



Auf dem Weg zur vierten Kulturtechnik: Mediendidaktik im Förderschwerpunkt Sprache

Karin Reber

Sprachliche Förderziele: Sprachentwicklung (alle Sprachebenen), Fachwissen/-begriffe (neue) Medien, Erweiterung der Medienkompetenz
Altersstufe: Schulalter

Medien = Technik? Kulturtechnik!

Während zu Beginn der Menschheit Feuer machen oder Jagen überlebensnotwendige Kulturtechniken darstellten, wurden diese mit Erfindung des Buchdrucks, der anfangs oft noch als Gefahr betrachtet wurde, zunehmend von Lese-, Schreib- oder Rechenkompetenz verdrängt (Irion 2015). Aktuell vollzieht sich ein neuer, bisweilen misstrauisch beäugter Wandel: Computer, Tablets und Smartphones sind aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken, wobei sich aktuell v.a. eine Zunahme bei den portablen Geräten erkennen lässt (mpfs 2014), obwohl es diese erst seit fünf bis zehn Jahren gibt (Kurzweil 2005). Reale und virtuelle Welt beginnen zu verschmelzen (Stichwort: „Augmented Reality“), wenn Schul- oder Bilderbücher um digitale Inhalte angereichert werden (z.B. Zoom: Diesterweg 2014) oder beim Hantieren mit 3D-Materialien die Software das Ergebnis erkennt und Rückmeldung gibt (z.B. Osmo Tangram, Osmo o.J.).

Da Unterricht lebensweltliche Bezüge abbilden soll, gehört dazu somit auch das Lernen über und mit neuen Medien. Oft füllt das „Ob“ bereits ganze Publikationen, aber dieser Zug ist abgefahren, betrachtet man die Stellungnahme der KMK (2012) oder exemplarisch die des Grundschulverbandes (2015) bzw. den tatsächlichen Alltag der Kinder und Jugendlichen. Es geht vielmehr um das „Wie“! Daher soll in diesem Beitrag der Schwerpunkt auf den didaktischen Möglichkeiten neuer Medien liegen, mit Fokus auf Kinder und Jugendliche im Förderschwerpunkt Sprache.

Lernen mit oder über Medien

Grundsätzlich erfüllen Medien im Unterricht zwei Funktionen (Süss et al. 2013):

Lehr- und Lernmedien – Lernen mit Medien: Als Lehr- und Lernmedien sind sie Mittel zum Zweck: Mit ihrer Hilfe werden andere Inhalte (z. B. aus dem Sachunterricht) motivierend, anschaulich etc. transportiert. Ein Beispiel ist der Einsatz eines Zeitraffer-Videos, um das Wachsen oder die Entwicklung einer Pflanze zu beobachten bzw. die Zwischenschritte versprachlichen zu können. Medien sind Lehrmedium für die Hand der Lehrkräfte (z. B. ein Beamer für die Präsentation eines Bildes, eine Dokumentenkamera als digitaler Nachfolger des Overhead-Projektors) und Lernmedium für die Hand der Schüler (z. B. ein Laptop mit Lernsoftware zum Schriftspracherwerb, ein Tablet mit Kamera-App zum Erstellen von Erklärvideos zu Versuchen).

Medien als Lerngegenstand – Lernen über Medien: Darüber hinaus sind Medien auch Lerngegenstand, sogar nicht nur für Schüler (z. B. verantwortungsvoller Umgang mit Medien, vgl. Bullying und Cybermobbing; Wie funktioniert das Internet?), sondern auch für manchen Lehrer (z. B. Wie verbinde ich ein Tablet mit einem Beamer? Wie gestalte ich am schnellsten ein Arbeitsblatt für meinen Unterricht?).

Lerngegenstand im Sinne der informationstechnischen Bildung kann auf niedrigerer Ebene bedeuten, dass es im Unterricht um Aspekte der reinen *Bedienerschulung* (z. B. Bedienung der Textverarbeitung Microsoft Word) geht. Diese ist dabei immer exemplarisch: Am Beispiel eines konkreten technischen Systems wird thematisiert, wie eine Problemstellung (z. B. Text schreiben und formatieren) gelöst werden kann. Ändert sich der technische Standard oder gibt es gar nur ein Softwareupdate, ist mancher Anwender schon überfordert. Zukunftssicherer ist daher die Vermittlung

grundlegender Konzepte der Informationstechnik, wie es v. a. im *Informatikunterricht* passieren sollte (z. B. übergreifende Konzepte einer Textverarbeitung wie Dokumentaufbau oder Formatierung, die über ein konkretes System hinausgehen und für alle Textverarbeitungsprogramme gelten) (Hubwieser 2007).

Informationstechnische Bildung deckt daher Inhalte auf drei Ebenen ab, die aufeinander aufbauen (Abb. 1, Hubwieser 2007): Grundlegend und zentral v. a. in der Primarstufe ist das *Lernen mit Medien*. Darauf aufbauend kann, wenn die Schüler schon Erfahrungen im Umgang mit Medien haben, mit *Bedienerschulung* begonnen werden. Die oberste Ebene stellt der *Informatikunterricht* dar.

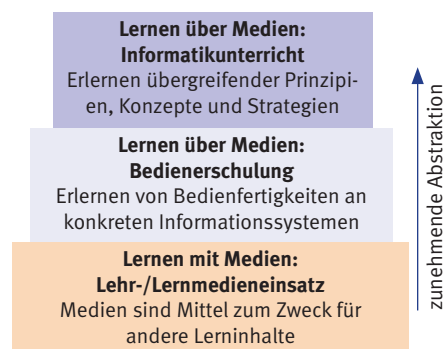


Abb. 1: Ebenen der informationstechnischen Bildung (vgl. Hubwieser 2007)

Im Sinne der **Medienpädagogik** sollten im Bereich „Lernen über Medien“ zusätzlich Inhalte Eingang finden, die dem Aufbau einer grundlegenden Reflexionsfähigkeit der Chancen und Risiken von Medien dienen (Medienerziehung, z. B. Chancen und Risiken sozialer Netzwerke wie Facebook) (Süss et al. 2013).

Unterrichtsplanung: Didaktische Prinzipien

Im Folgenden werden obige Überlegungen konkretisiert, indem anhand einer beispielhaften Sequenz für eine zweite