

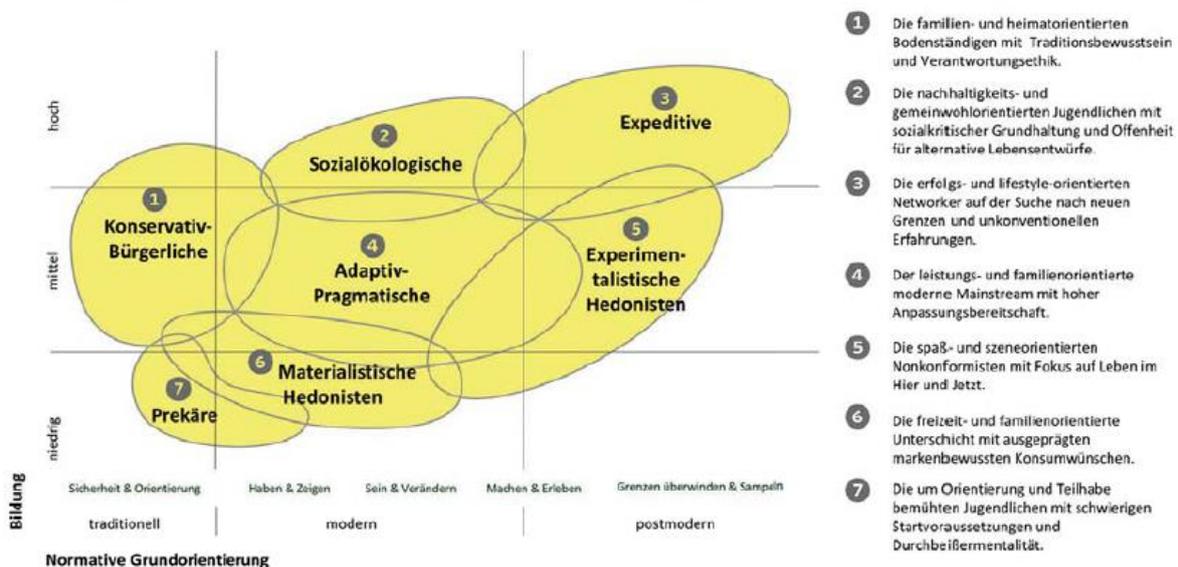
Digitale Medien und digitales Lernen – Erkenntnisse aus der SINUS-Studie „Wie ticken Jugendliche 2016?“

Dr. Silke Borgstedt, Maximilian von Schwartz

Die neue SINUS-Jugendstudie „Wie ticken Jugendliche 2016? – Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland“ wurde vom SINUS-Institut und der SINUS:akademie initiiert. Sie liefert zum dritten Mal in Folge eine offene und alltagsnahe Bestandsaufnahme der soziokulturellen Verfassung der 14- bis 17-Jährigen in Deutschland. Hierzu wurden von Anfang Juli 2015 bis Ende Oktober 2015 im Rahmen einer qualitativen Erhebung 72 Jugendliche befragt.

Die Untersuchung bildet die Vielfalt der Perspektiven in Form von **sieben Lebenswelten** ab. Zahlreiche Zitate und kreative Selbstzeugnisse der Befragten sowie Fotos ihrer Wohnwelten gewähren anschauliche Einblicke in Lebensalltag, Wertehorizonte und Alltagsästhetik.

Kurzbeschreibungen der SINUS-Lebenswelten u18



Besonders vertieft werden darüber hinaus die Themen

- Digitale Medien und digitales Lernen
- Mobilität
- Umweltschutz
- Klimawandel und kritischer Konsum
- Liebe und Partnerschaft
- Glaube und Religion
- Geschichtsbilder

- Nation und nationale Identität
- Flucht und Asyl

Digitalisierung ist ein wesentlicher Treiber des aktuellen Wertewandels und sozialer Transformationsprozesse. Gerade aufgrund des hohen Entwicklungstempos technischer Neuerungen und der Konsequenzen für zentrale gesellschaftliche Bereiche (Arbeitswelt, Bildung, Erziehung, Kommunikation, Alltagsorganisation, Mobilität etc.) sind die Auswirkungen umfassend und betreffen fast alle Facetten unserer Lebenswelt. Gerade für Jugendliche ist es heute der Normalzustand online zu sein.

Was aber ist ihnen dabei wichtig?

Was sehen sie als zentrale Kompetenzen?

Und welche Rolle kommt dabei der Schule zu?

Digitale Medien und digitales Lernen – Ausgewählte Ergebnisse

Die Bedeutung digitaler Medien im Alltag

Die aktuell 14- bis 17-Jährigen gehören zur ersten Generation von Jugendlichen in Deutschland, die das Internet nicht nur selbstverständlich nutzen, sondern online leben. Vor allem Smartphones sind mittlerweile zu selbstverständlichen Begleitern für alle Lebenslagen geworden. Sie sind Infozentrale, Navi, Unterhaltungsmedium und insbesondere Kommunikationsstandleitung zu den Freunden.

Messenger-Dienste und soziale Netzwerke sind somit unverzichtbare Infrastruktur für soziale Teilhabe. Gar nicht mit anderen vernetzt zu sein, ist ungewöhnlich und wird mit Außen-seitertum gleichgesetzt.

Gleichzeitig zeigen sich erstmalig auch negative Seiteneffekte des permanenten Verfügbarkeitsmodus: Vor allem in bildungshöheren jugendlichen Lebenswelten gelten „dauerndes Herumgetippe“ und „Starren aufs Display“ teilweise als uncool.

Zudem bekunden viele Jugendliche, dass aus Ihrer Sicht der Höhepunkt der Digitalisierung bereits erreicht ist und zeigen erste Anzeichen einer medialen Sättigung – auch was die Ausstattung mit entsprechenden Geräten betrifft.

„Mehr Internet geht nicht“

„Ich brauche eigentlich nichts mehr, ich habe ja alles. Ein großer Fernseher zum Beispiel. Da überlegt man mal so drüber. Na das krieg´ ich dann auch immer zu Weihnachten oder so was. Deswegen brauche ich eigentlich nichts mehr.“

männlich, 15 Jahre, Adaptiv Pragmatische

Medienkompetenz aus Perspektive der Jugendlichen

Mit digitalen Medien umgehen zu können, ist für Jugendliche kein bewusster Lernprozess, sondern ein kontinuierliches Hineinwachsen und Ausprobieren. Aus ihrer Sicht muss man sich heute mit Medien einfach auskennen. Das trifft besonders auf das technische Handling und die Bedienung von Interfaces der „Standardgeräte“ zu: Handy/Smartphone, Tablets und Spielekonsolen.

Es gilt als Selbstverständlichkeit, sich den Umgang mit diesen Geräten über „learning by doing“ in Eigenregie beizubringen. Einige nutzen Online-Tutorials oder Hilfe-Foren, wenn sie nicht weiter wissen oder etwas grundlegend lernen möchten. Meist probiert man es aber zunächst einfach selbst aus.

*„Probieren geht über Studieren, man probiert sich halt durch und dann irgendwann kannst du´s halt. Hast du halt total den Durchblick. Ich habe mir eine App runter geladen zum Video schneiden, habe damit das Video so paar Schnitte an sich gesetzt und dann alles halt okay.“
männlich, 16 Jahre, Adaptiv-Pragmatische*

Die Beherrschung von Programmen und Programmiersprachen gilt als Spezialkenntnis, die persönlich kaum relevant ist.

Den Umgang mit Software bzw. komplexeren Anwendungen wie MS Office oder Grafikprogramme sehen Jugendliche nicht als besonders relevante Kenntnis im Bereich der Medienkompetenz an. Diese Fähigkeiten gehören für sie nicht zum Repertoire der Aktivitäten, die sie sich selbst freiwillig beibringen. Diese Kompetenzen werden überwiegend in der Schule, teilweise unterstützt durch Eltern, vermittelt und stoßen auf mehr oder weniger Begeisterung. Jugendliche mit höherem (angestrebtem) Bildungsabschluss sehen hier am ehesten eine zumindest künftige Relevanz dieser Kenntnisse.

Eltern sind wichtige Ansprechpartner bei Fragen zu den digitalen Medien.

Zwar betonen aktuelle Publikationen zur Mediensozialisation, dass sich Medienkompetenz und Nutzungsmuster heute vorrangig ohne den Einfluss von Erwachsenen und vor allem häufig ohne das Zutun von Bildungsinstitutionen entwickeln. Jugendliche verfügen aber durchaus über ein ausgeklügeltes Unterstützungsnetzwerk in Technikfragen, wobei Familienmitglieder auch eine relevante Rolle spielen – denn die Eltern sind heute selbst oft versierte Onliner. Freunde sind dennoch zumeist die erste Anlaufstelle für Fragen rund um digitale Medien.

*„Ich habe das alles eigentlich selber ausgecheckt. Ich habe draufgeklickt und geschaut, was da so passiert. Und eigentlich hauptsächlich der Freund von meiner Mom. Der ist so ein Computerfreak. Der checkt das alles voll aus.“
weiblich, 15 Jahre, Experimentalistische Hedonisten*

Digitale Medien in der Schule

Dass das Lernen mit digitalen Medien Vorteile bietet, ist Konsens bei den Jugendlichen. Sie sehen vor allem die Vielfalt der Gestaltungsmöglichkeiten, die automatischen Korrekturfunktionen und den Wegfall des mühsamen händischen Schreibens als unschlagbaren Vorteil.

Insbesondere für Jugendliche aus Elternhäusern, in denen digitale Medien kaum, oder wenn dann nur als Entertainmentzentrale eine Rolle spielen, sind digitale Medien in der Schule besondere Attraktoren, die durch ihre reine Verfügbarkeit ein erhebliches Maß an Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

*„Wir sind einfach auf eine Seite gegangen. Da haben wir die Ländernamen alle durchgemacht in Europa und mussten dann die Hauptstädte lernen und die Ländernamen. Dann bestimmte Flüsse, Berge, dann Königreiche. Und irgendwann haben wir angefangen mit Afrika. Das ging immer so weiter. Das hat mir Spaß gemacht. Also solche Sachen finde ich schon schön, weil man lernt auch dabei. Das klingt kindisch, weil spielend lernen sozusagen in dem Sinne.“
weiblich, 16 Jahre, Konservativ-Bürgerliche*

Schulen sind aus Sicht der Jugendlichen defensive Akteure in punkto digitales Lernen.

Spontane Assoziationen zum Thema „Digitale Medien in der Schule“ drehen sich vor allem darum, welche Geräte in der Schule wo und wann verboten sind und was im Internet aus Sicht der Lehrer alles gefährlich ist.

Zwar wird im Unterricht mit digitalen Medien gearbeitet, allerdings aus Perspektive der Jugendlichen nur phasenweise und fachspezifisch. „Computer“ ist zumeist ein Extrafach, zum Beispiel in Form spezifischer Kurse oder Wahlpflichtfächer. Der Umgang mit digitalen Medien wird nicht fächerunabhängig selbstverständlich integriert oder thematisiert.

Überwiegend ist der Einsatz nutzenorientiert und anlassbezogen, insbesondere für die Vorbereitung von Referaten, das Schreiben von Bewerbungen oder Ähnlichem. Mit Blick auf die Aktivitäten liegt aus Sicht der Jugendlichen der Fokus auf dem korrekten Bedienen von Bürosoftware.

*„Das finde ich ein bisschen schade, wir haben nur einmal in der Woche Informatik. Das sind solche Sachen am Rechner. Ich finde, so was sollte man wirklich ein bisschen öfter machen. Zwei Stunden die Woche wären cool.“
männlich, 14 Jahre, Materialistische Hedonisten*

Digitale Medien finden somit zu definierten Zeiten und in bestimmten Kontexten Anwendung, und zwar für Lernziele, die nicht primär auf den Erwerb von Kompetenzen im Umgang mit Medien ausgerichtet sind. Medien dienen als Mittel zum Zweck, häufig auch zur Belohnung, Entspannung oder zur generellen Motivation.

Kennen sich die Lehrer aus Deiner Sicht gut genug mit digitalen Medien aus?

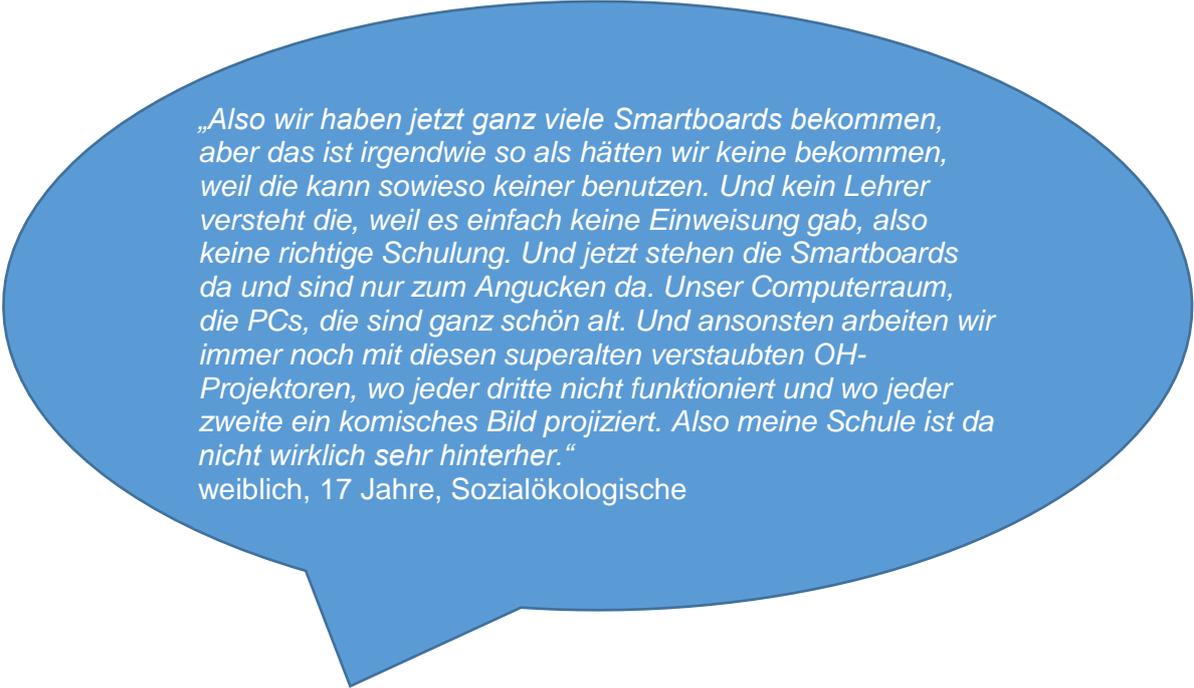
„Das ist schwierig. Ich denke, jüngere Lehrer, Referendare, die vielleicht gerade fertig sind mit ihrem Studium eher als ein Lehrer, der jetzt schon 30 oder 40 Jahre in seinem Job arbeitet, weil derjenige ja mit dem Internet und mit den ganzen modernen Medien nicht so aufgewachsen ist. Und ich denke, wenn man jetzt in den Schulen alles umstellen würde, dass es nur noch iPads gibt, wo man darüber seine Klassenarbeit schreibt oder so, kann ich mir schon vorstellen, dass ältere Lehrer damit vielleicht erst mal überfordert sind.“
weiblich, 17 Jahre, Expeditiv

Die technische Ausstattung der Schulen kritisieren Jugendliche als nicht ausreichend und veraltet.

Jenseits der unterschiedlichen Präferenzen, ob und wieviel Einsatz von Medien in der Schule sinnvoll und wünschenswert ist, sind sich Jugendliche aller Lebenswelten in einer Sache einig: Wenn digitale Medien eingesetzt werden, sollten sie auf dem aktuellen Stand der Technik sein.

Veraltete Geräte und entsprechende Software gelten als „nutzlos“. Smartboards und Dokumentenkameras werden inzwischen als „normale“ Ausstattung eingeordnet und haben sich als Tafelersatz etabliert.

Darüber hinaus sind Jugendliche zuhause jedoch in technischer Hinsicht meist besser ausgestattet als in der Schule. Die schulischen Computerräume werden zudem als chronisch überlastet und zu reglementiert wahrgenommen.



„Also wir haben jetzt ganz viele Smartboards bekommen, aber das ist irgendwie so als hätten wir keine bekommen, weil die kann sowieso keiner benutzen. Und kein Lehrer versteht die, weil es einfach keine Einweisung gab, also keine richtige Schulung. Und jetzt stehen die Smartboards da und sind nur zum Angucken da. Unser Computerraum, die PCs, die sind ganz schön alt. Und ansonsten arbeiten wir immer noch mit diesen superalten verstaubten OH-Projektoren, wo jeder dritte nicht funktioniert und wo jeder zweite ein komisches Bild projiziert. Also meine Schule ist da nicht wirklich sehr hinterher.“
weiblich, 17 Jahre, Sozialökologische

Die Jugendlichen sehen Schule – potenziell – als relevanten Akteur für Medienkompetenz bei Sicherheitsfragen.

Dass man sich digitalen Medien in der Schule vor allem aus der Perspektive von Risiken und Gefahren nähert, wird von den Jugendlichen einerseits bedauert. Auch die generelle Kritik an zentralen Anbietern und Plattformen erzeugt eine ablehnende Haltung.



„die sagen immer nur ‚Facebook ist böse‘ und so“

Andererseits sind Risiken im digitalen Raum als Thema von hoher persönlicher Relevanz und Jugendliche möchten mehr darüber erfahren. In der Schule lernt man laut Befragten insbesondere, wie man sich vor jugendgefährdenden Inhalten und dem Abgriff persönlicher Daten schützen kann oder wohin man sich bei Mobbing wenden kann. Dies geschieht teilweise auch durch den Unterrichtsbesuch von externen Experten, zum Beispiel von Polizisten, Live-Hackern.

Die Jugendliche möchten digitale Medien nicht nur nutzen, sondern auch verstehen.

Jugendliche wünschen sich einen weniger gefahrenzentrierten Unterricht, der die Chancen von digitalen Medien aufzeigt und konkrete Kriterien vermittelt, wie diese Chancen umgesetzt werden können, ohne sich allzu hohen Risiken auszusetzen. Sie würden beispielsweise gerne lernen, wie man das Internet benutzt, worauf man achten muss und wie man sich schützt.

Lehrer werden vorrangig als Mahner aufgefasst, die sagen, dass man aufpassen muss, jedoch nicht genauer erklären, nach welchen Maßstäben man dabei vorgehen soll.

Allgemein wird bemängelt, dass Technik zwar genutzt, jedoch nicht wirklich erklärt wird. Gern wüsste man, wie ein Computer oder das Internet eigentlich „funktioniert“. Gewünscht wird ein stärkerer Fokus auf technische Aspekte, wie man beispielsweise Windows mit einem Apple-Handy verbindet, ein tieferes Verstehen der benutzten Programme und eine größere Relevanz der gelehrt Inhalte für das tägliche Leben.

Die neue SINUS-Jugendstudie "Wie ticken Jugendliche 2016?" ist veröffentlicht und in digitaler Form erstmals als [Open Access](#) verfügbar. Einzelne Kapitel können Sie bei [Springer Link](#) herunterladen.

Veranstaltungen zur Vertiefung bietet die [SINUS:akademie](#).