



Für mehr Handlungsmut: Sechs Anregungen für eine zeitgemäße Bildung

Was sich ändern muss, damit Kinder und Jugendliche sich selbstbestimmt und souverän in der digitalisierten Welt bewegen

Fünf Jahre nach der Veröffentlichung des Strategiepapiers der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“, 30 Monate nach dem Inkrafttreten der „Verwaltungsvereinbarung DigitalPakt Schule 2019 bis 2024“ und nach monatelangen Schulschließungen und Distanzunterricht herrscht vielerorts Unzufriedenheit mit den Fortschritten der digitalen Bildung in Deutschland. Dabei mangelt es weder an Wissen noch an guten Praxisbeispielen, sondern es fehlt an Handlungsmut für eine systematische Verankerung in der Breite. Zu diesem Mut möchten wir mit konkreten Handlungsvorschlägen anregen.

Die Digitalisierung hat große Teile der Arbeitswelt revolutioniert. Die Geschwindigkeit der Veränderung ist oft atemberaubend. Um mit dieser Dynamik Schritt halten zu können, beschäftigen sich Unternehmen mit Agilität, mit Managementmethoden wie SCRUM oder Entwicklungen in Form des Rapid Prototyping. Der dynamischen Veränderung außen wird eine erhöhte Reaktionsgeschwindigkeit innen entgegengesetzt. Abgelöst werden hierarchisches Denken, langatmige Entscheidungsprozesse und Bürokratie.

Digitale Bildung gelingt, wenn wir mutig und fehlertolerant auf Ebene der Schule, der Kommune und der außerschulischen Bildungsarbeit viele verschiedene, aber stets bedarfsgerechte Veränderungsprozesse starten. Im Zuge des Ganztagschulbaus ist das dem deutschen Bildungssystem schon einmal gelungen.

» SCHULE

Zeitgemäße Bildung heißt auch zeitgemäße Fortbildung

1 In dem Strategiepapier "Bildung in der Digitalen Welt" schreibt die Kultusministerkonferenz, welche Kompetenzen Schüler:innen brauchen. Weniger Beachtung hat jedoch zunächst die Frage gefunden, welche Kompetenzen Lehrkräfte benötigen, um Schüler:innen diese Zukunftskompetenzen zu vermitteln. Die Coronazeit hat deutlich gemacht, dass das Fortbildungssystem für Lehrkräfte oft träge und in Krisensituationen nicht belastbar ist. Aus den Rückmeldungen pädagogischer Fachkräfte weiß die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung (DKJS), dass Lehrkräfte im ersten Halbjahr 2020 einen enormen Fortbildungsbedarf hatten, wie in Zeiten von Distanzunterricht Lernplattformen genutzt und individuelle Förderung umgesetzt werden kann.

Die DKJS befürwortet daher, die Fortbildungspraxis für Lehrkräfte und Schulleitungen zu reformieren und die Angebote der Länder zu flankieren. Methoden wie Mikrofortbildungen auf der kollegialen Ebene oder an der Schule selbst konzipierte Fortbildungsreihen haben sich in der Praxis bewährt. Um dies zu realisieren, müssen Schulen beim Aufbau eines schulinternen Wissensmanagements unterstützt werden. Neben der Stärkung der Wissensarbeit vor Ort braucht es eine bundesweite Bereitstellung von zertifizierten Online-Fortbildungskursen: modular, bedarfsgerecht kombinierbar und knackig.

Der Bund muss – beispielsweise über die geplante Nationale Bildungsplattform – eine neue Rolle in der digitalen Fortbildungslandschaft einnehmen. Weiterhin sollte ein Fokus darauf gelegt werden, digitale Infrastrukturen in den Schulkollegien zu stärken. Es braucht Orte, an denen gute schulinterne pädagogische Praxis geteilt,

EIN BILDUNGSPOLITISCHES ERFOLGSMODELL

„Ideen für mehr! Ganztägig lernen“ (2004 bis 2014) ist bis heute das einzige Schulentwicklungsprogramm, bei dem alle Länder und der Bund bildungspolitisch an einem Strang gezogen haben. Das Programm der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung förderte über Ländergrenzen hinweg den fachlichen Austausch zu Fragen der Ganztagschulentwicklung. Das Herzstück des Programms waren die landesweiten Serviceagenturen. Sie nahmen den individuellen Entwicklungsbedarf von Schulen auf und erstellten passgenaue Beratungs-, Fortbildungs- und Vernetzungsangebote.

Mehr Informationen unter <https://www.ganztaegig-lernen.de/>.

bearbeitet und weiterentwickelt werden kann. Nur, wenn Lehrer:innen und Schulleitungen den Wert digitaler Fortbildungskonzepte in der eigenen Professionalisierung erlebt haben, können sie authentisch und motiviert den eigenen Unterricht digital anreichern.

*Lehrer:innen und Schulleitungen
fortbilden*

Schulstrukturen schaffen, die nachhaltige Veränderung begünstigen

2 Ob eine Schule sich auf den Weg zur digitalisierten Bildung macht, hängt immer noch zu sehr von engagierten Einzelpersonen ab. Es sind Lehrkräfte, die mit hohem persönlichen Einsatz daran arbeiten, die Zusammenarbeit im Kollegium digital aufzusetzen oder zu hinterfragen, welche Lerninhalte in der Zukunft relevant sind.

Zwar gibt es im föderalen Bildungssystem zahlreiche Behörden und Ämter, die Programme wie den Digitalpakt steuern, jedoch fehlen noch immer Formen der Zusammenarbeit und Ressourcen, um Schulen das Changemanagement zu ermöglichen.

Veränderung an Schule funktioniert nicht ohne qualifizierte Schulleiter:innen. Sie müssen das Kollegium mitnehmen, inspirieren und ein Arbeitsumfeld schaffen, das fehlerfreundlich und innovativ ist und dabei Schüler:innen optimales Lernen ermöglicht. Diese Rolle und Erwartungshaltung können schnell überfordern. Bereits heute ist das Aufgabenfeld für Schulleitungen komplex und in der Regelarbeitszeit nicht auf qualitativ hohem Niveau leistbar. Die Leitung einer Schule in einer Tandem- oder Teamstruktur mit Kompetenzen aus dem Agile Coaching und Change Management zu denken, bietet zahlreiche Chancen. Es braucht zudem weitere Expert:innen vor Ort, die auch punktuell eingebunden werden können.

Die Qualifizierung von Fachkräften ist notwendig, aber nicht hinreichend: Prozessbegleitungen und unkompliziert zu vergebene Honorarmittel für Expert:innen von außen schaffen die Qualität und Freiräume, Schulentwicklung systematisch zu planen. Ähnlich zu den an vielen Schulen etablierten Ganztagskoordinator:innen empfiehlt die DKJS den Einsatz von Chief Digital Officers (CDO), die das Leitungsteam um die Schulleitung ergänzen.

Veränderungsprozesse an Schule begleiten und finanziell unterstützen

Von der guten Praxis zum Transfer in die Fläche

Praxisbeispiele guter digitaler Schulentwicklung weltweit zeigen, dass es möglich ist, digitale Bildung qualitativ hochwertig umzusetzen – auch und gerade in Pandemiezeiten. Warum aber gibt es immer nur ein paar Wenige, die sich von der Praxis inspirieren lassen? Die Realität zeigt, dass gute Beispiele mitnichten die erhoffte Wirkung auf den Transfer in die Fläche haben. Die Ausstrahlung der Praxisbeispiele kann andere Schulen sogar abschrecken, wenn die eigene vermeintliche Unzulänglichkeit in dem Bereich offensichtlich wird oder beschriebene Rahmengrößen unerreichbar scheinen.

Innovationsforschung¹ zeigt, dass Best Practices nur dann Wirkung in der Breite ausüben, wenn es zu ihrem Erfolgsindikator gehört, wie viele andere sie auf dem Weg mitnehmen konnten. Neben der Qualifizierung von Schulaufsichten, Schulleitungen und Fachkräften der Bildungsadministration braucht es für breite Kooperationsangebote eine starke und koordinierte Allianz zivilgesellschaftlicher Akteur:innen.

Konzepte der Breitenwirkung sowie Transferansätze für Modellprojekte sollten Bund oder Länder von allen

einfordern. Länder müssen es Lehrkräften ermöglichen, die Best Practice-Expertise im Bildungssystem zu teilen. Dafür braucht es personelle und finanzielle Ressourcen.

Gute Praxis transferieren und publizieren

Jugend

Qualifizierungsoffensive für Kommunen und Träger der Kinder- und Jugendhilfe

Junge Menschen machen täglich neue Erfahrungen und erobern sich ständig Handlungsmöglichkeiten in der digitalen Welt. In der politischen Agenda und der Angebotspraxis der außerschulischen Kinder- und Jugendbildung bildet sich diese Realität jedoch, ähnlich wie im formalen Bildungssystem, noch nicht ausreichend ab.

Die Erfahrungen der DKJS zeigen, dass sich öffentliche und freie außerschulische Träger der Kinder- und Jugendhilfe bessere Unterstützung dabei wünschen, sich zu digitalisieren, zu vernetzen und digitale Angebote zu gestalten. Auch Kommunen benötigen mehr Inspiration und Unterstützung, um junge Menschen mit zeitgemäßen Methoden an Entscheidungen zu beteiligen, die sie selbst betreffen. Digitalisierte Instrumente und Methoden helfen hier, Beteiligung in die Breite zu bringen und Prozesse transparent darzustellen. Neuere Formate wie Barcamps, InstaWalks oder auch Liquid-Democracy-Verfahren ergänzen bestehende Beteiligungsstrukturen wie Jugendparlamente.

Damit Kommunen und Träger digitale Möglichkeiten besser nutzen können, braucht es zunächst ausreichende finanzielle und personelle Ressourcen. Die DKJS empfiehlt ein bundesweites Qualifizierungsprogramm für Sozialarbeiter:innen, pädagogische Fachkräfte und kommunale Mitarbeiter:innen. Auch eine systematische Anbindung dieser Qualifizierungsoffensive an die Nationale Bildungsplattform des Bundes ist essenziell.

Beteiligungsstrukturen mitdenken und Verwaltung qualifizieren

Spielend lernen in digitalisierten Lebenswelten

In der außerschulischen Bildungspraxis gibt es zahlreiche gute Beispiele, wie innerhalb der digitalisierten Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen Lernerfahrungen gemacht und vertieft werden können. Im – bei Jugendlichen besonders beliebten – Games-Bereich gibt es attraktive digitale Spiele, die zu einer Auseinandersetzung mit der eigenen Umwelt, Gesellschaft, Politik und Demokratie im weiteren Sinne anregen („mit digitalen Tools anders lernen“)².

Im nicht-kommerziellen Games-Bereich überwiegen jedoch immer noch Lernspiele oder Serious Games, die für eine breite Zielgruppe wenig attraktiv sind, da sie sowohl vom Design als auch von den Inhalten und Spielmöglichkeiten nicht an die Maßstäbe kommerzieller Spiele herankommen. Nur selten werden die Erfahrungen von Games so beispielhaft in die pädagogische Praxis umgesetzt wie im Projekt DATA RUN. Soziale Netzwerke wie TikTok oder Instagram, Kommunikationstools wie Discord oder Zulip oder auch einfache Feedbacktools wie Tweedback werden in Bildungskontexten noch zu zaghaft und unsystematisch eingesetzt.

Um von der Beliebtheit und den Möglichkeiten dieser digitalen Realitäten auch im Bildungsbereich besser zu profitieren, braucht es ein bundesweites Förderprogramm. Dort sollten unter Beteiligung von Kindern und Jugendlichen, von Pädagog:innen und Expert:innen der Digital- oder Gamesbranche Projektideen entwickelt und umgesetzt werden, die Lernerfahrungen in oder mit digitalen Tools in den Fokus stellen.

Entscheider:innen und Macher:innen der Digitalbranche integrieren

Zukunftskompetenzen lernen

Um die Welt von morgen gestalten zu können, braucht es Kompetenzen wie kritisches Denken oder auch Kreativität. Nur so können sich Kinder und Jugendliche in ihrer Lebenswelt behaupten und sie gestalten. Dass dies nicht von allein geschieht, wissen wir aus der alltäglichen pädagogischen Praxis. Junge Menschen müssen sich kritisch mit der digitalen Transformation der Gesellschaft auseinandersetzen können. Nur wer versteht, wie und warum sich unsere Gesellschaft an vielen Stellen digitalisiert, kann gezielt für Datenschutz, gegen Cybermobbing oder manipulative Plattformen wirken.

Die digitale Transformation zu verstehen, hilft auch, um selbst Gründer:in zukünftiger Tech-StartUps, Digital Artist oder E-Sportler:in zu werden. Die Welt als gestaltbar zu erleben, ist die Grundlage der Entrepreneurship Education, die Kindern und Jugendlichen hilft, Probleme zu lösen und selbst Strukturen von der Schülerfirma bis zur GmbH aufzubauen.

Junge Menschen bei der Entwicklung der Fähigkeiten und Kompetenzen für die Zukunft zu unterstützen, heißt auch, Bildung für nachhaltige Entwicklung mit zentralen Fragen wie der digitalen Transformation und der Entrepreneurship Education in Verbindung zu bringen. Nur wenn Kinder und Jugendliche inspiriert werden, themenübergreifend zu denken und zu handeln, können sie Herausforderungen konstruktiv bewältigen.

Die DKJS spricht sich für eine klare Benennung und eine stärkere strukturelle (Bundes-)Förderung von Angeboten aus, die an der Schnittstelle von Schule und Jugendarbeit auf die Stärkung der Zukunftskompetenzen von Kindern und Jugendlichen einzahlen (zum Beispiel Entrepreneurship Education, Bildung für nachhaltige Entwicklung oder auch Kulturelle Bildung).

Out of the box denken und inspirieren

1 Philippa Cordingley and Miranda Bell, Transferring learning and taking innovation to scale, Innovation Unit, 2007

2 Z. B. Minecraft oder Utopolis. Netzwerke und Formate wie die „Initiative Creative Gaming e. V.“, die u. a. jährliche Play Festivals organisiert, die Online-Plattform „Spielbar.de“ der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) und die „Gamescamps“ im Barcamp-Format vom Institut für Medienpädagogik (JFF) sind weitere Beispiele, in denen mit unterschiedlichen Zielgruppen (Gamer:innen, Pädagog:innen, Entwickler:innen, Kinder, Jugendliche) das kreative Potential von Games in den Fokus gestellt wird. Auch Tools wie Actionbound und Machinima sind im Bildungsbereich populär, legen jedoch den Fokus auf Medienkompetenzvermittlung (lernen, digitale Tools zu nutzen).

IMPRESSUM

Deutsche Kinder- und Jugendstiftung GmbH (Hrsg.)
Tempelhofer Ufer 11, 10963 Berlin | Tel.: (030) 25 76 76 - 0 | info@dkjs.de
www.dkjs.de

Redaktionsteam: Sabrina Dietrich, Claudia Erdmann, Frank Hinte, Julia Puchta, Stefan Schönwetter

Titelbild: © DKJS | Anne Barth

Gestaltung: Carmen König, die königskinder

Druck: AusDruck, Berlin

© DKJS 2021

Die Inhalte dieser Publikation wurden mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt. Es wird jedoch keinerlei Gewähr für die Aktualität, Richtigkeit und Vollständigkeit der bereitgestellten Informationen übernommen. Alle Links wurden von der Redaktion im November 2021 überprüft.