

## **Modellversuch zur Veränderung der Lernprozesse durch unterschiedliche Mediennutzungen**

### **Zur Förderung der Selbstbestimmung bei der Konstruktion eigener Identität unter besonderer**

### **Berücksichtigung von Pubertätsprozessen im medialen Spannungsfeld zwischen „Gutenberg- Galaxis“<sup>1</sup> und „globalem Dorf“<sup>1</sup>**

Dieser Modellversuch orientiert sich an grundlegenden Thesen von Marshall McLuhan, der häufig als „der einflussreichste Medientheoretiker aller Zeiten“<sup>2</sup> angesehen wird. Medien schaffen Umgebungen, die das Selbstkonzept eines Individuums – und folglich auch die Selbstrealisation (z.B. die Berufsorientierung) und Lernprozesse – mitprägen. Diese sehr unterschiedlichen Medienumgebungen verändern die Gehirnstrukturen der Schülerinnen und Schüler und die Kommunikation in den Familien, den peer-groups und letztlich der gesamten Gesellschaft.

Nach McLuhan gibt es in der Menschheitsgeschichte zwei zentrale Paradigmenwechsel für die Konstruktion von Identitäten und Lernprozessen, die von Medien – von Büchern und von elektronischen Medien - verursacht wurden.

Zur Gutenberg-Galaxis: McLuhan meint mit diesem Begriff die seit der Erfindung der Gutenbergpresse (ca. 1457) sich über die Jahrhunderte durch das Lesen und Schreiben entfaltende Dominanz der Schriftkultur, der visuellen Kultur, über die Kultur der mündlichen Überlieferung, der Hör- und Sprech-Kultur. Das Medium Buch veränderte gesellschaftliche Kommunikationsprozesse und verursachte viele einflussreiche Entwicklungen der Moderne wie beispielsweise den Individualismus.

Zum globalen Dorf: Die visuelle, individualistische Schriftkultur wird durch elektronische Medien zukünftig wieder mehr in eine Hör- und Sprechkultur übergehen (z.B. Hörbücher, Hör- und Sprech-Funktionen für Smartphones /Computer /Navigationsgeräte, Skype, TeamSpeak bei „World of Warcraft“). Während dieser Periode werden die Menschen vom Individualismus abrücken und durch die gegenseitige elektronische Abhängigkeit eine zunehmende kollektive Identität (z.B. durch soziale Netzwerke wie facebook, gemeinsame Computerspiele, Internet) annehmen.

Ziel dieses Modellversuchs ist es elektronische Medien und Schriftkultur in eine Medienumgebung zu integrieren, die den Schülerinnen und Schülern altersgemäß das Spannungsfeld zwischen individualistischer und kollektiver Identitätsbildung und damit auch unterschiedliche Arten von Lernprozessen deutlich macht. Dies soll die Selbstbestimmung bei der Konstruktion eigener Identität stärken.

<sup>1</sup> Marshall McLuhan, kanadischer Medientheoretiker (1911 – 1980), prägte und popularisierte diese Begriffe, wie auch den Begriff des „Surfens“ im Internet.

<sup>2</sup> DIE ZEIT vom 21. Juli 2011, S.39

## **Geplante Aufgaben einer/s Mitarbeiters/in:**

### **Mitarbeit bei**

- **Umfragen zu Art (z.B. Rollenspiele wie „Tibia“, „World of Warcraft“, das „eine Welt der Abenteurer...“ verspricht) und Umfang der Mediennutzung auch unter geschlechtsspezifischer Perspektive unter allen Schülerinnen und Schülern des JAG und unter allen Eltern über Art und Umfang der Mediennutzung durch ihre Kinder. (Querschnittsuntersuchung)**

**Untersucht werden soll ebenfalls, ob es in der Mediennutzung Unterschiede zwischen Stadt und Land gibt. (JAG Emden/JAG Pewsum)**

**Ferner soll die normale Veränderung der Mediennutzung von Schülerinnen und Schülern von der 5. Klasse bis zum 12. Jahrgang untersucht werden. Es scheint hier – wie von McLuhan vorausgesagt - , eine Verschiebung von Computerspielen, die der Hör- und Sprechkultur zuzuordnen sind, hin zu einer der Schriftkultur verbundenen Computernutzung bei den erfolgreichen Schülerinnen und Schülern zu geben.**

- **Interviews von Schülerinnen, Schülern und Eltern einer 5. Klasse zu Art und Umfang der Mediennutzung – auch unter geschlechtsspezifischer Perspektive;  
Familienkommunikation;  
peer-group-Kommunikation;  
Medienumgebung und Organisation des Arbeitsplatzes der Schülerinnen und Schüler;  
Tests für verschiedene Medienumgebungen und Arbeitsplatzorganisationen;  
Freizeitverhalten;  
(Längsschnittuntersuchung)**
- **Interviews mit Schulverweigerern und sehr leistungsschwachen Schülerinnen und Schülern zusammen mit ihren Eltern über ihre Probleme und ihre Mediennutzung. Es besteht der Verdacht, dass soziale und psychische Probleme durch bestimmte Formen der Mediennutzung verstärkt werden.**
- **Aufbau einer Medienumgebung, die elektronische Medien und Schriftkultur integriert. (z.B. Buchrezensionen auf der Homepage, Integration dieser Medienumgebungen in den Unterricht; Antolin-Programm für 5. bis 10. Klasse o.ä.) Diese altersabhängigen Medienumgebungen sollen hinsichtlich ihres Einflusses auf Lernprozesse getestet werden.**

**Angesichts einer zunehmenden Anzahl von Schülerinnen und Schülern, die aufgrund von einer von ihnen nicht mehr zu kontrollierenden Online-Spielsucht in der Schule scheitert bzw. als sehr leistungsschwach erscheint, sollen durch diesen Modellversuch die**

**Mechanismen der übermäßigen Computernutzung verstanden und Gegenkonzepte entworfen werden.**

**Anlass für diesen Antrag sind verschiedene Erfahrungen, von denen ich zwei exemplarisch herausgreifen möchte:**

**Eine 6. Klasse fiel durch große Leistungsprobleme auf. Eine Umfrage ergab, dass ca. 80% der Schülerinnen und Schüler täglich mehrere Stunden vor dem Computer verbrachte. In Absprache mit den Eltern wurde die tägliche Zeit vor dem Computer auf maximal eine Stunde begrenzt. Die Leistungsprobleme der Klasse waren schlagartig verschwunden. Angemerkt werden soll hier noch, dass in diesem Kontext eine Zusammenarbeit mit den Eltern absolut notwendig ist.**

**Aus vielen Gesprächen mit Schulverweigerern und sehr leistungsschwachen Schülerinnen und Schülern der 10. bis 12. Jahrgangsstufe ist mir bekannt, dass sie oft täglich mehr als 10 Stunden vor dem Computer verbringen. Oft sind soziale oder psychische Probleme vorhanden, die durch den exzessiven Medienkonsum noch verstärkt werden. Die meisten würden problemlos ihr Abitur bestehen, wenn sie ihren Medienkonsum kontrollieren könnten. Dies funktioniert jedoch nur durch persönliche Beratung und Mitarbeit der Eltern.**

**Anzumerken bleibt, dass die meisten Probleme durch bestimmte Arten von Computerspielen entstehen. Diese Probleme werden in den nächsten Jahren vermutlich noch größer werden, denn die Umsätze der Industrie, die Computerspiele herstellt, wachsen stark. In ca. 5 Jahren sollen die Umsätze, die mit Computerspielen erzielt werden, höher sein als die Umsätze von Film- und Musikindustrie zusammengenommen.**

**Mir ist keine Schule bekannt, die aufgrund einer vollständigen Evaluation der Mediennutzung seiner gesamten Schülerschaft ein Medienkonzept entwickelt und getestet hat. In diesem Bereich könnte dieser Schulversuch eine Vorreiterfunktion besitzen.**

**Für diesen Modellversuch beantragt das JAG eine auf 3 Jahre befristete Stelle.**

Alexander Stracke

Schulleiter des Johannes-Althusius-Gymnasiums