

PB.B-01-132-2 Kapitel 4: Bildung und Forschung ermöglichen

Antragsteller*in: Sprecher*innenrat der Bundesarbeitsgemeinschaften
Beschlussdatum: 22.04.2021

Änderungsantrag zu PB.B-01

Von Zeile 132 bis 150:

~~Digitale Bildung ist viel mehr als Wissensvermittlung, sie ist ein Schlüssel für Zukunftskompetenzen. Das geht über das Whiteboard oder Coden hinaus: Die Digitalisierung hat unsere Art zu leben verändert, also muss sich auch unsere Art, Schule zu denken, wandeln. Mit Lehrer*innen, die Spaß an neuer Didaktik haben, Schüler*innen, die sich spielerisch, zum Beispiel durch Gamification, neue Inhalte erschließen, und Schulen, die dafür technisch optimal aufgestellt sind. Allerdings hat die Pandemie gezeigt, dass es schon an den Grundlagen fehlt, auch im Vergleich mit anderen Ländern. Das wollen wir ändern: mit einer zeitgemäßen digitalen Ausstattung und mit Strukturen, die die Schulen beim digitalen Lehren und Lernen wirkungsvoll unterstützen – mit Fort- und Weiterbildungsangeboten für das pädagogische Fachpersonal sowie einem zentralen Ort der Beratung und des Austauschs zur Bildung in einer digitalen Welt. Wir wollen, dass Tablet oder Laptop genauso selbstverständliches Lernmittel sind wie früher Atlas oder Englischbuch. Unser Ziel ist es, allen Schüler*innen neue Arten des Lernens zu ermöglichen und sie auch auf eine selbstbestimmte Teilhabe in einer digitalisierten Welt vorzubereiten. Zukunftskompetenzen wie Kooperation, Kommunikation, Kreativität und kritisches Denken in der digitalen Welt werden immer relevanter. Um das alles umzusetzen, wollen wir auch den DigitalPakt zu einem echten gemeinsamen Vorhaben weiterentwickeln – mit klaren Zielen und Zeithorizonten, die gemeinsam im Rahmen der jeweiligen Verantwortung von Bund, Ländern und Kommunen erreicht werden sollen.~~

Unser Ziel ist es, allen Schüler*innen neue Arten des Lernens zu ermöglichen und sie auf eine selbstbestimmte Teilhabe in einer digitalisierten Welt vorzubereiten. Glasfaseranschluss, WLAN, Endgeräte, Software und Plattformen samt Administrationspersonal sind hier aber nur Grundvoraussetzungen. Fachverbände, Industrie und Wissenschaft mahnen seit Jahren, unserem Bildungssystem auch inhaltlich ein Update zu verpassen und dabei nicht nur auf kritische Medienkompetenz, sondern viel stärker, breiter und früher auf die technisch-informatischen Kenntnisse und Fertigkeiten auszurichten. Denn gegenüber anderen Industrienationen liegen wir hier dramatisch zurück. Dabei gibt es mit der Dagstuhl-Erklärung und den Konzepten der Gesellschaft für Informatik längst ein ausgereiftes didaktisches Gerüst und international viele Beispiele für gelungene Umsetzungen. Um hier aufzuholen und bundesweit hohe Mindeststandards und echte Digital Literacy zu sichern, muss der Bund unter Überwindung der Grenzen des Kooperationsverbotes mehr Verantwortung übernehmen. Neben der Weiterentwicklung des DigitalPakts mit dem Fokus auf Breitband und Ausstattung gehört dazu die Unterstützung inhaltlich-didaktischer und personeller Weiterentwicklung in den Ländern etwa bei der Einführung eines Pflichtfachs Informatik ab der 3. Klasse. Zudem soll eine Bundeszentrale für digitale Bildung bundeseinheitliche Qualitätsmaterialien und öffentlich-rechtliche Lernplattformen bereitstellen.

Begründung

Das KMK Konzept wie auch der Vorschlag des BuVo klingen zwar ambitioniert, aber digitale Mündigkeit und Kompetenz kommt nicht mit dem Bagger und dem Möbelwagen (Glasfaser, Endgeräte) und auch eingeübte/routinierte und kritisch-bewusste Nutzung von digitalen Medien (aka Medienkompetenz) ist hier auf Seite der Lernziele nur ein Teilaspekt. Wirklich entscheidend ist eine breite Vergemeinschaftung der **basalen Kulturtechnik des Digitalen**, also der **technisch-informatischen Grundlagen**. Denn genauso wie die Vergemeinschaftung der basalen Kulturtechniken der Moderne (Lesen/Schreiben/Rechnen für alle via allgemeiner Schulpflicht) erst die moderne Industriegesellschaft mit ihren ökonomischen, politischen, sozialen und kulturellen Freiheiten und Fortschritten ermöglicht hat, so wird nur eine substantielle Implementierung der basalen Kulturtechniken des Digitalen im ganzen Bildungssystem (d.h. cs4all > Basis Kompetenzen im Bereich Code, Algorithmen, Datenvernetzung und Computational Thinking für alle) echte Digital Literacy, also ein mündiges und freies Individuum und in der Summe eine anpassungsfähige wie leistungsfähige digitale Gesellschaft mit - makern und nicht nur usern - ermöglichen.

Das beliebte Gegenargument „Informatik brauchen nicht alle, wir wollen/sollen ja nicht alle Programmierer werden“ geht dabei am Kern vorbei, wie man selbst in der Analogie zu weit weniger für unsere Zukunft zentralen Fächern wie dem Musikunterricht leicht erkennt: Auch dort kommt es darauf an, ein theoretisches wie praktisches Grundverständnis von (Klang-) Physik/Instrumentenmechanik (z.B. Tonerzeugung durch Hammer und Saiten beim Klavier) und Noten-Schrift, Musiktheorie etc. zu vermitteln, und nicht etwa nur darauf, geübt und kritisch-kreativ ein Aufzeichnungs-/Abspielgerät zu bedienen oder mittels spielen von intuitiven Instrumenten wie z.B. Trommeln Musik anzuwenden. Die Verknüpfung von Klangphysik, Instrumentenbau, Noten und Musiktheorie sind hier die eigentliche **Kulturtechnik**, also die **Techniken, die als Grundlage und Bezugswissen hinter der Erzeugung und Nutzung von Tönen als Musik und somit als Kulturgut stehen**. Wir lernen **die Kulturtechnik hinter dem Kulturgut** und nicht nur Musiknutzerkompetenz, auch wenn wir nicht alle (Profi-) Musiker werden wollen, sondern i.d.R. nur als Musiknutzer oder vielleicht noch Gelegenheitsanwender (Hobymusiker, Vertonung von Filmen, Produkten etc.) verbleiben.

In diesem Sinne kommt es für eine adäquate Bildung in und gegenüber einer digitalen und vernetzten Welt insbesondere und grundlegend auf die schulische Vermittlung von Codes, Algorithmen, Datenvernetzung und Computational Thinking an, die Grundlage der Digitalisierung sind, auch wenn wir nicht alle (Profi-) Programmierer werden wollen/sollen.