

## Digitale Didaktik

Ob der »Computer das Klassenzimmer erobert«, wie die Frankfurter Rundschau im Anschluß an die »didacta« (Internationale Fachmesse für Schule, Bildung, Training, vom 25. 2. bis 1. 3. in Stuttgart) schrieb, und ob dies geschehen soll, hängt von zwei Fragen ab: Braucht die Gesellschaft eine Schule, die auf die Arbeit am Computer vorbereitet? Und brauchen Kinder und Jugendliche den Computer für ihre Entwicklung und ihr Lernen?

Es heißt, die Zukunft gehöre dem Computer, und die Schule, die doch auf eben diese vorbereiten soll, müsse deshalb in das Leben und Arbeiten mit Computern einüben. Bedeutet dies, daß wir alle das Programmieren und möglichst viele Computersprachen beherrschen sollten? Oder wird es so sein, daß wir, wie etwa heute schon am automatischen Bankschalter, mit wenigen einfachen Handgriffen, zu denen uns die Maschine Schritt für Schritt anleitet, die gewünschte Funktion abrufen? Wenn wir im Alltag mit dem Computer tatsächlich nur so umgehen, wäre es dann nicht ebenso unsinnig, daraus einen umfassenden Auftrag für die Schule abzuleiten, wie wenn man aus der Bedeutung des Benzinmotors auf die Notwendigkeit schließen wollte, alle Schüler zu KFZ-Mechanikern auszubilden?

Alle Prognosen stimmen jedenfalls darin überein, daß der zukünftige Bedarf an Programmierern beschränkt sein wird und daß sich daraus kein allgemeiner Auftrag für die Schule ableiten läßt. Dazu kommt, daß die Möglichkeiten der Schule, ernsthaft am Computer auszubilden, sehr begrenzt sind: Angesichts der dafür erforderlichen Zeit, die sich nach Tausenden von Stunden bemißt, nehmen sich die in der Schule möglichen drei Wochenstunden sehr bescheiden aus.

Aber wie steht es mit den Kindern und Jugendlichen selbst? Brauchen sie den Computer, um in zeitgemäßer

Form leben zu können? Tatsächlich hat der amerikanische Psychologe Seymour Papert die Auffassung vertreten, der Computer könne zu einer Art Lernumwelt werden, in der Kinder in spielerischer Form sich in formalem Denken schulen.

Aber selbst wenn man sich von Paperts Versuchen mit der computergesteuerten Schildkröte überzeugen läßt (denen freilich von amerikanischen und deutschen Didaktikern inzwischen widersprochen wird) – sie hängen doch ab von einem Lernverständnis, das den in der Schule bisher unternommenen Versuchen mit Computern ganz entgegensteht: Bei Papert ist der Computer nicht Lerngegenstand, sondern stellt ein Medium des Lernens und der Erfahrung dar, und die Kinder erhalten die Möglichkeit, selbständig und mit viel Zeit ihre Ideen zu entwickeln.

### Schule fürs Leben

Das Gesagte kann nun aber nicht bedeuten, daß der Computer ohne Wirkung auf die Schule bleiben oder daß die Schule nur so weitermachen sollte wie bisher. Zusammen mit den neuen Medien führen die neuen Technologien zu gesellschaftlichen Veränderungen von kaum zu überschätzender Tragweite, und darauf muß sich auch die Schule einstellen.

Die Veränderungen betreffen zunächst die Arbeitswelt und bringen eine grundlegende Verschiebung des Verhältnisses von Arbeit und Leben mit sich: Wenn eine Gesellschaft für ihr Überleben nicht mehr die Arbeitsleistung aller ihrer Mitglieder braucht, sondern nur noch die eines vielleicht immer kleineren Teils, dann können die Lebensentwürfe der Menschen nicht mehr nur auf Arbeit ausgerichtet sein und kann sich die Schule nicht mehr nur als Vorbereitung auf ein Arbeitsleben verstehen.

Von ebenso großer Tragweite sind die politischen Probleme, die von den neuen Medien aufgeworfen werden. An den mit Datenschutz, Informationskontrolle und Persönlichkeitsrecht verbundenen Fragen sowie an den Gefahren einer demokratisch nicht kontrollierten Form von Macht, wie sie aus der Verfügung über Daten erwachsen kann, darf die Schule nicht vorbeisehen. Die Schule hat hier die Pflicht der Aufklärung und der Einführung in neue Bereiche politischer Verantwortung. Daß die Schule dabei vielleicht auch selbst

von den Möglichkeiten eines nahezu unbeschränkten Zugriffs auf Medien für den Unterricht profitieren könnte, fällt im Vergleich dazu kaum ins Gewicht, zumal zu befürchten wäre, daß die Medien das Lernen dominieren.

Für die Gegenwart der Kinder und Jugendlichen stehen allerdings andere Probleme im Vordergrund. Wie auch immer man zu den weitreichenden Thesen vom »Verschwinden der Kindheit« im Zeitalter der Medien (Neil Postman) stehen mag – daß sich Kindheit und Jugend entscheidend wandeln, wenn Erfahrungen immer weniger selbst gemacht, sondern nur nachvollzogen werden, daran kann kaum ein berechtigter Zweifel bestehen. Für die Schule erwachsen daraus neue Fragen: Weit mehr als bisher muß sie Erfahrungen ermöglichen, die außerhalb des Kreises ihrer traditionellen Aufgabenfelder liegen. Sie muß Gelegenheiten bieten, nicht nur den Kopf, sondern auch den Körper zu üben, nicht nur abstrakt zu theoretisieren, sondern der Wirklichkeit praktisch zu begegnen.

Die neuen Medien und Technologien bringen also für die Schule Veränderungen mit sich, die weit über die Frage einer angemessenen Berufsvorbereitung hinausgehen. Letztlich geht es um die Frage des Lebens selbst und um das Bild von Welt, an dem wir uns und an dem sich die Schule orientiert. Greift der Computerwissenschaftler und -kritiker Joseph Weizenbaum zu weit, wenn er von einer »abermaligen Erschaffung der Welt nach dem Bild des Computers« spricht und vor einer Verdrängung der Vernunft durch bloß noch berechnendes Denken warnt?

Ein Ja scheint mir ebenso gewagt wie ein entschiedenes Nein. Vieles, was mit den neuen Technologien und Medien auf uns zukommt, ist heute noch gar nicht abzusehen. Nur allzu sichtbar dagegen ist die Angst, die wohl nicht zuletzt aus eben dieser Unsicherheit erwächst: die Angst, zu spät zu kommen, etwas zu versäumen, in einen technologischen Rückstand zu geraten. Und wie mit so vielen Ängsten lassen sich auch mit dieser Angst Geschäfte machen: Welcher Kultusminister wollte schon dafür verantwortlich sein, wenn Deutschland an Konkurrenzfähigkeit verlore! Man kann ihnen nur Mut wünschen, den Sachzwangrednern zu widerstehen und die Danaergeschenke der Computerindustrie dafür zu nehmen, was sie sind. *Friedrich Schweitzer*