

© Daniel Schlep
(2019)

Ein zweites Leben für Medien

Medienkompetenz durch Upcycling

Vorwort

Alle sprechen von Nachhaltigkeit und Digitalisierung. Durch unser gewohntes Konsumverhalten sind diese Begriffe jedoch nicht miteinander zu vereinen - auch wenn uns dies manch einer der großen Anbieter gern durch sein Marketing glauben lassen möchte (ich selbst habe viele Jahre eng mit globalen Firmen im Marketing zusammengearbeitet und kenne die Prozesse).

Beispiel 1: Apple offeriert iPads, die nach ca. 5 Jahren bereits keine Aktualisierungen mehr erhalten und somit (trotz voller Funktionsfähigkeit) eingeschränkt nutzbar bzw. vollkommen unbrauchbar werden.

Beispiel 2: Google bzw. die Hersteller von Android-Tablets bieten oft nur wenige Jahre oder gleich gar keine Aktualisierungen, wodurch die Geräte (trotz voller Funktionsfähigkeit) eingeschränkt nutzbar bzw. vollkommen unbrauchbar werden.

Beispiel 3: Microsoft hat mit einer Aktualisierung im Mai 2019 die Mindestanforderungen für Windows 10 auf 32 GB (Speicherplatz) angehoben, obwohl erst in den letzten Jahren Massen von Geräten produziert wurden, die durch diesen Schritt (trotz voller Funktionsfähigkeit) eingeschränkt nutzbar bzw. vollkommen unbrauchbar werden - dies betrifft viele Geräte, die fast neu sind oder bisher sogar noch nicht einmal verkauft (!) wurden.

All diese Beispiele zeigen geplante Obsoleszenz auf Software-Ebene. Aktualisierungen sind nicht nur für neue Funktionen, sondern auch für die Sicherheit der Systeme relevant. Die Vorgehensweise der Anbieter ist aus Sicht der Nutzer (ökonomisch und ökologisch) nicht akzeptabel.

Was tun? Wissen schaffen.

Schulen können ein Zeichen setzen und jungen Menschen bzw. auch der gesamten Gesellschaft aufzeigen, wie man mit vorhandenem Material verantwortungsbewusst und selbstbestimmt umgeht.

An dieser Stelle ist festzuhalten: Oft wird ein junger Mensch heute als „digital native“ bezeichnet. Tatsächlich wäre der Begriff „digital urbanite“ passender, da er die Schritte eines Ureinwohners gar nicht mehr erlebt und direkt in fertige Konsumkonzepte der inzwischen gewachsenen Großkonzerne gesetzt wird. Die Medienpädagogik hat hier die unbedingte Aufgabe, neutral zu wirken, nicht in Richtung eines kommerziellen Anbieters zu lenken und für die Wissensverbreitung Materialien und Inhalte zu nutzen, die möglichst für alle Adressaten verfügbar sind.

Machen wir aus unserer Not eine Tugend: Wir sind umgeben von angeblichem „Elektroschrott“ - nun müssen wir verstehen, was damit alles zu lehren und zu lernen ist.

Dazu werfen wir einen Blick auf den „Stand in Schulen“, „Erfahrungen aus Schulen“ und die „Möglichkeiten für Schulen“ (basierend auf 10 Jahren praktischer und kreativer Medienpädagogik).

Stand in Schulen

Merksatz: Material ist zuerst einmal egal - das Wissen zählt.

Leider wird (wie so oft in der Konsumgesellschaft) mehr über die Anschaffung von Material nachgedacht und weniger über die Verbreitung von Wissen. Beschäftigt man sich im Detail mit verschiedenen Geräten, wird an vielen Stellen klar, dass z.B. aktuell verfügbare Tablets aus Sicht der Nachhaltigkeit absolut keine sinnvolle Lösung für Schulen darstellen. Und trotzdem wird in schicken, neues Material investiert, während man die in Schulen oft massenhaft vorhandenen Geräte einfach

ohne tieferes Wissen darüber wegwirft. Dass in den kommenden Jahren sehr wahrscheinlich nicht gleich wieder neues Geld verfügbar sein wird, wird dabei schnell außer Acht gelassen. An dieser Stelle torpedieren Schulen selbst Medienkompetenz und z.B. auch den ersten Punkt des Medienkompetenzrahmens der Medienberatung von NRW - „1.1 Medienausstattung (Hardware): Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen“.

Erfahrungen aus Schulen

Erkenntnis: Erfahrung ist entscheidend - nicht das Marketing.

Über Jahre hinweg bin ich schon in verschiedenen Schulformen aktiv und habe Pilotprojekte gestartet, über die auch bereits regionale Zeitungen und überregionale Magazine berichtet haben. Die damit verbundenen Erfahrungen lehren mich selbst nahezu jeden Tag, wie junge Menschen mit der Digitalisierung umgehen. Erstaunlicherweise gehen sie an das Thema viel kritischer als manch ein Erwachsener heran. SchülerInnen wollen diskutieren und ihre Zukunft formen. Daher sind sie offen für die von mir als relevant definierten Eckpfeiler: Kompetenz - Kreativität - Kritikfähigkeit. Alle drei Faktoren bedingen sich gegenseitig und rufen bei den SchülerInnen starkes Interesse hervor. Sie wollen das (von mir so genannte) „gute Hacken“ lernen und legen für gebrauchte Geräte gern auch mal ihr neues Smartphone zur Seite. Für sie ist der Prozess der Erkenntnis oft entscheidender als die reine Nutzung eines fertigen Produktes. Und auch im Anschluss wollen sie nicht nur ausführen, sondern ihre Welt und ihren eigenen Weg darin gestalten. SchülerInnen sind auch sehr an einem Vergleich von Standrechnern, Notebooks, Tablets und Smartphones interessiert, um dabei festzustellen, dass alle Geräte im Kern gleich sind. Wer ein Gerät versteht, versteht auch die anderen. Werfen wir nun das vorhandene Material weg, ist dieser Erkenntnisprozess gestört und die SchülerInnen lernen nur noch einseitig ein vorgesehtes (und heute oft geplant obsoletes) Produkt kennen. Interessant: Im Kleinkind- und Grundschulalter ist zu bemerken, dass Erwachsene die interessierten Kinder oft davon abhalten, Maus und Tastatur kennenzulernen, und ihnen ausschließlich Touchscreens an die Hand geben. Zeitgleich dazu fällt auf, dass die motorischen Fähigkeiten der Kinder zurückgehen. Eventuell stehen diese Beobachtungen in einem engen Zusammenhang. Kinder, die in ihrer Mediennutzung früh in Kontakt mit Maus und Tastatur kommen, entwickeln oft in kürzester Zeit erstaunliche Fingerfertigkeiten (vergleichbar mit dem Spielen eines Klaviers). Kinder, die nur Touchscreens gewohnt sind, haben oft auch nach Wochen bzw. Monaten noch ein Problem damit, eine Maus überhaupt richtig greifen zu können. Und wir werfen nun all das vorhandene und sinnvolle Material weg, um neue (Konsum-)Geräte zu kaufen, die uns vom Marketing der Anbieter als modern und wertvoll angepriesen werden.

Möglichkeiten für Schulen

Frage: Welche Vorteile hat die Freie Software?

Freie Systeme/Programme sind eine passende Lösung für den Einsatz in Schulen, da sie meist eine lange Nutzungsdauer bieten - bis zu 20 Jahre alte Geräte verschiedener Bauart und Leistungsklasse sind dadurch (wieder) einsetzbar. Sie ermöglichen dabei eine Nutzung ohne Anschaffungskosten, ohne Anbieteranmeldung, ohne Internetzwang, ohne Werbung und ohne Datenabgriff. Die möglichen Anwendungsbereiche sind schier unbegrenzt. In meinem Schaffen liegt der Fokus z.B. auf den Bereichen Büro, Grafik, Video, Musik und auch Spieleentwicklung. Aus den genannten Faktoren ergibt sich eine optimale Lösung für das Upcycling von vorhandenen Medien, damit Schulen neue Perspektiven erhalten und frei von unnötigen Begrenzungen Kompetenz, Kreativität und Kritikfähigkeit im Umgang mit Medien lehren können. Der beschriebene Prozess fördert Medienkompetenz, dient der Berufsvorbereitung und schafft es auf moderne Art und Weise, Nachhaltigkeit und Digitalisierung miteinander zu vereinen.

Titel: Ein zweites Leben für Medien - Medienkompetenz durch Upcycling

Urheber: Daniel Schlep

<http://www.danielschlep.de>

Lizenz: CC BY-SA 4.0

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.de>

Quelle: <http://medien.danielschlep.de>