



Heidi Schelhowe

Fachbereich Mathematik/ Informatik, AG DiMeB
Universität Bremen

Die Evokation Digitaler Medien be-greifen

Wenn Mädchen Computer und Internet nach wie vor weniger intensiv nutzen als Jungen und wenn unter den GymnasiastInnen der Anteil der IntensivnutzerInnen deutlich höher liegt als bei den HauptschülerInnen (JIM-Studie 2005), so sagt dies wenig darüber aus, wie sich dies auf gesellschaftliche Teilhabe, auf Identitätsentwicklung und auf Bildungszugang auswirkt. Christian Pfeiffer und Manfred Spitzer können sogar mit großer öffentlicher Zustimmung behaupten, dass es einen negativen Zusammenhang zwischen Computernutzung und Schulleistung gebe und dass die besseren schulischen Leistungen von Mädchen gerade ihrer größeren Medienabstinenz zu verdanken seien.

Auch wenn die Behauptung eines solchen deterministischen Zusammenhangs nicht nur (bildungs-)politisch unverantwortlich, sondern auch wissenschaftlich höchst unseriös ist, so ist dies doch zugleich auch eine Antwort auf verfehlte Bildungspolitik im Zusammenhang mit der Einführung von Computern an den Schulen. Dort wurde die Aufmerksamkeit auf die Skills zur Nutzung von Computern gerichtet. Die neuen Bedingungen, die sich in der Informationsgesellschaft für Arbeiten, Lernen und Spielen entwickelt haben und die neuen Verhältnisse, die dadurch zwischen diesen unterschiedlichen Lebensbereichen entstanden sind, wurden nicht als Herausforderung für eine neue Medienbildung begriffen. „Digitale“ Ungleichheit drückt sich heute darin aus, wie die Evokation „intelligenter“ Artefakte und sozial vermittelnder Medien an- und aufgenommen wird. Es geht dabei nicht um Umfang und Intensität der Nutzung von Computern. Es geht vielmehr darum, die neu entstandenen Verbindungen von Mensch und Maschine, von Geist und Körper, von Zeichen und Physikalität, von Technologie und Content in einem Sinne zu nutzen, dass neuartige Interaktionen möglich werden.

Die Herausforderung Digitaler Bildungsinitiativen für Mädchen und Jungen, für Jugendliche aus unterschiedlichem Bildungsmilieu und mit sozialem Hintergrund liegt darin, Digitale Medien in ihrer Rolle in der Informationsgesellschaft und in ihrer Bedeutung für die Identitätsentwicklung be-greifbar zu machen, sie als „Montessori-Materialien“ zu verstehen und sie zu nutzen als Zugangs-Medien für das Verständnis neuer gesellschaftlicher Wirklichkeiten in der Informationsgesellschaft und als Medien, mit denen man in wechselseitiger Interaktion denken und handeln (lernen) kann. Dazu sind neue Verhältnisse zwischen Freizeit und Schule, eine neue Art von Lehrerbildung und veränderte Beziehungen zwischen SchülerInnen und LehrerInnen erforderlich.