

Was ist digitale Didaktik?



Die Frage, welche Geräte im Unterricht zum Einsatz kommen, ist weniger relevant als diejenige der didaktischen Relevanz: Wofür werden sie eingesetzt?
Foto: Roger Wehrli.

Unterricht und Digitalisierung. Gymnasiallehrer und Fachdozent Philipp Wampfler hat sich einen Namen gemacht als Experte für Themen rund um Schule und soziale Medien. Er zeigt auf, wie sich die Digitalisierung auf die Unterrichtsgestaltung auswirkt.

Bei Weiterbildungsveranstaltungen treffe ich an Schulen oft folgende Ausgangslage an: Die Schule verfügt neu über mehr Laptops oder Tablets und sucht nach Ideen, um diese Geräte im Unterricht sinnvoll einsetzen zu können. Digitale Didaktik besteht so oft in einer Anpassung einer bestehenden Schul- und Lernkultur an neue Kommunikationsformen.

Bei diesem Vorgehen wird das Pferd aber am Schwanz aufgezümt. Beschaffung und Einsatz von Geräten müssten aus didaktischen Überlegungen erfolgen – nicht diese erst notwendig machen. Wie

sehen solche Konzeptionen hin zu einer digitalen Didaktik aus? Im Folgenden ein kurzes Programm – mit einer Pointe.

0. Der falsche Gedanke vom Mehrwert

Berufliche und gesellschaftliche Aufgaben haben heute und in Zukunft auch eine digitale Seite. Schreiben, lesen, rechnen – aber auch Recherche, Zusammenarbeit und Kreativität erfolgen mit digitalen und vernetzten Werkzeugen. Was Kinder im Unterricht lernen sollen, ist nicht unabhängig von Entwicklungen in Gesellschaft und Berufswelt. Menschen rechnen etwa heute abgesehen von einfachen Alltagsaufgaben nicht mehr im Kopf. Sie benutzen Maschinen, die das effizient und fehlerfrei machen. Zu fragen, welchen Mehrwert digitale Tools beim Erlernen der schriftlichen Division bringen, ist sinnlos: schriftliche Division ist obsolet geworden. Lernen muss sie nur noch, wer daran

besonderen Spass hat oder dadurch besondere abstrakte Denkfähigkeiten erwirbt.

1. Wissen wird angeeignet, nicht vermittelt

Der erste Grundsatz der digitalen Didaktik ist die Einsicht, dass Wissen für Menschen in bestimmten Situationen sinnhaft sein muss. Dann eignen sie es sich an – indem sie anderen zuhören, nachschlagen, etwas ausprobieren. Die Vorstellung, eine Lehrperson würde ihr Wissen an Lernende weitergeben, ist zwar stark verbreitet, aber irrig. Didaktik bedeutet, eine Umgebung zu schaffen, in der Schülerinnen und Schüler individuell Wissen erwerben können.

Daraus ergibt sich ein Blick auf den Unterricht, der von den Lernenden ausgeht und beobachtet, was sie brauchen, um Kompetenzen aufzubauen und mündig zu werden. Kompetenzen sind dann mehr

«Didaktik bedeutet, eine Umgebung zu schaffen, in der Schülerinnen und Schüler individuell Wissen erwerben können.»

als ein Schlagwort der Bildungsverwaltung: Sie bezeichnen das konkrete Können. Was hilft Schülerinnen und Schülern, morgen mehr zu können als heute; was befähigt sie, Verantwortung zu übernehmen?

2. Wer lernt, arbeitet zusammen

Die Prüfungskultur, an der sich viele Schulen orientieren, rechnet Leistungen einzelnen Personen zu. Diese Vorstellung ist in allen relevanten gesellschaftlichen Bereichen überholt: Ein Haus bauen, eine Fernsehserie drehen, einen wichtigen Text schreiben – das machen Menschen gemeinsam mit anderen und unter Einbezug technischer Hilfsmittel. Kommunikation und Kooperation sind zentral; auch Diversität ist eine Stärke von Gruppen. Darauf legt der zweite Grundsatz den Fokus: Digitale Didaktik ermöglicht vielfältige Begegnungen, bei denen Lernende sich mit anderen austauschen und mit ihnen zusammenarbeiten können.

3. Schule wird zum «Makerspace»

«Makerspaces» sind offene Räume, in denen Menschen kreativ an Projekten arbeiten und sie umsetzen. Orientiert sich die Schule an diesem Konzept, dann hat das drei Konsequenzen:

- a) Eine Öffnung gegenüber Eltern, dem Quartier und externen Fachleuten. Klassen zeigen ihre Arbeiten. Sie laden interessante Personen in ihren Unterricht ein, um mit ihnen zusammen Projekte zu erarbeiten.
- b) Projektunterricht ist nicht mehr ein Gefäss, sondern der Normalfall. Lernende arbeiten konstant an Projekten – und erwerben als eine der ersten Kompetenzen ein Verständnis für Projektabläufe.
- c) Im Unterricht entstehen Lernprodukte, die einen Nutzen haben. Dieser Nutzen kann ein persönlicher sein, einer Gruppe von Menschen helfen oder gar der Gesellschaft – nur ist er nicht künstlich und willkürlich wie ein Notensystem,

das sich nur über schulische Tradition und Selektion legitimiert.

4. Breite Vernetzung

Lernen ist Vernetzung, also die Möglichkeit, jemandem Fragen zu stellen und Fragen zu beantworten; zu wissen, wer sich womit auskennt und was erklären kann. Diese Vernetzung findet an Schulen immer statt: Primär innerhalb der Klassen und im Kollegium. Digitale Kommunikation erleichtert es, Vernetzung breiter zu denken. Soziale Netzwerke können etwa vorführen, wie leicht es ist, einer Professorin oder einem Politiker eine Frage zu stellen und eine Antwort zu bekommen. Oft handelt es sich aber nicht um prominente Personen: Schon nur im Schulhaus zu wissen, wer an ähnlichen Projekten arbeitet und über Ressourcen verfügt, die beim Lernprozess hilfreich sein können, ist eine wichtige Organisationsform.

5. Weg von Fächern und Rollen

Findet Lernen so statt – von den Kindern aus gedacht, vernetzt und in Projekten – dann verschwimmen Rollen und Fächer. Organisiert eine Gruppe eine Tauschbörse für Fussball-Bilder, vermischen sich sprachliche Fertigkeiten, mathematisches Denken und Reflexion von sozialen Fragen automatisch. Lehrpersonen unterstützen beim Lernen – sie unterrichten nicht mehr. Sie eröffnen Möglichkeiten, statt Wissen zu vermitteln. Das braucht Flexibilität und die Bereitschaft, nicht darauf angewiesen zu sein, dass eine Klasse ruhig zuhört und tut, was man sagt. Der Lohn sind Begegnungen mit Lernenden, die eine neue Tiefe bekommen, weil es um echte Bedürfnisse und nicht schulisch generierte geht.

6. Technik im Hintergrund

Die fünf diskutierten Aspekte digitaler Didaktik zeigen, dass technische Fragen

nicht im Vordergrund stehen. Informatikmittel erleichtern die hier beschriebenen Lernprozesse – für ihr Verständnis oder ihre Umsetzung sind sie aber nicht entscheidend. Was hier «digitale Didaktik» heisst, ist daran angelehnt, wie Menschen heute relevante Fähigkeiten erwerben (das ist auch die Pointe des Beitrags).

Mit welchen Geräten und welchen Apps gearbeitet wird, ist eine Entscheidung, die von den Lernenden und ihren Projekten ausgeht. Die Schule schafft einen Rahmen, der primär aus einem funktionierenden WLAN und den nötigen Sicherheitsvorkehrungen besteht. Sie macht es möglich, dass digitale Kanäle für das Wissensmanagement genutzt werden können. Die Schülerinnen und Schüler, welche die Tauschbörse aufziehen, können eine Homepage erstellen und E-Mails verschicken – wenn sie das für sinnvoll halten. Kommen sie von selbst nicht auf die Idee, zeigt ihnen jemand mit der nötigen Erfahrung Möglichkeiten auf und führt vor, was digitale Abläufe erleichtern.

Klar ist, dass digitale Didaktik sehr langsam und behutsam den Weg in Schulen findet. Die Schulsozialisation und -tradition prägt Kinder sehr stark. Lernen ist für sie wie auch für viele Eltern mit der Vorstellung von Frontalunterricht im Gleichschritt verbunden. Digitale Kommunikation kann den Weg zu zeitgemäsem Lernen ebnen. Voraussetzung ist, dass Klassen früh Projekte erarbeiten und Erwachsenen ihnen das zutrauen. Digitale Didaktik befähigt, durch Lernen zu selbstbestimmtem Handeln mit sozialer Verantwortung zu gelangen.

Philippe Wampfler