

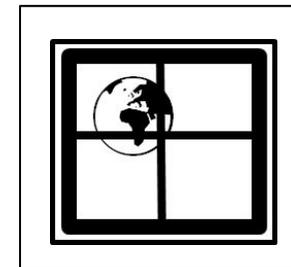
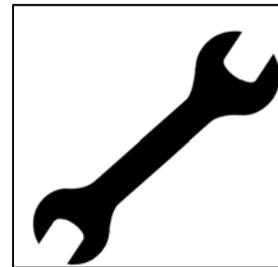
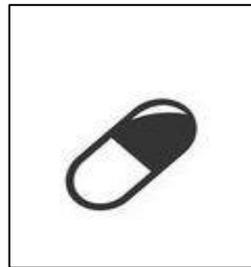
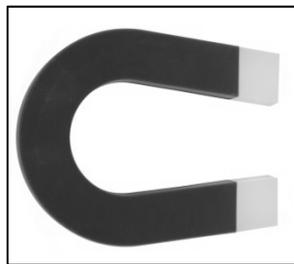
# Die Kompetenzen der Digital Natives: Chancen und Herausforderungen des Internets für das Lernen

Prof. Dr. Christoph Klimmt

4. Forum Familie und Medien, Hannover



## Nutzungsmotivation: Welche Bedürfnisse erfüllt das Smartphone für Jugendliche?



## Chancen und Herausforderungen für das Lernen

- **Aufmerksamkeitsmanagement als Herausforderung**
  - Durchdringung des Alltags mit Mikro-Episoden der Smartphone-Kommunikation unterbricht (scheinbar) jede längere Lern-Aktivität
  - „Always on“-Denken lenkt vom Lernen ab, selbst wenn das Gerät gerade nicht genutzt wird
  - Hohe Vigilanz für / schnelle Reaktionsbereitschaft auf Smartphone-Kommunikation als soziale Norm unter Jugendlichen → längere Offline-Phasen verursachen gefühlte soziale Kosten
  
- **Prokrastination als Herausforderung**
  - Die hohe Verfügbarkeit ‚leichter‘, attraktiver Inhalte und Beschäftigungen auf dem Smartphone ist mächtige motivationale Konkurrenz für jede ‚ernste‘ Lerntätigkeit
  - Gewohnheitsmäßige Nutzung des Smartphones erhöht gefühlte Barriere, überhaupt mit einer Lerntätigkeit zu beginnen

## Chancen und Herausforderungen für das Lernen

- Erwartung an Unterhaltsamkeit des Lernens als Herausforderung
  - Smartphone-Nutzer sind es gewohnt, dass ihnen Informationen verständlich, vergnüglich, schnell erfassbar dargeboten werden
  - Die große Menge konsumierter Inhalte dieser Art schaffen einen Kontrasteffekt zu vielen konventionellen Lernmedien und –arrangements
  - Konventionelles Lernen wirkt ‚noch langweiliger‘, Forderung nach viel Spaß beim Lernen erscheint jungen Menschen völlig legitim
  
- Skeptische Einstellung gegenüber Wissenserwerb als Herausforderung
  - Die permanente Verfügbarkeit von Online-Ressourcen lässt es jungen Menschen eher überflüssig erscheinen, selbst über profundes Wissen zu verfügen...
  - ...oftmals bei gleichzeitiger Überschätzung der eigenen Recherche-Fähigkeiten

## Chancen und Herausforderungen für das Lernen

- Die Smartphone-sozialisierte Lernergeneration ist *Gruppenaktivitäten* gewohnt
  - günstige Voraussetzungen für team-based learning aller Art
  - Chancen für didaktische Konzepte, die Aufgaben auf Gruppenebene setzen und das Smartphone als Werkzeug aktiv einbinden
- Die Smartphone-sozialisierte Lernergeneration ist die digitale *Produktion von Inhalten* gewohnt
  - günstige Voraussetzungen für Portfolio-based learning aller Art
  - Verständnisförderung profitiert, wenn Aufgabe die Gestaltung einer ‚ansprechenden Verpackung‘ von Lernergebnissen einschließt (‚learning by designing‘)
  - Bsp.: Smartphone-Fotoprojekt mit der Aufgabe, aus dem Portfolio ein ansprechendes Web-Storify als Best-Of-Auswahl zu entwerfen

## Chancen und Herausforderungen für das Lernen

- Die Smartphone-sozialisierte Lernergeneration ist das *Dokumentieren von Vorgängen und Aktivitäten* gewohnt
  - Chancen für den Einsatz von Audio-Recordings, Fotos und Videos bei der Reflexion von Lernvorgängen
  - zum Beispiel Veränderungsphasen bei einem chemischen Versuch, beim Pflanzenwachstum, in Rollenspiel-Situationen...
- Die Smartphone-sozialisierte Lernergeneration ist das publikumsfreundliche Inszenieren von Settings gewohnt
  - Gewohnheit der strategischen (Selbst-)Darstellung ließe sich eventuell in publikumsorientiertes Peer-Learning ummünzen
  - Bsp.: Aufgabe, einen Vorgang so per Smartphone zu dokumentieren, „dass andere Schüler den Prozess verstehen können“ (→ der Belehrende lernt beim peer learning mehr als der Belehrte)

## Chancen und Herausforderungen für das Lernen

- Die Smartphone-sozialisierte Lernergeneration ist *das Ordnen informationeller Vielfalt* gewohnt
  - Durch Gewohnheitsbildung und Lernen von Peers verfügen viele junge Menschen über effiziente Methoden, die tägliche Informationsflut zu ordnen
  - Diese Fähigkeiten können bei Lernaufgaben (möglicherweise) in günstiger Weise zum Tragen kommen
  - Beispiel: Aufgaben zur Wissensaneignung durch Systematisierung (Typenbildung, Hierarchie-Bildung, Mustererkennung etc.)
- Die Smartphone-sozialisierte Lernergeneration ist *das spielerische Ausprobieren von Lösungen* gewohnt
  - Viele populäre Smartphone-Anwendungen enthalten Aspekte von „Gamification“
  - Simulationen, Rollenspiele, kompetitiv-spielerische Formen des Lernens – mit oder ohne Smartphone – haben Chance auf Bekanntheit und Akzeptanz

## Zwischenfazit und Perspektiven für die Diskussion

- Das Smartphone in der Hand des Jugendlichen ist ein mächtiges Gerät
- Eine starke Bedrohung für das Lernen...
- ...und Öffner für neue Chancen für das Lernen zugleich
- ...beides in besonderem Maße bei Jugendlichen mit ausgeprägter Aversion gegen konventionelle Lernsettings
- Pädagogen müssen auch hohe Nutzungsintensitäten ertragen lernen, sofern die Lernleistungsbilanz weiterhin akzeptabel ist
- Eltern kommt eine wichtige Influencer-Rolle zu: Regeln und Grenzen durchsetzen und eigenes (Vorbild-)Verhalten am Smartphone

## Ein paar Ideen 😊

- Umkehrung der Experte-Novize-Relation zulassen: Bei Online-Themen sind die Kids die Profis, nicht wir → positive Effekte durch Erklären und Einnahme der Experten-Rolle
- Zur Reflexion des Smartphone-Gebrauchs anregen: Starke Gewohnheiten hinterfragen wir alle nicht, solange wir nicht dazu angehalten werden → Nachdenken über „gut“ und „schlecht“ verbrachte Zeit auf Youtube und in den sozialen Medien als einfache Förderung von Medienkompetenz
- Gruppennormen in WhatsApp und Co. diskutieren: Was sollte erlaubt sein, was nicht? Welchen Erwartungsdruck üben wir auf Peers aus (z. B. nächtliche Erreichbarkeit, positiv-verzerrte Selbstdarstellung)
- Technik und Logik „dahinter“ thematisieren: Verständnis für Programmierung, Internet-Infrastruktur, Energieverbrauch (z. B. von Google) etc. wecken (daran fehlt es nämlich oft)

## Lehrorganisatorisches

- „Schnell mal eine App“ für einen bestimmten Zweck herunterladen funktioniert in pädagogischen Settings praktisch nie
- Interaktive Lernangebote erfordern Einarbeitung, Vorbereitung und umfassendes Ausprobieren durch den Lehrenden – so auch Apps
- Single-Shot-Einsatz von Apps bringt selten Vorteile; Einbettung in konventionelle Settings dagegen klappt häufig, verlangt aber gute Planung und Vorbereitung („blended learning“)
- Community of Practice anstatt Einzelgängerei: Einsatz von Smartphones und Apps im Kollegenkreis absprechen, von Erfahrungen der anderen mitprofitieren