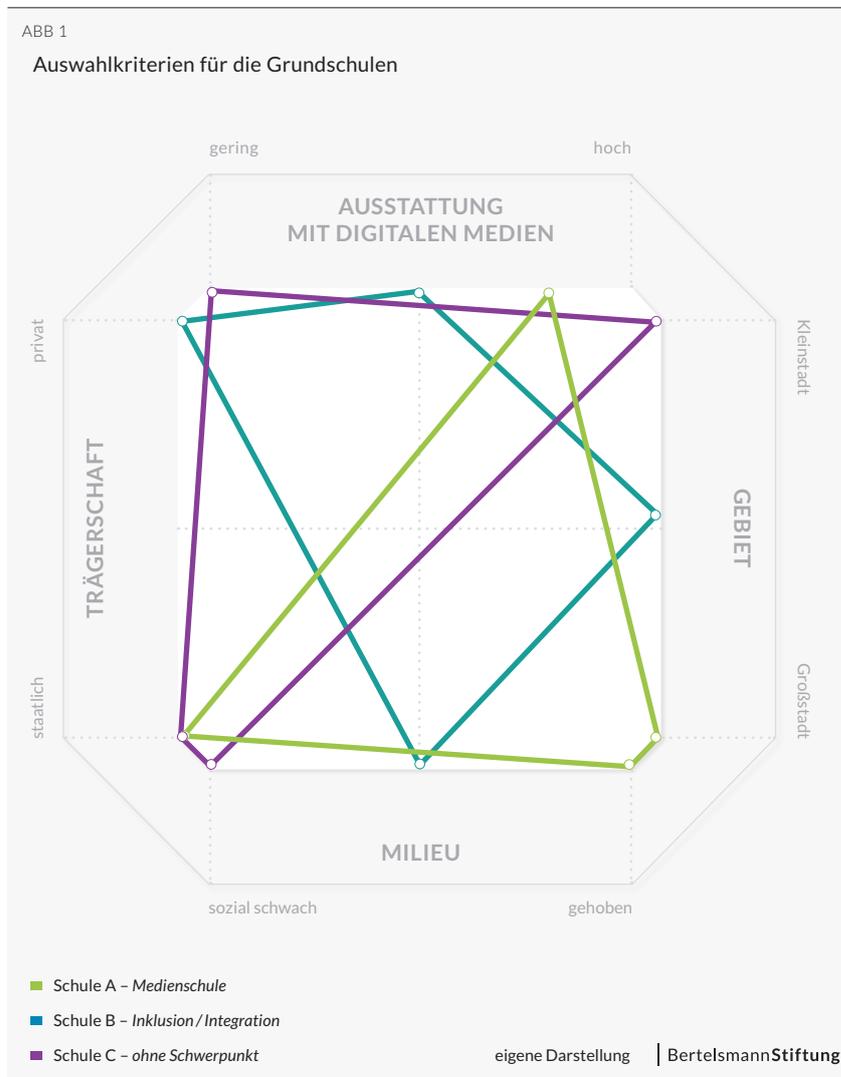
Für den „Monitor Digitale Bildung – Die Schulen im digitalen Zeitalter“ haben wir gut 1.200 Schüler aller Schulformen aus den Sekundarstufen I und II zum Thema digitales Lernen befragt. Neben diesen quantitativen Befragungen erfolgten zwölf Gruppendiskussionen mit Grundschulern aus zwölf Schulen in fünf Bundesländern zum Thema digitales Lernen an ihrer Schule. Wir haben Grundschulen ausgewählt, die sich in ihren konzeptionellen Ausrichtungen, regionalen Bedingungen und dem sozialen Umfeld unterscheiden. Befragt wurden 98 Kinder im Alter von acht bis zehn Jahren.

Gruppendiskussionen ermöglichen es – anders als Fragebögen – Fragen an die individuellen Fähigkeiten der Kinder anzupassen. Zudem lassen sich durch Gespräche vor Ort auch das Schulumfeld, das Einzugsgebiet sowie die schulische Ausstattung erfassen und einbeziehen. An jeder der Grundschulen erfolgte zusätzlich ein informelles Gespräch mit einem Lehrer oder der Schulleitung.



An den Gruppendiskussionen nahmen jeweils mindestens sechs, maximal aber zehn Schüler teil. Eine Diskussion dauerte etwa 45 Minuten, wobei die Aussagen der Schüler anonym protokolliert wurden. Die Gespräche führte eine geschulte Moderatorin mithilfe eines Leitfadens (dieser ist auf der Webseite einsehbar). Eine spielerische Atmosphäre während der Diskussion regte die Kinder auch untereinander zu Gesprächen über digitales Lernen an.

In sechs Fällen waren entweder ein Lehrer, ein Referendar oder die Schulleitung bei der Gesprächsrunde dabei. Selbstverständlich hatten die Eltern der Schüler den Gesprächen zuvor zugestimmt. Abbildung 1 zeigt die Auswahlkriterien für die Grundschulen.





Was sind die spannendsten Ergebnisse?

Digitale Mediennutzung abhängig vom individuellen Engagement der Lehrer

Ob und wie Schüler digitale Medien in der Grundschule nutzen, hängt fast ausschließlich vom Engagement einzelner Lehrer ab. Die Schüler in den Gruppendiskussionen berichteten von sehr unterschiedlichen Szenarien des Medieneinsatzes im Unterricht. Zwei der befragten Schülergruppen erlernen zum Beispiel mithilfe des Internet- und Computerführerscheins Grundlagen zur Nutzung digitaler Medien. Manche Bundesländer stellen dazu Inhalte zur Verfügung, die im Rahmen eines sogenannten Medienpasses behandelt werden (z. B. Nordrhein-Westfalen und Rheinland-Pfalz). Die Kinder können sich die erworbenen Kompetenzen dann im Zeugnis vermerken lassen (vgl. z. B. Dieterich 2016). Allerdings ist der Einsatz des Medienpasses nicht verbindlich geregelt. Die Lehrer selbst entscheiden, ob sie ihn in ihr Unterrichtskonzept aufnehmen oder nicht.

Good Practice Beispiel Der Medienpass an der Grundschule Annweiler, Rheinland-Pfalz

In der Grundschule Annweiler gehören digitale Medien zum Schulalltag. Die Kinder lernen den Umgang mit dem Computer, dem Internet sowie wichtigen Tools und verschiedenster Software, wie zum Beispiel Textverarbeitung. Auch rechtliche Aspekte wie Persönlichkeitsrechte, Urheberrecht und Datenschutz sind schon Thema in der vierten Klasse. Welches Thema in welcher Klassenstufe behandelt wird, das regelt der Medienkompass. Jede Klasse hat pro Jahrgang mindestens 16 feste Unterrichtsstunden. In einem Heft können die Schüler selbst einschätzen, wie gut sie ein bestimmtes Thema beherrschen. Auch für die Lehrer bietet der Medienpass Vorteile. So wissen zum Beispiel alle, dass zu Beginn der dritten Klasse „Digitale Fotografie“ auf dem Unterrichtsplan steht. In der zweiten Hälfte des Schuljahres lernen die Schüler, wie man eine PowerPoint-Präsentation erstellt. Auf einem Ausflug können die Kinder fotografieren und ihre Erlebnisse später mithilfe einer selbst erstellten Präsentation vorstellen. Auf diese Weise erlernen alle Kinder die gleichen Grundlagen beim Umgang mit Medien. Sie können diese in der Klasse vertiefen und in den Unterricht integrieren. Die so erworbene Medienkompetenz ist eine wichtige Grundlage für die weiterführenden Schulformen.

Weitere Informationen:

- > Homepage der Schule <http://www.gsannweiler.de/unsere-grundschule/leitbild>
- > Unterrichtsinhalte der Schule <http://www.schulkrempel.de/index.htm>

Grundschul Kinder arbeiten und lernen also nur dann mit digitalen Medien, wenn Lehrer es so wollen. Ob sie es wollen, hängt ab von ihren persönlichen Interessen, Kompetenzen und Vorstellungen. Folglich variieren Umfang und Art des Medieneinsatzes von Gruppe zu Gruppe sehr stark. Das Spektrum der didaktischen Mediennutzung reicht von Lehrervorträgen mit Beamer und Laptop bis hin zum systematischen Einsatz von Tablets oder gar spielerischen Ansätzen des Programmierens. Kinder einer Gruppe berichteten von Arbeitsgemeinschaften, in denen der Computer für die Erstellung von Radiobeiträgen oder eigenen Präsentationen genutzt wird. Abbildung 2 zeigt, wie häufig die befragten Schülergruppen bestimmte Tools und Anwendungen im Unterricht oder in ihrer Freizeit verwenden.





Computer oft nur als Belohnung

Etwa die Hälfte der befragten Kinder nutzt nie oder nur höchst selten digitale Medien im Unterricht. In Grundschulen mit nur mangelhafter technischer Ausstattung müssen sich 20 bis 30 Kinder einen oder zwei Computer teilen. Da anspruchsvolle mediendidaktische Konzepte unter solchen Bedingungen kaum umzusetzen sind, setzen manche Lehrer den Computer nur als Belohnungsinstrument ein: Kinder, die ihre sonstigen Aufgaben im Unterricht erledigt haben, dürfen den Computer dann für zusätzliche Mathe- oder Deutschübungen bzw. Lernspiele nutzen. Während damit eher die leistungsstarken Schüler gefördert werden, wurde nur vereinzelt berichtet, dass andere Lehrer den PC bewusst als Anreiz zur Förderung schwächerer Schüler einsetzen.

Pustebblumenwerkstatt

<https://verlage.westermanngruppe.de/schroedel/reihe/PUBL16WERK/Pustebblume-Die-Werkstatt-Sammlung-Aktuelle-Ausgabe>

Die Pustebblume-Materialien richten sich an Lehrer der Primarstufe im Deutschunterricht. Die Materialien selbst können analog oder digital eingesetzt werden.

Mathe-Treff

<http://www.brd.nrw.de/lerntreffs/mathe/structure/home/homepage.php>

Der Mathe-Treff der Bezirksregierung Düsseldorf bietet nicht nur Unterrichts- und Fortbildungsmaterial für Lehrer des Fachs Mathematik an, sondern hält auch Knobelaufgaben aus der Mathematik für Schüler bereit, die diese online lösen können.

fragFINN.de

<https://www.fragfinn.de/>

fragFINN.de ist ebenfalls eine Suchmaschine speziell für Kinder. Sie bietet nur Seiten in den Suchergebnissen an, die vorher von Medienpädagogen überprüft worden sind. Damit bietet sie einen sicheren Raum im Internet für Kinder bis 12 Jahre.

eTwinning

<https://www.etwinning.net/de/pub/index.htm>

eTwinning ist eine europäische Plattform, auf der sich Lehrer und Schulleiter über ganz Europa hinweg vernetzen und austauschen können. Es gibt die Möglichkeit gemeinsame Projekte zu starten oder von laufenden Projekten zu lernen. Fokus ist der Einsatz von moderner Kommunikationstechnologie für den gemeinsamen Austausch.

„Mir macht das einfach Spaß und wir lernen dabei.“

Den Kindern gefällt der Einsatz digitaler Medien in der Schule ausgesprochen gut. Sie können an den Computern Geschichten schreiben, Matheaufgaben üben und sich mit Lernspielen beschäftigen. Genutzt werden Websites wie „Pustebblumenwerkstatt“ (zum Einordnen von Satzbausteinen) oder „Mathetreff“ zum Rechnenüben. Beliebt sind auch Geschicklichkeits- und Knobelspiele sowie spezielle Kinderseiten wie „FragFINN.de“ oder „Blinde Kuh“. Angeregt durch ihre Lehrer berichten die Schüler auch von schulverbindenden Lernplattformen wie „eTwinning“ oder der schuleigenen Homepage. Viele der befragten Kinder betonten, dass ihnen die Arbeit mit und am Computer Spaß macht. Allerdings taten sie sich schwer damit, das näher zu begründen. Schülergruppen, die schon länger digitale Medien im Unterricht einsetzen, antworteten hier differenzierter:



Was genau macht euch Spaß am Lernen mit digitalen Medien?

ELYAS

Das macht einfach Spaß, weil da so Strategiespiele sind. Die sind witzig und da lernt man auch was dazu. Und man kann einfach Spaß haben und eigentlich macht bei Smartboard und iPad alles Spaß.

MILENA

Weil wenn wir so Sachen spielen, dann lernen wir was. Und dann macht das manchen Kindern auch Spaß, weil die dann auch bessere Noten kriegen können.

LUCA

Bei den iPads macht das besonders Spaß, weil man darf auch in Gruppenarbeit, also mit einem Partner, und das macht natürlich mehr Spaß als alleine. Und es gibt auch Knobelspiele, wo das mal länger dauert. Aber da freut man sich auch mal, wenn man das geschafft hat. [...]

PAUL

Und naja, mir macht eigentlich Spaß, dass wir nicht ein Blatt Papier vor uns haben und da endlose Aufgaben sind und wir mal ein iPad haben und das macht mir Spaß, was Neues zu machen. Im Moment ist es zwar nicht mehr neu, aber es macht irgendwie immer noch Spaß. Ich lerne schon seit der zweiten Klasse damit. [...]

Einige Schüler weisen darauf hin, dass sie sich Abläufe und Zusammenhänge besser vorstellen können, wenn diese am Computer visualisiert werden. Andere sehen bei digitalen Medien den Vorteil, dass sie Aufgaben im eigenen Tempo und in einem selbstgewählten Schwierigkeitsgrad bearbeiten können.

Computer verdrängt weder Spielzeug noch Bücher

Für Grundschüler sind digitale und analoge Medien nichts Gegensätzliches. Viele Schüler berichten, dass sie in der freien Lernzeit außerhalb der Schule gerne Bücher lesen, basteln oder mit Spielzeug spielen und außerdem auch Sport machen. Der Computer kommt als weitere – jedoch nicht zwingend attraktivere – Alternative ins Spiel. Geht es um die

Bearbeitung unterrichtsbezogener Aufgaben, wählen Grundschüler das Medium aus, das ihnen am meisten Spaß verspricht oder ihnen am besten hilft. Eine Schülergruppe berichtete, dass sie für eine Unterrichtsaufgabe zwischen einer PowerPoint-Präsentation und der Gestaltung eines Plakats wählen durfte:

Wenn ihr digital lernt, was macht ihr da denn gerne?

TAREK

Also wir haben ja Sachunterricht und da machen wir eine PowerPoint und manchmal ein Plakat und ich mache zum Beispiel eine PowerPoint über Marienkäfer. Man kann von Google Bilder suchen. Ich darf Google eigentlich nicht nutzen, aber Bilder dürfen wir von da nehmen.

Dürft ihr aussuchen, ob ihr ein Plakat macht oder eine Präsentation?

Ja.

Und warum nimmst du PowerPoint?

ALLE

Weil das praktischer ist.

HANNA

Mir macht das Spaß an den Computern zu arbeiten, weil das Spaß macht und man hat auch ganz viel Freude daran, dass man da lernen kann und so und PowerPoint finde ich auch sehr toll, weil wir können da egal über welches Thema forschen. Und ich forsche über Alligatoren und Giftspinnen und bin schon dabei zu präsentieren.

ALEXANDER

Mir macht das auch Spaß, aber nach einer bestimmten Zeit wird mir langweilig.

SHIRIN

Mir macht das Spaß am Computer zu lernen, weil das was anderes ist und man viel lernen kann. Es ist einfach was anderes.

Good-Practice-Beispiel

Grundschule auf dem Süsteresch, Schüttorf in Niedersachsen

2016 wurde die niedersächsische Grundschule auf dem Süsteresch von der Robert Bosch Stiftung und der Heidehof Stiftung als beste Schule Deutschlands mit dem Deutschen Schulpreis ausgezeichnet. Nicht nur bei den räumlichen Begebenheiten – ein großer, offener Saal in der Mitte der Schule dient zur Erholung und Freiarbeit – sondern auch bei der Unterrichtsgestaltung wird großer Wert auf Offenheit und individuelle Entfaltung gelegt. Zu Beginn des Tages gestalten die Kinder in der Freiarbeit ihre Aufgaben und Übungen selbst. In der „Baubude“, der Druckerei oder im Tonstudio haben sie die Möglichkeit, kreativ zu sein. Nach der großen Pause, einem Radiobeitrag von Schülern und einer gemeinsamen Tanzeinlage, werden an bestimmten Tagen Projekte in Arbeitsgemeinschaften vertieft. Die Kinder können zwischen verschiedenen AGs wählen, wie zum Beispiel Medien, PowerPoint, Hörspiel usw. Die Projekte werden vorrangig mithilfe von PCs bearbeitet. Die Kinder nutzen „FragFinn.de“ oder „Blinde Kuh“ zum forschenden Lernen und Word oder PowerPoint zur Präsentation ihrer Ergebnisse. Einige Arbeitsschritte werden fotografisch dokumentiert. Digitale Medien stehen in der Schule zwar nicht im Vordergrund, werden aber konsequent dort integriert, wo es sinnvoll bzw. lernfördernd erscheint. Die PCs stehen an verschiedenen Orten in der Schule, sodass sie immer präsent sind und für ihre Nutzung kein separater Computerraum aufgesucht werden muss. In den Klassenräumen, der „Baubude“, der Druckerei und den Besprechungsräumen sind – abgesehen von Beamern – keine digitalen Medien vorhanden.

Weitere Informationen:

- > Homepage der Schule <http://suesteresch.de/>

Schlaukopf.de

<https://www.schlaukopf.de>

Die Internetseite bietet interaktive Onlinetests, mit deren Hilfe Kinder ihren eigenen Lernfortschritt überprüfen können. Die Kinder bekommen sofort Feedback zu ihren Antworten. Für jede Schulform, jede Klassenstufe und jedes Fach gibt es lustige Tests.

Blinde Kuh

<http://www.blinde-kuh.de/>

Die Webseite Blinde Kuh ist eine speziell für Kinder ins Leben gerufene Internet-Suchmaschine. Sie bietet Kindern einen einfachen und sicheren Einstieg ins Internet, macht speziell Seiten für Kinder auffindbar und führt so spielerisch an den Umgang mit dem Internet heran.

Vielfältige Mediennutzung außerhalb der Schule

Lernspiele & Videos

Außerhalb der Schule nutzen die Acht bis Zehnjährigen ein sehr vielfältiges digitales Angebot. Sie schauen gern fern, suchen im Internet nach Lern- und Spielmöglichkeiten oder arbeiten mit Lernspielen, die ihnen von ihren Eltern bzw. der Schule empfohlen wurden. In den Diskussionen häufig genannte Webseiten waren „Schlaukopf“, „Blitzrechnen“ usw. Auch „BlindeKuh“ wird in der Freizeit gerne genutzt, um zum Beispiel nach Wissensfilmen oder Spielen zu suchen. Google nutzen die Grundschüler zumeist bei der Recherche für schwierige Hausaufgaben, dann aber auch mithilfe der Eltern.

Minecraft

<https://education.minecraft.net>

Minecraft ist ein Spiel, in dem mit Hilfe von würfelartigen Blöcken ganz eigene virtuelle 3D-Welten konstruiert werden können. Die Kinder lernen beim kreativen Aufbau eigener Gebäude oder Welten die Grundlagen vom Programmieren.

Ein besonders beliebtes Spiel in dieser Altersgruppe ist „Minecraft“. Einige Kinder diskutierten darüber, ob Minecraft wohl ein Lernspiel sei. Zu den häufig genannten Unterhaltungsspielen gehörten auch Lego-Spiele wie „Ninjago“, Fußballspiele wie „FIFA“ und schließlich „Pokémon Go“. In zwei Diskussionsgruppen äußerten Mädchen, dass sie ihre Zeit gern mit Spielen verbringen, die Reit- oder Ponyhofsimulationen bieten. Kinder, die im Unterricht Lernspiele wie Lernwerkstatt oder Programmieren mit Lego verwenden, nutzen diese Angebote auch zu Hause.

Sehr beliebt sind YouTube-Videos. Neben Sport- und Kinderfilmen schauen sich die Grundschüler auf Youtube Wissensfilme an – zum Beispiel übers Zeichnen oder Tanzen. Auf kostenpflichtigen Internetstreamingdiensten werden auch gerne Kinderdokumentationen geschaut.

Kostenpflichtige Lernangebote wie „Scoyo“ versuchen die Schüler weitestgehend zu umgehen. In einigen Gruppen betonten die Kinder, dass sie ohnehin keine Nachhilfe bräuchten. Bei Bedarf würden sie auf YouTube oder bei verschiedenen Suchmaschinen recherchieren. Einige Eltern haben ihren Kindern offenbar auch einen speziellen Zugang eingerichtet, der ihnen erlaubt, den vorhandenen Computer oder das Tablet in einem „kindersicheren“ Modus zu nutzen.

WhatsApp & Co.

Messengerdienste wie WhatsApp nutzen nur die wenigsten Grundschüler. Angesichts der meist noch geringen schriftlichen Kompetenzen in diesem Alter überrascht das nicht. Allerdings beobachten die Kinder den Umgang mit Chat-Diensten bei ihren Eltern oder älteren Geschwistern. Da probiert der ein oder andere auch schon mal das Versenden einer eigenen Sprachnachricht (vgl. Abbildung 2).

Selbst wenn in den Schulen digitale Medien eher selten genutzt werden, suchen die Kinder selbstständig nach Lernanwendungen und Tools, mit denen sie spielerisch Matheaufgaben lösen, Vokabeln lernen oder Wörter schreiben können. Die entsprechenden Altersempfehlungen werden dabei häufig ignoriert bzw. nicht ernst genommen. Die Kinder berichten von „langweiligen Baby-Lernspielen“ auf dem iPad oder von „gefährlichen Filmen“ der älteren Geschwister auf dem gemeinsam genutzten Laptop.³

3 In einer Studie vom JFF - Institut für Medienpädagogik (2016) wurden Zehn- bis Zwölfjährige nach ihren Spielgewohnheiten gefragt. Auch hier wird deutlich, dass sich die Kinder sehr viel Brutalität zumuten. (http://www.pedocs.de/volltexte/2016/12616/pdf/act_on_SR3_2016.pdf).

Eltern tun sich schwer, ihren pädagogischen Anspruch mit Leben zu füllen

In den Gruppengesprächen wurde auch die Rolle der Eltern als kontrollierende Instanz bei der Nutzung digitaler Medien angesprochen. Dabei zeigte sich – quer durch alle Milieus und Gesprächsgruppen – eine durchaus hohe Sensibilität aufseiten der Eltern. Sie legen generell Wert darauf, dass ihre Kinder „etwas Vernünftiges“ mit dem Computer machen. Allerdings scheint dieser pädagogische Anspruch manche Eltern auch zu überfordern. Sie können nur schwer beurteilen, welche Lernspiele und Programme für ihre Kinder angemessen bzw. altersgerecht sind und welche qualitativ zu den jeweiligen Lernbedarfen passen. Viele Kinder berichten von festgelegten Nutzungszeiten, die allerdings von wenigen Minuten bis hin zu mehreren Stunden am Tag variieren. Manche Kinder dürfen den Computer nur am Wochenende nutzen – und selbst dann auch nur für Lernprogramme. In Einzelfällen ist die Nutzung digitaler Medien durch die Eltern komplett untersagt.

Was sagen eure Eltern dazu, wenn ihr digitale Medien benutzen wollt?

JAKOB

Bei mir ist es egal.

LINA

Bei mir ist es auch egal.

LEON

Also ich frag, ob ich an den Computer darf. Dann heißt es meistens Nein, aber wenn ich dann dran bin, darf ich jedes kostenlose Spiel machen.

JAKOB

Bei mir muss ich nicht fragen. Ich darf einfach dran. Nur beim Essen muss ich das dann halt mal weglegen.

LINA

Ich darf eigentlich immer an die Wii U und an den Computer, wenn meine Mama oder Papa endlich mal weg sind. Und ich spiel oft mit dem Handy.

KARIM

Am Computer muss ich fragen, der gehört meiner Mutter. Ein Passwort gibt es da eigentlich nicht, für mich ist das kein Passwort mehr. Und beim Tablet, das kann ich nehmen wann ich will. Das liegt auch immer in meinem Zimmer und sie würde es auch nicht merken, wenn ich es nehme. Bei der Wii muss ich auch fragen. Die gehört mir und meiner Schwester und auf dem Handy darf ich auch nur manchmal spielen.

MESUT

Ich muss manchmal fragen. An meinem Computer darf ich immer, aber das Tablet vergisst mein Papa oft auf der Arbeit und ich kriege bald ein Spiel auf dem Computer.

JOELLE

Ich darf am Wochenende manchmal am Computer Lernwerkstatt machen.



Nur in wenigen Familien gibt es explizite Regeln mit Blick auf erlaubte oder zu nutzende Anwendungen. Manche Lernangebote fordern auch die Medienkompetenz der Eltern heraus, wenn zum Beispiel die Anmeldung dazu sich als schwierig erweist.

Hausaufgaben? Voll analog!

Für das Erledigen ihrer Hausaufgaben greifen nur wenige der acht- bis zehnjährigen Schüler auf digitale Angebote zurück. Wissen sie nicht weiter, fragen die Kinder in der Regel ihre Eltern oder großen Geschwister. Bleibt eine Aufgabe auch dann noch ungelöst, erkundigen sich die Kinder am nächsten Tag in der Schule. Nur in wenigen Fällen nutzen die Grundschüler für ihre Hausaufgaben den Computer und hier speziell Google. Da sie allerdings von den Suchergebnissen leicht überfordert werden, beziehen sie auch in diesem Fall wieder ihre Eltern oder Geschwister mit ein.

Technische Ausstattung: Schule und Kinderzimmer sind getrennte Welten

Vorhandene Technik bestimmt digitale Bildung

In den Gruppengesprächen mit den Kindern wurde deutlich, dass digitale Medien in der Grundschule durchaus eingesetzt werden – wenn sie denn vorhanden sind. In Schulen mit einem eigenen Computerraum erlernen die Schüler vor allem den Umgang mit dem Computer und dem Internet (hier können sie z. B. ihren Internetführerschein machen). Auch für kollaborative und kreative Aufgaben ist der Computerraum gut geeignet (wie z. B. die Entwicklung von Storyboards in der Radio-AG oder die Erstellung von Präsentationen für das Schulprojekt).

Kinder, die im Unterricht mit Tablets oder interaktiven Whiteboards arbeiten, äußerten sich äußerst positiv und motiviert. Sie gaben an, dass sie dadurch nicht nur kreativer arbeiten könnten, sondern auch grundsätzlich im Unterricht aktiver wären. In dieser Gruppe zeigten sich sowohl Jungen als auch Mädchen begeistert über die Möglichkeit, mit Lego-Bausätzen zu arbeiten:

Internetführerschein

<https://www.internet-abc.de/eltern/aktuelles/meldungen/archiv-meldungen/meldungen-2015/internet-fuehrerschein-fuer-grundschueler/>

Mit Hilfe von spielerischen Fragen können Grundschüler ein Wissens-Quiz absolvieren und so den „Führerschein fürs Internet“ machen. Die Medienkompetenzinitiative der Landesmedienanstalten ermöglicht es Eltern und Lehrkräften so schnell zu erfassen, was Kinder in Bezug auf das Internet bereits wissen und beherrschen und wo sie noch Lücken haben.

Wenn ihr mit Lego-Bausätzen arbeitet, was macht ihr dann?

AJIT

Ja und mit Lego konnten wir auch Programmieren und Sensoren einbauen. Es gab zum Beispiel ein Torwart, auf den wir kleine Papierkugelchen geschossen haben. Das haben wir selbst konstruiert, aber hat meistens nicht funktioniert.

Hihi

HANNES

Wir haben auch WPK, also Wahlpflichtfächer. Da dürfen wir uns eine AG auswählen, zum Beispiel PC, Basteln, Schülerzeitung, Kochen und Backen, Stricken und Weben. Und ich bin bei der Lego-AG. Da können wir uns Geschichten ausdenken mit Lego.

CAROLIN

Und wir konnten uns auch Töne aussuchen. Zum Beispiel Pferdewiehern oder auch Schreien. Wir haben dann was erfunden und sollten zuerst ein Krokodil bauen. Danach haben wir eine Schranke erfunden. Das war gar nicht so einfach.

Da die Lego-Anwendungen mithilfe von Apps entwickelt, programmiert und gesteuert werden können, erhalten auch Smartphones und Tablets ein positiveres Image als Lernwerkzeug.

Laptop, iPad, Smartphone, Xbox, Wii U, Nintendo ...

Gefragt nach den von ihnen genutzten digitalen Medien, zählen Grundschüler die unterschiedlichsten Geräte auf, manche in mehrfachen Varianten. Dabei schließen sie die Geräte der Eltern und Geschwister wie selbstverständlich mit ein, weil sie diese oft mitbenutzen dürfen. Nur wenige Kinder betrachten die Smartphones in der Familie als ein Statussymbol und versuchen, sich bei der Aufzählung der jeweiligen Modelle zu übertrumpfen.

In jeder der Diskussionsgruppen gab es Kinder, die noch kein eigenes Handy oder Smartphone besaßen, oft aber mit den Geräten der Eltern spielen dürfen. Die heimische Geräteausstattung ist also relativ vielfältig. Computer, Laptops, Nintendos oder Tablets werden sowohl zum Lernen als auch zum Spielen genutzt. Spielekonsolen wie Wii, Wii U, Xbox oder Playstation werden entsprechend ihren Möglichkeiten ausschließlich zum Spielen verwendet.

Handyverbot in der Schule

Die Nutzung von Handys oder Smartphones im Unterricht („Bring your own device“) ist nach Aussage aller Schülergruppen verboten. Eine Entscheidung, die von den meisten Eltern offenbar befürwortet wird. Viele Kinder können das auch gut nachvollziehen. Sie würden sich zwar Handys im Unterricht wünschen, befürchten aber selbst, dass sie mit den Geräten wohl nur „zocken“ würden. Auch die Gefahr eines Diebstahls schreckt einige Schüler vom Mitbringen des eigenen Handys ab. Dennoch gehen die Kinder durchaus unterschiedlich mit den Handyverboten um:

Dürft ihr ab und zu eure eigenen Geräte mit in die Schule bringen?

SOPHIE

Mein Bruder bringt es mit, aber heimlich.

ZOLA

Wir dürfen es mitbringen, aber nicht nutzen.

MARIE

Ich habe ein Handy. Und wenn ich zu einer Freundin gehe, dann muss ich über einen Parkplatz und dann rufe ich meine Mama an, einfach um zu erzählen. Wenn ich da bin, dann geht es wieder. Einfach weil ich mich sicherer fühle.

OSKAR

Ich nehme meins nie mit.

OXANA

Und ich habe ein Tastenhandy, das ist aber nur für Notfälle. Das nehme ich so gut wie nie mit.

Kinder, die bereits ein eigenes Handy besitzen, nutzen dieses auf dem Schulweg zum Musikhören oder um erreichbar zu sein. In der Schule schalten sie es dann meist aus und lassen das Gerät in der Tasche.

Grundschüler wollen intuitive Funktionen und leichte Bedienbarkeit

Für Grundschüler ist vor allem die Bedienung der digitalen Geräte eine Herausforderung. Sie haben Schwierigkeiten beim Schreiben auf der Computertastatur oder bei der Nutzung der virtuellen Tastaturen am Tablet oder Smartphone. Viele Schüler berichteten über Ärger mit langsamen Internetverbindungen oder veralteten Geräten. Einige Schüler beschwerten sich über Apps, die sich nicht intuitiv bedienen ließen. Auch die Funktionen mancher Lernspiele seien nicht ersichtlich, sodass die Apps schnell wieder geschlossen würden.

Was findet ihr schwierig, wenn ihr mit dem PC was macht?
Was gefällt euch nicht so sehr?
Was macht Probleme?

EVA

Wenn man kein Internet hat.
Das hasse ich. Dann hat
man kein YouTube, keine App
sogar kein Netflix.

ANOUK

Ich mag das nicht, wenn was kommt,
was ich nicht kenne, weil dann weiß
ich nicht, was ich drücken soll. Und
wenn kein Internet da ist.

LAURA

Wenn kein Internet
da ist, sonst nichts.

SELINA

Also ich hasse es richtig, wenn das
Internet weg ist oder wenn der Akku
leer ist. Wenn man einen Film guckt,
dann geht das Handy einfach aus.

EVA

Ich mag das nicht, wenn kein
Internet da ist. Ich hasse das, weil
wenn ich was gucken will, dann
ist das einfach nicht mehr da.

Und wenn es mal kein Internet gibt? In den Gesprächen meldeten sich durchaus Kinder zu Wort, die damit kein Problem hatten. Bei einem Internetausfall würden sie einfach etwas anderes machen, wie zum Beispiel ein Buch lesen. Das hätte immer Empfang.



Was bedeuten die Ergebnisse?



Die Freizeit von Grundschulkindern ist bereits geprägt durch eine vielfältige Nutzung digitaler Medien. Kindgerechte Angebote zum Lernen und Spielen gibt es frei verfügbar im Internet. YouTube wird auch von den Jüngsten schon gerne genutzt, um sich zu informieren oder zu unterhalten. Dazu kommen Computerspiele, die auch dem Lernen dienen. Das sehr beliebte Spiel „Minecraft“ etwa vermittelt Kindern anhand frei positionierbarer Würfel eine Vorstellung von dreidimensionalem Konstruieren .



Wenn Kinder faktisch schon so früh so intensiv mit digitalen Medien in Kontakt kommen, erübrigt sich die häufig gestellte Frage nach dem idealen „Einstiegsalter“ für die Computernutzung. Smartphones, Tablets und andere Endgeräte sind heute selbstverständlicher Teil unserer Lebenswelt und damit auch der unserer Kinder. Deshalb müssen sich auch Grundschulen schon intensiv damit auseinandersetzen, wie sie solche Medien sinnvoll in ihren Unterrichtsalltag integrieren können. Damit verbundene Medienbildung sollte bereits in der Grundschule ihren Platz finden. Nur so kann verhindert werden, dass sich soziale Disparitäten im digitalen Raum fortsetzen und sogar verstärken.

Über alle Gespräche dieser qualitativen Studie hinweg wurde deutlich, dass Eltern eine hohe Sensibilität für den Umgang ihrer Kinder mit digitalen Medien haben. Medienkompetenz ist offensichtlich ein wichtiges Thema in den Familien. Viele Kinder berichteten von festgelegten Nutzungszeiten, die allerdings von wenigen Minuten bis hin zu einigen Stunden am Tag variierten. Auch der Umgang mit Altersempfehlungen variiert offenbar stark. Diese großen Unterschiede dürften neben dem eigenen Medienverhalten vor allem einer noch großen Unsicherheit bei den Eltern geschuldet sein. Auch: Welche Software und welche Inhalte eignen sich für meine Kinder? Gerade bei frei im Internet verfügbarem Material ist dies auch mit dem besten Willen oft nur schwer zu beurteilen. Die Schule wird den Eltern solche Entscheidungen keineswegs abnehmen können, kann und sollte sich aber deutlich stärker als bislang darum bemühen, pädagogische Orientierung zu stiften.

Generell kann man sagen, dass Kinder, die im Unterricht bewusst und spielerisch an digitales Lernmaterial herangeführt werden, die Angebote aus der Schule auch eher zu Hause nutzen. Dabei zeigt sich aber ein systematischer Medienbruch:

Alle befragten Kinder berichteten, dass eigene digitale Geräte wie Tablets und Smartphones nicht in der Schule genutzt werden dürfen. Im Unterricht sind sie verboten, auch wenn ein Großteil der Grundschüler bereits mit solchen Geräten ausgestattet ist. Es spricht also einiges dafür, statt solcher Verbote auf pädagogische Konzepte zu setzen, die ein integriertes digitales Lernen zu Hause und in der Schule ermöglichen.

Das alles macht deutlich, welche Schlüsselposition die Grundschulen hier schon haben, um Medienkompetenz auch bei den Jüngsten solide zu vermitteln. Dem stehen je nach Schule aber vollkommen unterschiedliche Ausgangslagen entgegen, was die Erfahrung und Kompetenz der Lehrkräfte, aber auch die technische Ausstattung und damit verbundene pädagogische Potenziale betrifft.

Aus unseren Interviews lassen sich derzeit drei grobe Nutzungsszenarien in der Grundschule identifizieren:

1. *Ausgelagertes Lernen im Computerraum*

An diesen Schulen wird unter Lernen mit digitalen Medien vor allem der Umgang mit dem Computer und dem Internet verstanden. Es gibt einen PC-Raum, in dem gezielt an diesem Thema gearbeitet wird. Es geht um basale medienpädagogische Kompetenzen. In den Unterricht selbst wird digitales Lernen als Mittel zum Zweck nicht integriert.

2. *Der Computer als Teil des Klassenraums*

Hier sind die Klassenräume mit einem oder auch mehreren PCs ausgestattet. Auch hier geht es um den medienkompetenten Umgang mit dem PC, allerdings wird der Computer stärker in den regulären Unterricht integriert. Die Kinder arbeiten zum Beispiel an speziellen Mathematik- oder Leseprogrammen und lernen so nebenbei den Umgang mit digitalen Medien. Oft dürfen die Kinder den oder die PCs für eine begrenzte Zeit in den Pausen nutzen oder er wird zur Förderung besonders leistungsstarker Kinder, seltener auch zur Förderung leistungsschwacher Kinder, eingesetzt.

3. *Digitale Medien als Teil einer schulischen Gesamtstrategie*

Hier sind vielfältige digitale Medien vorhanden. Es gibt nicht nur PCs, sondern auch Tablets und ggf. weitere Geräte wie Kameras und Smartboards. Die Medien sind Teil einer schulischen Gesamtstrategie, bei der darauf geachtet wird, sowohl medienpädagogische Kompetenzen zu vermitteln als auch die Geräte didaktisch zielgerichtet einzusetzen. Der kreative Umgang mit den Medien dominiert und wird oft für kollaborative Tätigkeiten der Schüler eingesetzt.

Diese Klassifizierung ist mit Blick auf den qualitativen Charakter der Studie nicht uneingeschränkt verallgemeinerbar. Sie zeigt aber mindestens, wie

breit die Schere bei den verschiedenen Nutzungskonzepten ist und welche Potenziale häufig noch ungenutzt bleiben – sowohl bei der Vermittlung von Medienkompetenz als auch bei der individuellen Förderung aller Schüler. Das ist möglich, dafür braucht es aber auch an den Grundschulen eine gute, technische Ausstattung, einen soliden IT-Support, regelmäßige Fortbildungen für die Lehrkräfte und die Entwicklung einer schulweiten Strategie, die digitales Lernen als Baustein sieht, der helfen kann, andere pädagogische Herausforderungen zu lösen.





Quellen- und Literaturverzeichnis

Gebel, Christa, Gisela Schubert, Lilian Grimmeisen und Ulrike Wagner (2016). „... dieser Youtuber, der hat ganz viele krasse Maps bei Minecraft gefunden“. *YouTube-Stars, Games und Kosten aus Sicht von 10- bis 12-Jährigen. Ausgewählte Ergebnisse der Monitoringstudie*. München: JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis 2016. http://www.pedocs.de/volltexte/2016/12616/pdf/act_on_SR3_2016.pdf (Download 24.7.2017).

Dieterich, Joachim (2016). „,curriculum‘ – digitaler Lehrplan und Kompetenzraster“. In: L.A. Multimedia. Magazin für Didaktik und Digitale Medien 3-2016. Braunschweig. 6-10. https://www.ife.uzh.ch/dam/jcr:5682c19d-1e89-4b96-be7d-ob1d402bd2e3/z345_2016_3.pdf (Download 24.7.2017).

Feierabend, Sabine, Theresa Plankenhorn und Thomas Rathgeb (2016). KIM-Studie 2016. „KIM-Studie 2016. Kindheit, Internet, Medien“. Hrsg. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). Stuttgart. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM_2016_Web-PDF.pdf (Download 24.07.2017).



Über die Autoren

Sabrina Thom, M.A.

Projektleiterin mmb Institut und Administratives Projektmanagement

Sabrina Thom studierte Erwachsenenbildung/Weiterbildung ab 2009 in Magdeburg, Essen und Joensuu, Finnland. Während des Studiums arbeitete sie anderthalb Jahre als wissenschaftliche Assistentin am Deutschen Institut für Erwachsenenbildung (DIE) in unterschiedlichen Projekten. Seit Mai 2015 ist sie am mmb Institut als Projektmanagerin tätig. Arbeitsschwerpunkte sind allgemeine und berufliche Erwachsenenbildung.

thom@mmb-institut.de

Dr. Julia Behrens

*Project Manager bei der Bertelsmann Stiftung,
Projektleitung „Monitor Digitale Bildung“*

Julia Behrens ist seit 2012 Projektmanagerin der Bertelsmann Stiftung. Als promovierte Pädagogin beschäftigt sie sich seit über zehn Jahren mit den Themen Lebenslanges Lernen und Bildungspolitik. Sie arbeitet schwerpunktmäßig zu Fragen der Digitalisierung von Bildung und Lernen und zu der Bedeutung der zunehmenden Digitalisierung für gesellschaftliche Teilhabe und Chancengerechtigkeit.

julia.behrens@bertelsmann-stiftung.de



Dr. Ulrich Schmid

Projektleiter und Geschäftsführender Gesellschafter des mmb Instituts

Nach verschiedenen Positionen in Verlagen (Thieme Verlag, Bertelsmann AG), im universitären Bereich (MMKH Hamburg, Datenlotsen) sowie in der Forschung (Forschungsgruppe Telekommunikation, Universität Bremen, empirica GmbH) verantwortet Ulrich Schmid insbesondere die Themenfelder Digitalisierung sowie Higher und Corporate Education.

schmid@mmb-institut.de

Dr. Lutz Goertz

Leiter Bildungsforschung mmb Institut und Stellvertretender Projektleiter „Monitor Digitale Bildung“

Nach fünf Jahren als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung der Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover arbeitete Lutz Goertz drei Jahre als Bildungsreferent für den IT-Verband bvdw. Seit 15 Jahren ist er Abteilungsleiter Bildungsforschung beim mmb Institut. Seine Arbeitsschwerpunkte sind Bildungsforschung, Arbeitsmarktforschung, Industrie 4.0, Projektevaluation und E-Learning.

goertz@mmb-institut.de

Impressum

Monitor Digitale Bildung
Digitales Lernen an Grundschulen

© August 2017
Bertelsmann Stiftung
Carl-Bertelsmann-Straße 256
33311 Gütersloh

Bildnachweise:
Veit Mette (Titelbild, S. 4, 6, 11, 12, 16, 22, 28)
Jan Voth, Fotostudie Clemens (S. 9)

Design: Lucid. Berlin
Druck: Matthiesen Druck, Bielefeld



Adresse | Kontakt

Bertelsmann Stiftung
Carl-Bertelsmann-Straße 256
33311 Gütersloh
Telefon +49 5241 81-0

Dr. Julia Behrens
Project Manager Taskforce Digitisation
julia.behrens@bertelsmann-stiftung.de
Telefon +49 5241 81-81544

www.bertelsmann-stiftung.de/digi-monitor

www.bertelsmann-stiftung.de