

Presseaussendung

„Die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen in die Schule holen“

„Play to Learn“, das erste Schweizer Fachforum zum Einsatz von Film und Video in der Bildung, brachte am Wochenende in Baden Lehrende und Experten aus Wissenschaft, Multimediabranche und Bildungspolitik zusammen.

BADEN, 20.3.2016. Der Einsatz digitaler Medien in den Schulen erfordert ein Stück weit eine andere Unterrichtskultur. „Schülerinnen und Schüler bringen dabei Kompetenzen ein. Lehrpersonen sollten zulassen, dass dadurch offenere Lernprozesse in Gang kommen, die ihre Rolle verändern“ – weg vom „Wissensmonopolisten“, hin zum Moderator, der auch Schülerperspektiven einbezieht. Dies sagte Daniel Süss, Professor für Medienpsychologie an der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (ZHAW), auf dem Forum „Play to Learn“, dem Schweizer Fachforum zum Einsatz von audiovisuellen Inhalten in der Bildung. Das fand am Wochenende mit rund 150 Teilnehmern, Lehrenden und Experten aus Wissenschaft, Multimediabranche und Bildungspolitik, in Baden statt.

Süss ist Co-Leiter der renommierten JAMES- und MIKE-Studien, die die Mediennutzung von Schweizer Kinder und Jugendlichen untersucht. Die Chancen für die Schulen, ihr Methodenrepertoire zu erweitern, sei durch den Einsatz digitaler Medien – und insbesondere von Film und Video – riesig, betonte er: „Das Potenzial ist enorm.“

Das meinte auch Michael In Albon, Leiter der Initiative „Schulen ans Internet“ von Swisscom. Er rief die Lehrpersonen auf, sich ohne Scheu auf digitale Medien im Unterricht einzulassen. Auch wenn sie nicht jeden „Hype“ kennen könnten, die Kernkompetenz brächten sie mit: nämlich Inhalte beurteilen zu können. „Die Schülerinnen und Schüler haben meist nur eine Anwendungskompetenz. Sie kennen die Technik, wissen aber meist nicht, welche Quellen seriös sind, und sie wissen meist nicht, dass alles, was sie posten, im Netz bleibt.“ Hier bedürften Kinder und Jugendliche der Hilfe durch Lehrpersonen, um Medienkompetenz zu entwickeln.

Colette Marti, stellvertretende Leiterin des Ressorts Jugendschutz beim Bundesamt für Sozialversicherungen erklärte: „Durch die digitalen Medien – und dabei insbesondere Film und Video – ergeben sich grosse Chancen, die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen in die Schule zu holen.“ So liessen sich

Gespräche über Gefahren – ob Spielsucht, Cybermobbing oder Missbrauch – in Gang bringen, die das Internet für junge Menschen berge. Mit Frontalunterricht allein seien die Probleme kaum anschaulich zu machen. „Es wäre unsinnig, digitale Medien, die Kinder und Jugendliche täglich nutzen, auszublenden“, so betonte Colette Marti mit Blick auf die Schulen. Dass mit „Play to Learn“ der Fokus auf den Einsatz von audiovisuellen Medien im Unterricht gerichtet werde, begrüßte sie ausdrücklich. Damit werde die Relevanz des Themas in der Öffentlichkeit gestärkt und die Vernetzung von Akteuren aus Wissenschaft und Praxis vorangebracht.

Begrüßt worden waren die Teilnehmer, die aus der gesamten Schweiz angereist waren, von Ruth Mürli, Stadträtin für die Ressorts Bildung und Stadtentwicklung von Baden („eine innovative Veranstaltung“). Der Einsatz digitaler Medien und dabei insbesondere von Film und Video sei ein „spannender Ansatz, Kinder und Jugendliche spielerisch und lustvoll lernen zu lassen“. Es komme dabei vor allem auf die Qualität der Inhalte an.

„Play-to-Learn“ ist eine Non-Profit-Veranstaltung. Partner sind unter anderem Swisscom, die Pädagogische Hochschule Fachhochschule Nordwestschweiz, das Bundesamt für Kommunikation BAKOM sowie Jugend und Medien, das Nationale Programm zur Förderung von Medienkompetenzen.

Wer steht hinter „Play-to-Learn“? Die Fachtagung ist aus einer Initiative von Henning Timcke, Werft22 und nanoo.tv EDU, sowie Andy Schär, eduxis consulting gmbh entstanden. Beide haben auf verschiedenen Schulstufen unterrichtet, beide nutzten Film, Video und das Internet als Lernwerkzeuge.

Henning Timcke, CEO der Werft22, entwickelt mit einem internationalen Team nanoo.tv EDU. Die Unterrichtsplattform ist das Produkt eines urheberrechtlichen, didaktischen und technologischen Innovationsprozesses, für den die Werft22 mehrfach mit Awards ausgezeichnet wurde. „Wir möchten mit ‚Play to Learn‘ dazu beitragen, das Medium Film – das Kinder und Jugendliche in ihrer Freizeit stark prägt – für die Schulen wirksamer zu erschliessen. Viele Inhalte lassen sich mit gezielt ausgewählten Filmen besser vermitteln. Zudem ist es wichtig, die Schülerinnen und Schüler in der Entwicklung ihrer Medienkompetenz zu unterstützen“, sagt Henning Timcke.

Andy Schär unterrichtete Medienpädagogik und baute die Beratungsstelle imedias an der Pädagogischen Hochschule FHNW auf, war im Programmkomitee des „Basel Karlsruhe Forum für Bildungsfernsehen (BaKaForum)“, zeitweise Präsident der Schulfernsehkommission. Seine Firma eduxis consulting bietet Beratung und Projektmanagement zu digitalen Lernumgebungen an. Andy Schär meint, Film, Video und eine passende Gamification machten das Unterrichten attraktiver und effektiver: „Für Schülerinnen und Schüler erschliessen sich komplexere Themen mittels Videos und Animationen leichter. Sie werden sprichwörtlich anschaulich.“

Achtung Redaktionen! Bildmaterial von der Veranstaltung ist gratis zu bekommen.

Pressekontakt:

Werft22
Mellingerstrasse 160 & Stadtbachstrasse 63
CH-5400 Baden / Schweiz

Andrej Priboschek
Agentur für Bildungsjournalismus
Telefon: 0049 (0)211 / 97 17 75 53
Mobil: 0049 (0)175 / 43 20 675
andrej.priboschek@bildungsjournalist.de