

DIGITALE BILDUNG

In der Bildungsoffensive für die Digitale Wissensgesellschaft fasst das BMBF Digitale Bildung anhand von zwei Kriterien zusammen:

„Digitale Bildung beinhaltet nach unserem Verständnis sowohl die Vermittlung digitaler Kompetenz, d. h. der Fähigkeit zur fachkundigen und verantwortungsvollen Nutzung digitaler Medien (digitale Bildung als Lehr- und Lerninhalt) als auch das Lernen mit digitalen Medien (digitale Bildung als Instrument).“¹

Dieser Definition schließen wir uns an.

Darüberhinaus sehen die Erwachsenenbildungseinrichtungen in Thüringen ihre Aufgabe darin, den allgegenwärtigen Prozess der Digitalisierung mit seinen gesamtgesellschaftlichen Auswirkungen in den Blick zu nehmen, zu sensibilisieren und aufzuklären.

Die sich verändernden Realitäten spiegeln sich im seit einiger Zeit verwendeten Begriff Digitalität wieder:

„Digitalität bedeutet, dass Menschen kommunikative Handlungen in digitaler Form ausführen. Sie benutzen zu diesem Zweck die genannten Dinge, aber eben zur Erfüllung des jeweiligen kommunikativen Bedürfnisses. Digitalität ist immer ausgehend

¹ Bundesministerium für Bildung und Forschung: Bildungsoffensive für die digitale Wissensgesellschaft – Strategie des Bundesministeriums für Bildung und Forschung, S. 8.

von den kommunikativen Handlungen zu verstehen und nachrangig von den technischen Mitteln, welche zur Erfüllung gewählt werden.“²

Digitale Bildung wird damit als „der Schlüssel zur Teilhabe an einer digitalen Welt: im Beruf, als Verbraucherin oder Verbraucher, als Bürgerin oder Bürger. Gleichzeitig entstehen neue Möglichkeiten für Bildung durch die Digitalisierung: neue didaktische Mittel, Verbreitungswege und Zugang zu Wissen.“³ Digitale Bildung darf jedoch nicht zum Selbstzweck werden, sondern muss erkennbare Vorteile gegenüber einer analogen haben.⁴

Die Herausforderungen und neuen Möglichkeiten der digitalen Bildung fordern dabei von Lehrenden mehr als eine bloße Anreicherung und Optimierung ihrer klassischen Bildungsarbeit und von Teilnehmenden mehr als das Nachmachen und Befolgen von Anleitungen. Die Bereitschaft zum Experimentieren, Erkunden und Ausprobieren ist für alle Beteiligten Voraussetzung, sich in Zeiten des digitalen Wandels weiterzuentwickeln und davon profitieren zu können. Eine gute digitale Bildung muss daher das klassische Bildungsverständnis erweitern: Zusätzlich zum Erwerb von Fachwissen müssen die vier K-Kompetenzen (kritisches Denken, Kreativität, Kommunikation, Kollaboration) sowie die Achtsamkeit, Neugier und Reflexionsfähigkeit kultiviert werden. Diese erweiterte Zielstellung im digitalen Zeitalter hat u.a. Auswirkungen auf die Gestaltung und Auswahl von Methoden, geeignetem Personal, Evaluation und Erfolgsüberprüfungen.⁵

² Mecklenburg, Lars: Was ist Digitalität? <https://larsmecklenburg.medium.com/was-ist-digitalit%C3%A4t-1e15921ef8c0>.

³ Bundesministerium für Wirtschaft und Energie: Digitale Bildung – Der Schlüssel zu einer Welt im Wandel, https://www.bmwi.de/Redaktion/DE/Publikationen/Digitale-Welt/digitale-bildung-der-schluesel-zu-einer-welt-im-wandel.pdf?__blob=publicationFile&v=8, S. 4.

⁴ Aschemann, Birgit: Pädagogische Schriftenreihe des BFI OÖ Band 5, Sektor 4 – Digitalisierung, Didaktik, Internettechnologien, S. 59.

⁵ Vgl. Muuß-Merholz, Jöran: Der große Verstärker – Spaltet die Digitalisierung die Bildungswelt?, in Aus Politik und Zeitgeschichte, 69. Jahrgang, 27-28/2019, S. 08.



#EBdigital, lizenziert unter *CC BY-NC-SA 3.0 DE*

Dieser Auszug aus den „Qualitätskriterien für eine gute digitale Bildung“ steht unter einer CC BY-NC-SA 3.0 DE - Lizenz.

Das heißt, Sie dürfen diesen Text, oder Auszüge verwenden und weiterverarbeiten, sofern Sie den Namen des Urhebers nennen, die Verwendung nicht kommerziell ist und Sie das verwendete Material unter gleichen Bedingungen weitergeben.

www.ebdigital.de