

Abstract

Schulisches Lernen im Schnittbereich von virtueller und realer Welt – eine Reflexion

Prof. Dr. Horst Zeinz, *Westfälische Wilhelms-Universität Münster*

Prof. Dr. Masashi Urabe, *Hiroshima City University*

Im Hinblick auf die wachsende Bedeutung der Digitalisierung für die Gesellschaft und für schulische Bildung stellt sich die Frage, welche Inhalte und Kompetenzen Schülerinnen und Schülern vermittelt werden sollen vor dem Hintergrund der rasanten Entwicklung und der damit einhergehenden Ungewissheit, welche Inhalte und Kompetenzen in einigen Jahren und Jahrzehnten von Bedeutung sein werden. Im Rahmen einer „grundlegenden Bildung“ wird die Antwort auf die Vermittlung und Aneignung von grundlegenden Kompetenzen im Allgemeinen und im Bereich der Digitalisierung abzielen. Es bestehen Herausforderungen und Chancen bezüglich der Themen Digitalisierung und „Künstliche Intelligenz“, die heute noch nicht abgeschätzt werden können, wie beispielsweise Stephen Hawking bemerkt hat. Daher sollten auf der einen Seite Kompetenzen im Bereich der Digitalisierung angestrebt werden, und auf der anderen Seite ist es entscheidend, eine ganzheitliche Persönlichkeitsentwicklung im Auge zu behalten, die für jeden Einzelnen und auch für die Zukunft der gesamten Menschheit die Grundlage darstellt. Beispiele für Themenfelder, die zum Erreichen dieser Ziele beitragen können sind die Friedenserziehung, die Umwelterziehung oder Bildung für nachhaltige Entwicklung, die Medienerziehung und die „Gewaltfreie Kommunikation“. Eine weitere Frage lautet, wie Lernprozesse in einer Verbindung von virtueller und natürlicher Welt gestaltet werden können. Ein Praxisbeispiel hierfür liefert das Projekt „Brücken bauen“, das 2018 an einer Grundschule in Bayern/Deutschland durchgeführt wurde. Hier konnten die Schülerinnen und Schüler mit Hilfe von Tablets Informationen zu real existierenden Brücken sammeln, bevor sie handelnd im Klassenverband die Bedingungen der Stabilität von Brücken kennenlernten. Anschließend erhielt jedes Kind den Namen einer real existierenden Brücke genannt, verbunden mit dem Auftrag, mit Hilfe der Internetrecherche Informationen zu sammeln, dann passende Materialien zu suchen und diese Brücke dann zu bauen. Die Schülerinnen und Schülern konnten frei wählen, ob sie die Aufgabe alleine oder in Partner- und Gruppenarbeitsphasen absolvieren. Anschließend arbeiteten alle Kinder gemeinsam an einer Ausstellung für die Eltern, die zum Sommerfest präsentiert wurde. Nach den vier Wochen, in der die Klasse mit den Tablets arbeitete und das Brückenprojekt durchgeführt wurde, wurden sowohl die betreuende Lehrkraft als auch die Schülerinnen und Schüler nach ihren Erfahrungen und Eindrücken befragt. Aus Sicht der Lehrkraft zeigten sich sowohl Vor- als auch Nachteile, während die Schülerinnen und Schüler vor allem die Vorteile bei der Arbeit am Tablet betonten. Am Beispiel des Brückenprojekts lassen sich Chancen und Herausforderungen des digitalen Lernens verfolgen und eine kindgerechte Verknüpfung von „virtuellem Lernen“ und dem handelnden Lernen in der „natürlichen Welt“ aufzeigen, die im Rahmen des Beitrags noch weiter diskutiert werden soll.