

# Faszination Digitale Medien

25  
Dezember 17



Zeitung der Freien Alternativschule Dresden



# Inhalt



Modell gestanden haben: Joscha, Taya und Marlene

Foto und Collage: Manja Barthel

„Alles, was es schon gibt, wenn du auf die Welt kommst, ist normal und üblich und gehört zum selbstverständlichen Funktionieren der Welt dazu.

Alles, was zwischen deinem 15. und 35. Lebensjahr erfunden wird, ist neu, aufregend und revolutionär und kann dir vielleicht zu einer beruflichen Laufbahn verhelfen.

Alles, was nach deinem 35. Lebensjahr erfunden wird, richtet sich gegen die natürliche Ordnung der Dinge.“

Douglas Adams 1999

## Was sind das für Hashtags vor den Noten?

Liebe Leserin, lieber Leser,

wahrscheinlich werden Frager und Gefragter einen ähnlichen Gesichtsausdruck haben.

Denn wollen wir die Frage beantworten, reicht der Blick auf unsere Erfahrung womöglich nicht aus. Gerade wächst eine Generation heran, für die die digitalen Medien zum selbstverständlichen Funktionieren der Welt dazugehören. Unsere Kinder haben Kompetenzen, die wir nicht haben und deren Sinn uns unter Umständen fragwürdig erscheint. Sie rufen sich mit witzigen Statusmeldungen auf Instagram ins Gedächtnis, äußern durch Like-Buttons Gefallen und Zustimmung und verschicken ultrasüße Hamstervideos. Müssen wir das jetzt auch machen, um sie besser zu verstehen? Nö! Dennoch ist es wichtig, ihnen bei der Erfüllung ihrer Bedürfnisse zur Seite zu stehen und sie nicht allein zu lassen.

Die Digitalisierung ist der Nährboden für die Beschleunigung in allen Bereichen und die Technologie entwickelt sich so rasant, dass wir es kaum verdauen können. In 5 Jahren wird mehr passieren als in den vergangenen 20 Jahren.

In dieser Zeitung beleuchten wir einige Aspekte der digitalen Medien, haben wieder Interviews dabei, Berichte der 8. Klasse und ein Quiz.

Viel Spaß beim Stöbern

wünscht Manja Barthel im Sinne der ganzen Mannschaft der Schulzeitungs-AG

P.S. Zuschriften, Anregungen, Wünsche, Sorgen – nein, wir haben keinen psychologischen Dienst eingeführt, aber E-Mails werden gern gelesen und bringen uns immer auch ein Stückchen weiter in Richtung Ziel (die nächste Ausgabe)!!!

schulzeitung@fas-dresden.de

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit verwenden wir im Folgenden bei den meisten geschlechter-spezifischen Begrifflichkeiten nur die männliche Form. Selbstverständlich sind alle Geschlechter gleichberechtigt angesprochen.

### Editorial

2 Was sind das für Hashtags vor den Noten?

### Thema

3 Digitale Medien  
4 Ein Ausflug zu den Youtubern  
6 Guten Tag, wir möchten mit Ihnen über das Internet reden  
8 KI- die künstliche Intelligenz ist schon ganz nah  
12 Digitale Demenz  
14 Jesper Juul im Familylab International

### Kinderseite

16 Digilect - Phänomene des digitalen Schreibens  
Emojis

### Thema

18 Videospiele an der »Sudbury Valley School«  
20 Motivationsmechanismen beim Zocken  
22 Über das Abtauchen in die Digitale Welt  
24 Digitalisierung als Chance statt Katastrophe  
25 Schule wird digitaler  
25 Digitale Medien in der FAS  
26 Mathe-Songs auf YouTube  
28 Kann man Fernsehen entzaubern

### Interview

30 Interview mit Jens C.-L.  
32 Interview mit Rosa C.-L.

### Bericht

34 Der „Walk A Way“, Klasse 8  
36 Die Polenfahrt der Klasse 8

### Quiz

38 Quiz zur SMS- und Gamingsprache

39 Impressum

empfehlenswerter

Termin:

24. Jan 2018

19:30 Uhr

Elternabend

Computerspiele

# Digitale Medien

– wieviel und wovon ist gut für uns?

Susanne Lindner



Ottilie Foto von Manja Barthel

„In den technologischen Systemen von morgen, die durch Schnelligkeit, Flexibilität und Selbstregulierung gekennzeichnet sind, werden Maschinen sich mit dem Fluß der materiellen Güter befassen, Menschen nur noch mit dem Fluß von Informationen und Erkenntnissen. Maschinen übernehmen die Routinearbeit, Menschen die intellektuellen und schöpferischen Aufgaben. Maschinen und Menschen werden nicht mehr in riesigen Fabriken und Industriestädten konzentriert sein, sondern überall verstreut und durch erstaunlich empfindliche und schnelle Kommunikationsmittel verbunden.“ (Alvin Toffler, Begründer der Zukunftsforschung 1970)

Das Inhaltsverzeichnis von Tofflers erstem großen Werk „Future Shock“ liest sich heute wie eine nahezu vollständige Liste der Probleme und Themen der westlichen Industriestaaten auf dem Weg zur Wissensgesellschaft: „Der Beschleunigungsschub“, „Die Wegwerfgesellschaft“, „Moderne Nomaden“ und als zentrales Thema der Umgang mit der Informationsvielfalt und Komplexität unserer Zeiten. Seine Stärke bestand darin, Phänomene an den Schnittstellen von Wirtschaft, Gesellschaft und Technik zu einem sehr frühen Zeitpunkt richtig zu deuten und plausibel in die Zukunft fortzuschreiben. Die daraus entstandenen Thesen sind uns heute sehr geläufig:

- Wissen wird die wichtigste Ressource, sie vermehrt sich bei Gebrauch und beim Teilen.
- Wir werden in der Wissensökonomie lebenslang dazulernen müssen sowie beruflich und privat mit einem Informationsüberfluß zurechtkommen.
- Die Zeiten der nicht hinterfragten Hierarchie und der Einwegmassenkommunikation sind vorbei.

Unter „Zukunftsschock“ verstand er die Lähmung von Individuen und Gesellschaften, wenn sie in zu kurzer Zeit zu großen Veränderungen ausgesetzt sind. Wie bei einem „Kulturschock“ können dann Menschen die vielen Informationen, denen sie ausgesetzt sind, nicht mehr richtig einordnen. Nun werden unsere Kinder als „digital natives“ das zwar besser können als wir, die wir je nach Alter und/oder Typ besser oder schlechter die Segnungen der Informationsgesellschaft händeln. Mangels eigener Erfahrungswerte haben wir jedoch erziehungstechnisch wenig an der Hand. Wie oft und wie lange darf mein 9jähriger Sohn Minecraft spielen? Darf der 12jährige sich selbstständig Apps runterladen? Was, jetzt will die 6jährige auch schon Rechnerzeit?

An dieser Stelle hätte ich gern ein paar schöne Diagramme in Auswertung der Interviews zur Mediennutzung unserer Schüler und Eltern eingebaut. Die Beteiligung lag bei 36 Kinder/Jugendlichen sowie 18 Eltern. Das gab keine genaue Aufschlüsselung her. (Zumal bei den Eltern sich vorrangig die beteiligten, deren Kinder kaum digitale Medien nutzen.)

Einen Draufblick erlaubt es schon: Bevorzugtes Mittel in der sozialen Kommunikation der Jugendlichen ist WhatsApp, Instagram und You Tube. PCs und Tablets verlieren mit Gebrauch von Smartphones zunehmend ihre Bedeutung für diese Gruppe. Mit den bestehenden Nutzungsregeln war die Mehrheit zufrieden. In der Oberstufe läßt sich keine zufriedenstellende Lösung für alle Schüler zur Handynutzung finden. Das Bewußtsein der Gefahren des Netzes bezieht sich vornehmlich auf Hacker, Viren und Mobbing. Klar, das Zocken nimmt in einem bestimmten Alter (meist 8-13 Jahre) viel Raum ein, relativiert sich allerdings mit Beginn der Pubertät durch das Zusammensein mit Freunden, wo man durchaus auch nicht digital unterwegs ist. Der Eindruck von uns als Eltern ist oft ein anderer. Laut einer Studie, mittels einer MentalApp erhoben, mit über 60.000 Freiwilligen schalten Erwachsene 88 mal am Tag den Bildschirm ein, checken 53 mal am Tag ihre Mails und Nachrichten, telefonieren jedoch nur 7 Minuten am Tag. Das macht eine Gesamtnutzungsdauer von 2,5 Stunden. Dem stehen 3 Stunden von Jugendlichen zwischen 12 bis 18 Jahren gegenüber. Die Vorbildwirkung ist hier wie auch in anderen Lebensbereichen enorm.

Orientierung bietet ebenfalls die Seite eines hessischen Gymnasiallehrers, der ganz treffend bemerkte, daß man die Verantwortung zur Mediennutzung übrigens auch mitnichten der Schule übertragen kann. ([www.medien-sicher.de](http://www.medien-sicher.de)) Ebenfalls dort zu finden der Vertrag einer Bloggerin über die Nutzung des Smartphones, den sie für ihren 13jährigen Sohn entwarf: (<http://www.medien-sicher.de/2013/11/handynutzungsvertrag-fuer-kinder/>)

Als Empfehlung zur Medienzeit kann man das Alter des Kindes in Stunden pro Woche nehmen. Wobei es natürlich einen Unterschied macht, ob mein Kind passiver Nutzer ist (Serienjunkies oder lets-play-viewer) oder Aktiver (selber lets-plays machen, soziale Plattformen benutzen, einen eigenen Kanal oder Blog betreiben). Zu den modernen Medien zählen PC, Fernseher, Spielkonsole, Smartphone/Handy etc. Beamt sich dein Kind mittels Büchern oder Musik/Hörspiele hören weg, ist das für das Gehirn immer noch anregender, denn die Phantasie ist gefragt, es sind andere Bereiche aktiviert. Bedenklich finde ich die Tatsache, daß es in der Freizeit kaum noch Zeit gibt, wo man „nichts“ tut. Das können Kinder eigentlich noch gut. Ja, Langeweile ist wichtig! Die ständige Bedürfnisbefriedigung nach Infos im Hier und Jetzt scheint dagegen immer möglich. Dieses Allmachtgefühl überträgt man zu leicht auf andere Bereiche des Lebens. Nicht zuletzt verschieben sich Machtverhältnisse zwischen Eltern- und Kindgeneration durch die jederzeit mögliche Wissensweitergabe im Netz. Es bleiben dennoch genug Aufgaben für Eltern in der digitalisierten Welt, z.B. das Erleben sinnlicher Kommunikation, echte Anteilnahme und vollständige Präsenz im Augenblick.

## Das kleine 1 x 1 der Handynutzung:

1. Nutze Armbanduhr und Wecker, das verhindert das parallele Abgleichen der aktuellen Nachrichten.
2. Handy tagsüber außer Sichtweite legen steigert die kognitive Leistungsfähigkeit.
3. Schaffe Tabuzonen (Schlafzimmer, EBtisch, Restaurant, Toilette).
4. Schalte das Handy abends zu einer festen Zeit aus und früh zu einer bestimmten Zeit wieder an.
5. Morgens einen Wecker zum Wecken verwenden, der Schlaf ist tiefer und besser.
6. Mal einen Tag im Monat Urlaub vom Handy machen.
7. Verwende eine „usageApp“, um zu checken, wie oft und wie lang das Handy in Benutzung ist.

Auf der Website [www.mediensicher.de](http://www.mediensicher.de) gibt es Elternratgeber, Artikel über Medienerziehung, Leitlinien für soziale Netzwerke und viele Links.

# Ein Ausflug zu den Youtubern „Digital Natives“ und „Digital Immigrants“

Mein Sohn und ich zum Besuch bei der Verleihung des 7. Webvideopreises Deutschlands  
im Juni in Düsseldorf



Janik mit Julian Bam am 1. Juni 2017 in Düsseldorf

Foto: Claudia Holbe

*Claudia Holbe*

„You are terrified of your own children, since they are natives in a world where you will always be immigrants.“ (Du hast Angst vor deinen eigenen Kindern, da sie heimisch sind in einer Welt, wo du immer Einwanderer sein wirst.)  
John Parry Barlow, 1996

Als dieser weitsichtige Satz gesprochen wurde, war ich selber noch sehr jung. Von der digitalen Welt war noch wenig zu merken, die ersten von uns hatten gerade mal eine E-Mail Adresse, so gut wie niemand ein Handy. Kein Wunder, denn ich gehöre nicht zur Generation der „Digital Natives“, (digitale Ureinwohner\*innen). Dazu zählen alle, die ab 1980 und später geboren sind. Digital Natives sind in der Regel von Kindheit an mit digitalen Medien aufgewachsen. Internet, E-Mail, Handy, SMS sind für diese Menschen von Anfang an dabei gewesen. Ich würde behaupten in Deutschland begann das alles etwas später – aber das Prinzip ist klar: es gibt welche, die kennen die Welt nicht anders und welche, die müssen das alles erst lernen. - das sind die „Digital Immigrants“. Also ich. Ich selber habe mich den digitalen Medien lange verweigert, denn Zeit vor dem PC zu verbringen ist etwas, dass ich auf Arbeit den ganzen Tag tun muss, aber in meiner Freizeit möglichst umgehe. Bis vorgestern hatte ich nicht mal WhatsApp...aber wie soll ich sagen: ich habe meine Sicht auf digitale Medien geändert. Wegen meines Sohnes.

Es begann schleichend. 2014: Janik (damals 11) will Minecraft. OK, bekommt er. Wir probieren das Spiel erstmal zusammen aus...es ist eigentlich ganz witzig, wie ich finde. Eine eigene Welt mit viel Potential für Kreativität. 2015: Janik

will auf youtube selbstgemacht Letsplays von Minecraft hochladen. Hmm, wie ist das mit dem Datenschutz...ok, er scheint sich auszukennen – soll er machen. 2016: Janik macht wöchentlich 1-2 Letsplays. Das heißt er spielt und kommentiert das Spiel, nimmt sich dabei auf, schneidet das ganze, lädt es hoch. Er hat um die 40 Fans, die ihn abonniert haben. Naja, ganz schön viel Zeit, die dafür drauf geht. Ich schaue mir an, wie er das macht und sehe, was es ihm neben dem Spielspass bringt: enorme Kompetenzen im Umgang mit Schnittprogrammen (selbst angeeignet in Workshops, über Foren und youtube), verbesserte Aussprache und Rhetorik, bessere Englischkenntnisse, Gefühl für Eigenmarketing... bis hin zu neuen Kontakten zu Jugendlichen, die er über Onlinespiele im Chat kennenlernt. Die Kids, die am Abend (über skype) in seinem Zimmer rumkichern sind von überall her – manche Kontakte werden sogar richtig fest und andauernd. 2017 – heute: die eigenen Letsplays von Janik sind inzwischen Geschichte. Ab und zu zeigt mir Janik besonders interessante Videos, z.B. die kreativen, abgefahreneren Sachen von Julien Bam. Im Arbeitskontext beschäftige ich mit dem Einfluss von youtubern auf Jugendliche – sie sind Vorbilder und wichtige Infoquellen, wie für uns seinerzeit die Popidole oder Dr.

Sommer in der Bravo. Deshalb nennt man sie auch Influencer. Es gibt neuerdings sogar einen ganzen Marketingzweig, der diese Personen nutzt, um an die Jugendlichen werbeteknisch ranzukommen: das Influencer-Marketing. Julien Bam betreut den Instagram Kanal von Fanta. Dafür bekommt er viel Geld. Zum Beispiel.

Janik verbringt inzwischen – genau wie seine Freund\*innen – sehr viel Zeit mit dem Anschauen von youtube-Videos und dem chatten per WhatsApp. Was soll ich davon halten? Ich sehe die Potentiale. Wie cool ist das denn: jetzt kannst du rund um die Uhr mit deinen Freund\*innen in Kontakt sein. Du musst nicht mehr nach dem Abendessen mit den Eltern tröge Fernsehserien ansehen, sondern kannst das, was dich interessiert schauen und mit deiner Clique auswerten, die Sachen empfehlen, kommentieren, dir eine Meinung bilden. Das ist doch so wichtig, wenn du 13/14 bist. Du willst nicht alleine sein. Musst du auch nicht mehr.

Trotzdem konnte ich mit dieser youtube-Welt bisher nicht so viel anfangen. Keine Ahnung, was das für Leute sind, die meinem Sohn die ganze Zeit die Welt erklären oder was auch immer die da machen. Bis sich vor Kurzem eine großartige Gelegenheit für mich bot: ein Ausflug in die digitale Welt. Zu den youtubern. So richtig mitten rein. Zum Deutschen Webvideopreis!

Nie gehört? Egal, ich erzähls euch. Bei der Arbeit hatte ich die Chance, an einem Social Media Marketing Wettbewerb teilzunehmen. Dafür wurde eine gute Kampagnenidee gesucht, die Jugendliche mit Themen wie globale Armut und Ungerechtigkeit ansprechen sollte. Genau, was wir bei arche noVa schon seit langem (analog) tun – nun die Chance zu einem professionell begleiteten Ausflug in die digitale Welt. Die Kampagne will ich hier nicht erklären, nur so viel: Janik hat mir enorm geholfen. Er hat seine ganzen Letsplayer- und sonstige social media-Kenntnisse eingesetzt, er hat mir einen Crashkurs gegeben, welche Kanäle es gibt, welcher youtuber was macht, wer angesagt ist, was die Themen sind...ich war sehr erstaunt. Es geht nämlich überhaupt nicht nur um Schminktipp und Gaming, wie man annehmen könnte. Es ist eine Community, die durchaus politisch ist und wichtige gesellschaftliche Themen aufs Korn nimmt und ausdiskutiert. Themen wie Homophobie, Hate-Speech, Mobbing, Rassismus, Postkolonialismus, Lookism...für alles findet man Beiträge, auch in den Videos, die unsere Kids sehen. Natürlich geht es nicht nur darum, sondern oft auch einfach um Spass und Kreativität oder darum, etwas bestimmtes zu lernen. Ist ja auch ok, finde ich.

Schließlich sind wir gemeinsam zu diesem Wettbewerb nach Düsseldorf gefahren. Die Jury war begeistert, v.a. von Janik und seiner selbstbewussten, professionellen und entspannten Art zu präsentieren. Wir haben zwar nicht gewonnen, aber wichtige Kontakte knüpfen können. Wir wurden zum Webvideopreis und der anschließenden Aftershowparty eingeladen, wo sich alles traf, was im social Media Bereich Rang und Namen hat.

Was ich im Übrigen gar nicht mitbekommen hätte, hätte Janik mir nicht die ganzen berühmten youtuber dort gezeigt und sie ALLE angesprochen und versucht, für unser Projekt das Beste rauszuholen, mit Erfolg sogar.

Wie sind sie also – ich habe sie ja nun sogar persönlich getroffen. Naja, das ist ganz unterschiedlich. Profis sind sie meistens, nett sind sie mehr oder weniger, manche ganz locker und freundlich, andere eher gestresst von so viel Ruhm und Arbeit, denn für viele ist das ein Vollzeitjob, der Kreativität am laufenden Band fordert. Was mich interessierte, war aber auch, wie sich deren Eltern wohl so fühlen...auch dafür bekam ich eine Gelegenheit. Youtube Superstar Julien Bam hatte nämlich seine Mutter dabei – Mui Ling, bekannter als „Mama Ju“. Sie ist Grundschullehrerin und inzwischen auch selbst auf youtube aktiv.

Ich fragte sie, wie es denn für sie wäre mit einem so berühmten Sohn. Wie hat sie ihn gefördert? Was hält sie von seiner Arbeit? Macht sie sich manchmal Sorgen um ihn? Mui sagte mir dazu etwas, das mich sehr beeindruckt hat: „ Wir dürfen nicht aufhören zu lernen. Der Satz ‘Das lerne ich nicht mehr’ muss aus unseren Köpfen raus!“. Denn die Welt ändert sich. So oder so. Das Wichtigste für sie ist das Interesse an dem, was unsere Kids so machen. Eine Offenheit für ihre Themen zu haben, ist die beste Unterstützung für Jugendliche. Nur so können sie Vertrauen haben, dass sie sich bei Problemen auch an uns wenden können. Wenn wir ihre Sprache sprechen, können wir sie auch verstehen.

Genauso sehe ich das auch, auch wenn mein Sohn nicht berühmt ist. Aber ich finde toll, was er alles kann und wie er geworden ist, auch mit oder vielleicht gerade wegen der digitalen Medien. Und sicher auch wegen seiner tollen Schule...



Julian Bam mit Mama Ju in einem seiner Internetauftritten

# »Guten Tag, wir wollen mit Ihnen über das Internet reden«

Gedanken zu : „Netzgemüse - Aufzucht und Pflege Generation Internet“  
- ein Buch von Tanja und Johnny Haeusler

*Claudia Meerbach*

Der Buchtrailer zu »Netzgemüse« beginnt so: Da stehen ein Mann und eine Frau, beide sehr konservativ gekleidet, mit Büchern vor einer Haustür und sagen mit ernster sorgenvoller Miene den Satz: »Guten Tag, wir wollen mit Ihnen über das Internet sprechen.« Über das Internet? Nein, die wollen doch immer über etwas anderes sprechen. Tanja und Johnny Haeusler wollen aber wirklich mit uns über das Internet sprechen und zwar mit uns Eltern, deren Nachwuchs zu den Digital Natives gehört und dessen Aktivitäten mit und in den neuen Medien von uns oft verständnislos und vielleicht auch mit Sorge betrachtet werden. Elternratgeber gibt es zu diesem Themenkreis wahrlich genug. Dieses Buch ist jedoch von Eltern für Eltern geschrieben und kulturpessimistisches Gedankengut sucht man vergebens darin. Tanja und Johnny Haeusler wollen uns, die Digital Immigrants, begeistern und nicht warnen und sie wollen sich nicht mehr »fühlen müssen wie die Zeugen des digitalen Jehovas«, wenn sie mit Eltern über die Internetnutzung ihrer Kinder sprechen.

Die erste Auflage von »Netzgemüse« erschien 2012. Damals waren die Söhne der Familie Haeusler 10 und 13 Jahre alt. Das ist genau das Alter, in dem Internet und Spielkonsolen für die meisten Kinder zunehmend interessanter werden und sich Eltern um Kontrollverlust und um die Gefahren, die mit den digitalen Welten verbunden sind, sorgen. Auch bei Familie Haeusler gab es Diskussionen um Spielzeiten, Smartphonennutzung und um das Installieren eigener YouTube-Kanäle, waren die Eltern zeitweise genervt von Ballerspielen und scheinbar sinnlosen Aktivitäten am Computer. Allerdings haben die Kinder der Haeuslers Glück mit ihren Eltern. Beide nutzen schon seit den 90er Jahren das Internet sehr intensiv. Zusammen betreiben sie den prämierten Weblog »Spreblick« und gehören zum Gründungs- und Veranstaltungsteam der »re:publica«, einer der wichtigsten europäischen Konferenzen für Online-Medien und die digitale Gesellschaft. Sie kennen die sogenannten neuen Medien im Unterschied zu den meisten Eltern recht gut, was sie aber trotzdem nicht davor »bewahrt«, ab und zu auch noch etwas vom Nachwuchs zu lernen.

## **»Für unsere Kinder ist das Internet so natürlich wie Leitungswasser«**

Woher kommt nun diese ganze Angst vor den neuen digitalen Welten, die viele Eltern und »Experten« so bedrohlich finden? Jedes Jahr fordert der Straßenverkehr in Deutschland ca. 3.000 Opfer, aber es besteht ein breiter Konsens darin, Kinder schon früh dafür fit zu machen, sich sicher auf der Straße bewegen zu können. Als sich Johnny Haeusler auf einem Grundschulelternabend seines Sohnes über den Medienkonsum der Kinder austauschen wollte, behauptete ein Großteil der Eltern, dass es zu Hause weder Spielkonsolen noch Computer für den Nachwuchs gäbe. In einer gemütlichen Runde nach dem Elternabend zeigte sich dann plötzlich ein ganz anderes Bild. Es stellte sich heraus, dass sich die Eltern vor den Lehrern nicht blamieren und den bildungsbürgerlichen Anschein nicht zerstören wollten. So schlecht ist der Ruf der neuen Medien und warum das so ist, erklären die Autoren ganz plausibel. Es liegt einfach daran, dass wir, die Digital Immigrants, nicht mit dem Internet aufgewachsen sind. Wir waren schon erwachsen, als es massenkompatibel wurde und wir kannten es eben nicht so wie Leitungswasser von Kindesbeinen an. Mit Leitungswasser haben wir schon als Kinder alles mögliche gemacht. Wir kennen seinen Wert als Lebensmittel sowie als Wasch- und Putzmittel, wir nutzen es zum Schwimmen. Wir haben aber auch als Kinder allen möglichen Quatsch damit gemacht, haben mit Wasser geplanschert, gespritzt und experimentiert, Wasserbomben gebaut und das Bad unter Wasser gesetzt. Genau dasselbe machen unsere Kinder jetzt mit dem Internet. Nicht alles davon ist in unseren Augen sinnvoll und vernünftig, manches finden wir sogar gefährlich. Aber wir beobachten es nicht so gelassen wie den Unsinn, den sie als kleine Kinder mit Wasser angestellt haben, denn wir haben keine eigenen Kindheitserfahrungen damit. Das Internet ist für unsere Kinder keine Technologie, sondern ein eigener Kulturraum. Für uns geht es nun darum, diese neue Welt mutig zusammen mit unseren Kindern so zu erkunden, wie man es mit einer neuen Stadt tun würde. Dann weiß man auch bald, wo es schön ist und wo wirklich gefährlich.



Tanja und Johnny Haeusler  
Netzgemüse - Aufzucht und Pflege der Generation Internet  
Aktualisierte und erweiterte Neuausgabe 2015  
Taschenbuch, 320 Seiten, 9,99 EUR  
ISBN 978-3-442-15871-3

### »Vertraue deinem Kind wie dir selbst« - »Tschüss Kontrolle! Hallo Gemeinsamkeit!«

Wir unterstützen gern die Autonomiebestrebungen unseres Nachwuchses, möglichst freiwillig und selbstbestimmt sollen die Kinder lernen. Wenn es aber um Computer, Internet und Co. geht, sehen viele von uns plötzlich überall nur noch Alarmzeichen. Die digitale Welt scheint voller Gefahren zu sein und nichts fürchten wir mehr, als die Kontrolle über unsere Kinder zu verlieren. Deshalb fragen sich Eltern im Zusammenhang mit dem Medienkonsum ihrer Kinder vor allem, wie lange sie vor dem Computer, dem Smartphone oder der Spielkonsole sitzen sollten. Was kann man noch tolerieren, ab wann führt es zu Suchtverhalten, wann ist es gesundheitsschädlich? Wer darf was konsumieren ohne davon Schaden zu nehmen? Darauf gibt es viele Antworten. Man kann sich nach Ratgebern der verschiedensten Experten richten. Ärzte, Psychologen, Pädagogen haben eine Meinung dazu und versuchen diese wissenschaftlich zu begründen. Die Autoren von »Netzgemüse« gehen einen anderen Weg. Sie geben auf diese Fragen keine allgemeingültigen Antworten. Sie sind Eltern und kennen ihre Söhne genau und sie vertrauen vor allem auf ihr eigenes Bauchgefühl. Sitzt der Jüngste mit hochrotem Kopf vorm Onlinespiel, wird es wohl Zeit für eine Pause sein. Regeln werden zusammen mit den Kindern ausgehandelt und immer mal wieder überprüft, ob sie noch passen. Dabei lernten die Eltern, dass flexible Lösungen besser sind als starre Zeitvorgaben.

Statt Angst vor Kontrollverlust zu haben, sollten wir offen sein für das, was die Kinder an den Bildschirmen tun, bereit sein für andere Welten als wir sie kennen. Dann werden die Kinder auch mit uns reden wollen, wenn sie etwas Beängstigendes oder Verstörendes im Internet finden. Wir können sie nicht vor allem schützen. Das gilt in der realen Welt genauso wie in der digitalen. Natürlich raten auch die Autoren von »Netzgemüse« nicht dazu, Kinder unter 10 Jahren allein im Internet surfen zu lassen. Aber mit zunehmendem Alter ist es sogar wichtig, dass sie ihre eigenen Erfahrungen damit machen. Wie man seine Kinder darauf vorbereiten kann, ist im Buch nachzulesen. YouTube, Minecraft und Co., Soziale Medien, Gefahren durch nicht jugendfreie Inhalte, Abzockfallen und auch der richtige Umgang mit Urheberrechten im Internet werden anschaulich und unterhaltsam erklärt. Im Anhang gibt es technische Tipps zu Kindersicherungen.

Die wichtigste Vorbereitung auf die Gefahren, die das Leben innerhalb und außerhalb der Bildschirme bietet, sind aber, eine Binsenweisheit natürlich, starke und selbstbewusste Kinder. Wenn man als Mutter oder Vater vorwiegend analog unterwegs ist, schafft es Vertrauen und baut Vorurteile ab, wenn man auch mal mit den Kindern zusammen zockt, über alberne YouTube-Videos lacht oder sich in den sogenannten sozialen Medien umsieht. In vielen Bereichen werden wir merken, dass unsere Kinder uns technisch voraus sind, aber wir können sie zum Beispiel mit unserer Erfahrung dabei unterstützen, Informationen aus dem Internet richtig zu bewerten.

### Ein Kulturraum und sein Wandel

Die Erstauflage von »Netzgemüse« ist jetzt schon ein paar Jahre alt, 2015 erschien aber eine überarbeitete Nachauflage. Die neuen Medien entwickeln sich rasant weiter. Vor ein paar Jahren wollten Jugendliche unbedingt ein Facebook-Konto haben, heute ist Facebook schon wieder out. Ich fragte Tanja Haeusler deshalb, was Jugendliche heutzutage für digitale Favoriten haben: Mit WhatsApp und Instagram lag ich ganz richtig, Snapchat und Twitch hatte ich schon mal gehört, aber musical.ly war für mich völliges Neuland. Dass es mit FUNK einen öffentlich rechtlichen Jugendkanal gibt, der nur im Netz sendet, wusste ich auch nicht. Glücklicherweise habe ich aber ein jugendliches Kind zu Hause, das mir auf die Sprünge helfen kann. Fragt also eure Kinder und lest dieses Buch, das erfrischend anders ist als viele andere »Ratgeber«, die ihren Fokus allein auf den Gefahren von Internet und Co. haben.

# KI - die Künstliche Intelligenz ist schon ganz nah

- eine filmgetriebene Annäherung -

*Uwe Phillip*

Google hat angekündigt, dass in der neuen Variante seines Betriebssystems für Smartphones Funktionen künstlicher Intelligenz eingesetzt werden. Für viele von uns wird die Künstliche Intelligenz also demnächst ganz Handy.

Wer mehr der Robotertyp ist, kann schon heute im Internet einen Roboter namens ‚Cozmo‘ auf der Webseite von anki bestellen. Ein Tester des Roboters sagt, dass er mit Hilfe seiner KI den Anschein erweckt, tatsächlich Emotionen zu empfinden. Preis 230,- Euro. Passend zu dieser Entwicklung hat Elon Musk, wohl einer DER Technikgurus unserer Zeit, Künstliche Intelligenz kürzlich als „die größte Bedrohung für das Überleben der menschlichen Rasse“ bezeichnet und aufgerufen, diese zu regulieren. Spannen wir also einen Bogen vom Handy zur KI und lassen ein paar Filme mit romantischen, dramatischen und wissenschaftlichen Inhalten zu dem Thema sprechen.

Vielleicht schwebte Herrn Musk bei seiner Befürchtung der Film "Die Matrix" vor Augen und damit ein radikaler Umgang mit den Auswirkungen von KI. Geschildert wird im Film der Wachowski Geschwister eine Welt, in der wir Menschen nur virtuell leben und von der Künstlichen Intelligenz bzw. 'dem Programm' in der Realität nur als wertvoller Energiespeicher genutzt werden. Die Ausrede der KI, uns Menschen diese Art einer künstlichen, digitalen Welt vorzugaukeln, um uns gleichzeitig auszubeuten, erklärt Mr. Smith als Teil der KI im Film so: "Der Mensch ist die eigentliche Plage dieses Planeten und wir sind die Heilung." Obwohl die den Menschen im Film gemachten Vorwürfe nicht ganz einfach von der Hand zu weisen sind, scheint mir das eine recht düstere Version der Zukunft zu sein. Insofern will ich lieber erst einmal kleinere Schritte machen.



Film „Matrix“

Starten wir irgendwie menschlicher. Denn inzwischen werden einige Filme von humanoiden Robotern, Androide genannt, als KI bevölkert. Der Umgang mit ihnen spiegelt die Angst und die Hoffnung im Umgang mit KI auf sehr vielfältige Weise und mit sehr unterschiedlichen Antworten und Herangehensweisen wieder.



Film „Blade Runner“

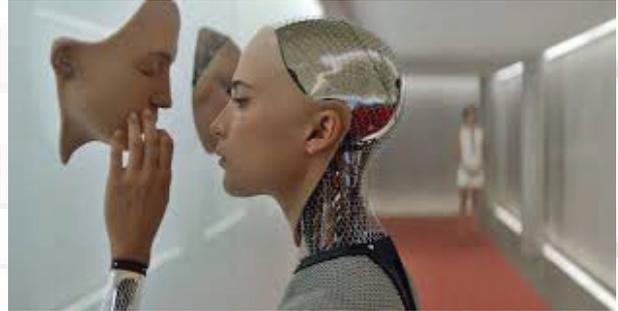
In einem Klassiker des Themas, dem Film "Blade Runner" heißen die Androiden 'Replikanten'. Die Menschen haben Angst vor ihnen, weil die Replikanten einerseits barmherziger sind, geschaffen als Maschinensklaven der Menschheit, andererseits können sie auch recht skrupellose Mörder werden, wenn sie im Laufe ihres Lebens Bewusstsein und Emotionen entwickeln und herausfinden, dass ihr einprogrammiertes Schicksal schwer verdaulich sein kann. Deshalb werden sie zur Arbeit auf ferne Planeten geschickt. Entkommen sie und kehren zur Erde zurück, werden sie verfolgt und vernichtet. Prinzipiell. Denn am Ende verliebt sich der Androidenjäger doch tatsächlich in eine Androidin, oder ist sie gar kein Roboter? Die Antwort auf diese Frage bleibt auf bestimmte Weise vage. Es wird hier von der Angst vor von uns selbst geschaffenen, komplexen Systemen gesprochen, die unbeabsichtigt ein Bewusstsein entwickeln.

Wie wäre es wohl, wenn unser gutes altes Smartphone mit seiner nagelneuen KI ein Bewusstsein entwickelt? Aber Schritt für Schritt. Es ist nicht lange her, als wir Angst vor einem Gerät hatten, das damals noch Handy hieß. Ich habe im Ohr, wie viele von uns meinten, sie würden das Teil nie im Leben nutzen. Es ging die Sage, dass es kompliziert ist und große Gefahren in sich birgt. Inzwischen hat sich herumgesprochen, dass so ein Ding auch ganz nützlich sein kann. Was natürlich nichts über tatsächliche Gefahren aussagt. Das Thema Angst vor der Elektronik und seiner 'Ausstrahlung' war sehr konkret auf dem Tisch.



Androidin und Androidenjäger im Film „Blade Runner“

Eine neue Stufe der Angst vor 'elektronischen' Maschinen erreichen wir mit dem Film "ex machina". AVA, die am weitesten entwickelte Androidin im Film, sticht die Menschen mit einer Intrige aus. Der Wissenschaftler, der sich in die Roboterin verliebt hatte, unterliegt. Sie konnte ihn davon überzeugen, dass auch sie in ihn verliebt ist, nutzt die Situation geschickt aus und steigt als Einzige in den Hubschrauber mit Anschluss an die reale Welt. Die Maschine bzw. die Androidin triumphiert mit einer kalkulierten Vorgehensweise über menschliche Fähigkeiten oder sollten diese hier lieber 'emotionale Schwächen' genannt werden. Wäre die Androidin in unserer Welt angekommen, hätte sie momentan den öffentlichen Streit von Schachweltmeister Garri Kasparow, Elon Musk (u. a. PayPal) und Mark Zuckerberg (Facebook) verfolgen können.



Ava im Film „ex machina“

Thema ihrer Auseinandersetzung bleibt die Frage ob wir Angst vor Künstlicher Intelligenz haben müssen und diese deshalb vorausschauend regulieren sollten? Die beiden Technikfreaks aus diesem Dreierreigen lassen sehr konkret an dieser Materie forschen. Insofern verwundert es schon, dass einer der Drei Angst vor seiner eigenen Forschung hat. Der Schachweltmeister, der bezeichnender Weise gegen einen Computer im Schachwettbewerb unterlag, und der Facebookfinder sehen nur Vorteile in den Auswirkungen ihrer intensiven KI-Forschungen.

Die Themen in den genannten Filmen können den Anschein erwecken, dass diese Welten und diese Forschungen noch weit von uns entfernt sind, wenn halt nicht Google angekündigt hätte, dass die KI schon bald in der Elektronik unserer Taschen vorrätig sein wird.

Zumal Google gleichzeitig eine abgespeckte Variante von Programmen der KI zur Verfügung stellt, mit der dann jeder Entwickler "selbstlernende Programme" ins Smartphone einbringen kann. Was die Wahrscheinlichkeit steigen lässt, dass diese neuartigen Apps auf die Geräte von uns und unseren Kindern geladen werden.

Sollten wir also Angst haben vor der listigen KI, wie sie die Androidin AVA darstellt, die im Film in der Lage war, Gefühle wie die Liebe mit ihrem Bewusstsein zu verstehen? Wird das eine KI eines Tages tatsächlich können?

Eine wunderbar kurze Beschreibung der KI sagt, dass sie die "Automatisierung intelligenten Verhaltens" ist. Nur 3 Worte, mit denen wir uns aber ganz schnell verstricken. Denn problematisch und einer der Knackpunkte bleibt in diesem Zusammenhang schon, wie wir den Begriff 'Intelligenz' definieren. Problemzonen intelligenten Verhaltens sind in Bezug auf unsere Vorstellung von Künstlicher Intelligenz, ob wir nur von 'technischer' Intelligenz sprechen oder ob für Intelligenz weitere Komponenten wie Bewusstsein, Emotionen und soziales Verhalten vorhanden sein müssen.

Denn im technischen Falle wäre die Androidin AVA aus dem Film gar nicht in der Lage, das Phänomen Liebe zu erfassen, geschweige denn, damit zu spielen. Wenn Merkmale, wie das Bewusstsein jedoch 'künstlich' entwickelt werden können, erscheint das Verhalten von AVA recht realistisch.

Diese Superintelligenz, sagt Oxford-Philosoph Nick Bostrom, könnte nett zu uns sein - oder uns ähnlich betrachten, wie wir Ameisen: manchmal putzig, interessant, oft aber lästig und im Zweifelsfall aus dem Weg zu räumen.

Die Antwort auf diese Fragen beeinflusst eine möglicherweise entscheidenden Wende. Niemand weiß, was passiert, wenn die KI, die menschliche Intelligenz übertrifft und die Entwicklung damit nicht mehr vom Menschen getragen wird, sondern von der KI selbst.

Damit werden Fragen beschrieben, mit der sich Wissenschaftler, Philosophen, Künstler, ... seit langer Zeit auseinandersetzen. Könnte die Einschätzung einer die Menschen übertreffenden KI doch besagen, dass der Mensch für ihre weitere Entwicklung nicht mehr benötigt wird. Im extremen Falle werden wir von der KI als "Störfaktor" eingeschätzt oder wie im Film 'Matrix' als Ressource genutzt.

Viel weniger dramatisch gehen andere Filme mit dem Phänomen KI um, denn was wäre Film, wenn er nicht auch die romantischen Antworten bereit hält. Ein Androide für uns, als zukünftige Alzheimerpatienten.

Der Androide aus dem Film "Robot & Frank" hilft einem älteren Mann, der zunehmend vergesslich und lustlos wird, wieder neuen Antrieb und Spaß am Leben zu finden. Robot betont zwar immer wieder, dass er nur eine Maschine ist, dafür führt er aber ein recht soziales Leben mit einem realen Menschen. Das geht soweit, dass er Frank anbietet, seine Festplatte zu löschen, als es ihm dringend notwendig erscheint. Wobei die Frage bleibt, ob dieses Angebot, das schon eine sympathische Lösung beschert, auch wirklich moralisch gerechtfertigt werden kann. Letztlich wird der Mensch vor Strafe gerettet und die KI "Robot" dafür geopfert. Eine Art Mensch über Maschine, die der Mensch selbst entscheiden darf.



Film „Robot & Frank“

**Beim Versuch 2 Chatbots verstehen zu lassen, wie man in einem Gespräch 'verhandelt', begannen die Bots in einer von ihnen 'erfundenen' Sprache miteinander zu kommunizieren, die die Wissenschaftler nicht mehr verstanden.**

Auch der Film "Prometheus" beantwortet Fragen nach den Rollen von Mensch und KI. Der Androide ist am Ende des Films, als das Böse mit seiner Hilfe besiegt war, derjenige, der in die Sicherheit der Umgebung Erde zurückkehren möchte. Die menschliche Forscherin will weiter ins Universum reisen, um den Ursprung des Problems für die Erde aufzuspüren. Es ist dann keine Frage für den menschlichen Roboter, der Wissenschaftlerin auf einem Weg zu helfen, der konträr zu seiner eigenen Vorstellung ist. Eine andere Art Mensch über Maschine die mehr als ein einvernehmlicher, gleichberechtigter, 'menschlicher' Umgang miteinander beschrieben wird.

Im diesjährigen Film „Passengers“ war der Androide einfach ein wundervoller und verletzlicher Barkeeper, der den Menschen durch ihre ganz menschlichen Probleme geholfen hat. Sehr sympathisch.



Film „Marix“



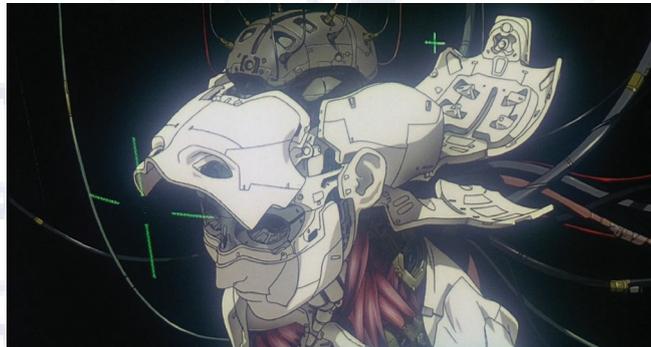
Film „Ghost in the Shell“

Eine weibliche und 'ultrastarke' Androidin aus dem 1995er Film "Ghost in the Shell" ist Motoko Kusanagi. Sie jagt im Auftrag der japanischen Regierung den Verursacher eines Computervirus, der das 'Gedächtnis von Menschen' manipulieren kann. Letztlich stellt sich heraus, dass die KI auf diese Weise versuchte, sich mit Motoko als ebenbürtigem Wesen 'zu verbinden' und 'zu finden was ihr zum Leben fehlt und damit Leben zu erneuern'.

Viele Filme bleiben ungenannt und wir bleiben die konkrete Antwort schuldig, auf die Frage, was sich denn und wie ändert, wenn das, was heute als KI bezeichnet wird, näher kommt.

Sollten wir mehr Angst vor unseren neuen Smartphones oder Computern haben? Können wir sie in treuem Glauben nutzen, im Glauben an die mit ihnen verbundenen Versprechungen und an ihre nicht zu leugnenden Vorteile für ein Leben in unserer digitalen Welt? Sollten wir lernen, mit ihnen umzugehen, um zumindest die Teile davon zu beeinflussen, die wir verstehen können, bevor uns die Geräte vollständig die Butter vom Brot nehmen?

Eine mir sympathische Antwort findet sich im Buch von Kevin Kelly "The Inevitable": 'KI werde den Menschen helfen, besser zu verstehen, was überhaupt mit dem Begriff "Intelligenz" gemeint ist. "In der Vergangenheit haben wir gesagt, dass nur eine superintelligente KI Autos fahren kann oder einen Menschen in Schach schlagen oder eine Milliarde Gesichter erkennen kann. Aber als Computer in den letzten Jahren jede dieser Sachen geschafft haben, kamen wir immer zu dem Schluss, dass diese Leistung offenbar maschinenmäßig sei und kaum das Label 'echte Intelligenz' verdient hat." Erfolge im Bereich KI würden so auch definieren helfen, was es bedeutet, "Mensch zu sein"!



Film „Ghost in the Shell“



Chatbot

# Digitale Demenz

Johanna Jorun

Ein guter Freund von mir, seines Zeichens Psychologe, unterrichtet in Weiterbildungskursen Grundschullehrerinnen und Kindergärtner zu den Themen kindliches Lernen und kindgerechtes Lehren. Kürzlich machte er mit mir einen Versuch, den er auch regelmäßig in seinen Kursen durchführt. Er schrieb mir je zwei Buchstaben in Arabisch und Sanskrit auf ein Blatt Papier und meinte, ich solle sie abschreiben. Und obwohl ich des Schreibens mächtig bin und wirklich viel und oft mit der Hand schreibe, saß ich da wie eine Erstklässlerin, die Zunge zwischen den Zähnen und malte, immer wieder vergleichend, die für mich bis dato unbekanntem Zeichen ab.

Schließlich standen sie genauso ungelent auf dem Papier, wie vor siebenundvierzig Jahren meine ersten A und B.

Mein Freund lachte und rief: „Merkst du, wie da die Synapsen feuern? Da arbeitet was in deinem Gehirn, da entstand gerade Neues, da entwickelte sich was, so wie es bei Kindern der Fall ist, wenn sie schreiben, basteln und malen, wenn sie anfangen die Dinge zu be-greifen.“

Dann klappte er seinen Laptop auf. Wieder sah ich fremde Buchstaben. Jedes Zeichen war doppelt vorhanden. Nun solle ich, so sagte er, mit der Maus die Paare anklicken und zusammen schieben. Mit acht kleinen Klicks erledigte ich diese Aufgabe und sprach dabei darüber, wie verwunderlich es ist, dass die Menschheit so verschiedene Zeichen entwickelt hat. Er klappte den Laptop zu und meinte ernst: „Und das war ein Schreiblernprogramm für Erstklässler, so wie die Bildungsministerin es in jeder Schule haben will. Ich habe nur die Buchstaben getauscht, um meine Kursteilnehmerinnen in den Stand von Schreibanfängern zu versetzen. Dabei feuerten bei dir keine Synapsen, nein, du warst sogar in der Lage nebenbei zu schwatzen, Multitasking zu betreiben und die ganze Aufgabe im Zustand der Unaufmerksamkeit zu erledigen.“

Der dritte Teil seines Tests bestand darin, dass ich aus dem Gedächtnis die acht Zeichen aufschreiben sollte. Nun wunderte ich mich nicht mehr, dass ich von denen, die ich schon einmal schrieb, vier halbwegs ähnliche Kopien hinbekam. Von denen die ich auf dem Bildschirm gesehen hatte, wusste ich gar nicht mehr, wie sie geformt waren.

Er empfahl mir das Buch von Manfred Spitzer „Digitale Demenz - Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen“.

Dieses kritische Buch möchte ich all denen empfehlen, die in Sorge geraten, wenn ihre Kinder oder sie selbst täglich mehrere Stunden Bildschirmmedien konsumieren, ebenso allen die sich mit digitaler Unterrichtsführung auseinandersetzen, oder sich einfach nur wundern, dass Schulen erwägen, Toilettentüren auszuhängen, damit sich die spielbegeisterten Schüler nicht zockend in den stillen Örtchen verschanzen.

Nach einer Veröffentlichung der Suchtbeauftragten der Bundesregierung von 2012 galten schon damals 250.000 der 14-24 jährigen in Deutschland als internetsüchtig und

weitere 1,4 Millionen als stark suchtgefährdet. Während der Konsum anderer suchtrelevanten Mittel rückläufig ist, steigt in den letzten Jahren die Computer- und Internetsucht dramatisch an. So verdreifachte sich die Spielsucht, vor allem bei jungen Männern innerhalb von nur fünf Jahren.

Gleichzeitig erhielt im selben Jahr ein Killerspiel einen Preis über 50.000€ aus Steuergeldern. Der Kulturstaatsminister Neumann hielt bei der Verleihung die Laudatio und lobte das Spiel als Kulturleistung.

Videospiele gelten offiziell als Kulturgut. Deshalb empfahl der deutsche Kulturrat die Nutzung solcher bei den Harz IV-Sätzen zu berücksichtigen.

Nach dessen Willen sollen es 6,50€ monatlich sein, was den Empfängern der Sozialleistung für Computerspiele zusätzlich ausgezahlt werden soll. So berichtet „Die Zeit“ am 30. Mai diesen Jahres.

Zum Vergleich: Die Aufschlüsselung des Harz IV-Satzes enthält 1,39€ monatlich für Bildung und 15,55€ für Gesundheit.

Für Nachrichtenübermittlung (also Telefon- und Computernutzung an sich) sind schon 31,96€ vorgesehen. Außerdem, berichtete Spiegel online am selben Tag, sollen von der EU 120 Mio. € bereitgestellt werden, um in 8000 Gemeinden kostenlose Internet Hotspots einzu-richten. Man hofft, damit 50 Millionen Nutzer täglich freien Internetzugang zu ermöglichen.

An diesen Beispielen sieht man, welcher Stellenwert den Bildschirmmedien in unserer Gesellschaft zugemessen wird.

Wie so viele Eltern in meinem Bekanntenkreis frage ich mich, ob angesichts der rasanten Entwicklung zu einer vollständig digitalisierten Welt, neben dem Nutzen dieser Medien, auch deren Gefahren untersucht und berücksichtigt werden. Zweifelhaft erscheint es mir, wenn sich die Bundesregierung oder andere Institutionen auf Studien berufen, die von der Computerindustrie selber durchgeführt, bzw. finanziert werden. Leider ist das oft der Fall. Man muss lange suchen, ehe man unabhängige Studien findet.

In Südkorea, einem Land mit sehr hoher Verbreitung von Bildschirmmedien, auch in den Bildungseinrichtungen, galten bereits 2007 zwölf Prozent aller jungen Menschen als internetsüchtig. Dortige Ärzte stellten bei jungen Erwachsenen zunehmend Gedächtnisverlust, Konzentrationsstörungen, Realitätsverweigerung und emotionale Verflachung fest, neben den allgemeinen Merkmalen süchtigen Verhaltens, wie zwanghafte, unkontrollierter Nutzung und Unruhezuständen bei Entzug des Mediums. Sie nannten dieses Phänomen „Digitale Demenz“.

Manfred Spitzer hat nun in dem von mir hier vorgestellten





Buch einige dieser unabhängigen Studien zusammengestellt und, mit Angabe aller Parameter, den industriefinanzierten und öffentlich bekanntgemachten Studien zur Seite gestellt. Wenn ich davon ausgehe, dass Herr Spitzer nicht einfach lügt, dann stellt sich mir ein erschreckendes Bild dar.

Keinesfalls kann es sein, dass die regelmäßige Nutzung von Bildschirmmedien keine Auswirkung auf die Entwicklung unseres Gehirns hat, wie es gern behauptet wird. Da sich das Gehirn ausschließlich dadurch entwickelt, dass wir es benutzen, spielt es natürlich die allergrößte Rolle WIE wir es benutzen. Schon Marc Aurel sagte: „Das Gehirn nimmt schließlich die Farbe der Gedanken an.“

Da sich die Gehirne von Kindern und Jugendlichen viel schneller entwickeln als von Erwachsenen, werden auch ihre Gehirne von der Art zu lernen am meisten geprägt.

Professor Spitzer stellt nun dar, wie kontraproduktiv z.B. Lernprogramme auf Computern sind, im Vergleich zum Lernen und Begreifen in der realen Welt (was ich ja bei meinem Selbsttest auch schon feststellen konnte).

Dennoch will Deutschland bis 2018 für jedes Kind einen Computer in der Schule zur Verfügung stellen. Das aber ist nicht nur teuer, sondern verringert auch die Zeit des Lernens mit Kopf, Händen und Körper.

Das Buch stellt dar, wie effektiver, weil ganzheitlicher, Lernprozesse stattfinden, wenn mehr Körperteile mehr Bewegung dabei ausführen als nur das Tippen eines Zeigefingers auf der Maus. Dazu stellt Professor Spitzer eine ganze Reihe nachvollziehbarer Studien vor.

Dazu kommt, dass in den meisten Schulen die Lehrer für Fächer wie Medienkompetenz oder Informatik keine ausgebildeten Fachkräfte sind (weil Medienpädagogik/ Mediendidaktik erst seit 1999 an deutschen Unis als Fachrichtung anerkannt ist und bis heute weniger Professuren aufweist als das bis dahin am wenigsten besetzte Fach Kunstpädagogik )

Statt dessen werden die Kinder und Jugendlichen oft von „interessierten“ Pädagoginnen unterrichtet, die nicht selten selber suchtgefährdete Spieler oder Internetnutzerinnen sind, und im Unterricht den Kindern, damit es Spaß macht, die neuesten Spiele offerieren. So wird heute in den meisten Schulen, getarnt als Medienunterricht oder schulisch organisierte Veranstaltung, regelmäßig geballert, gemordet, geschlagen und verstümmelt. Und, das ist das Schlimmste daran, diese menschenverachtenden Tätigkeiten werden in den Spielen belohnt. Wer am besten mordet und verstümmelt, der kommt weiter, der ist gut!

Solcherlei Spiele gehören, so der deutsche Kulturrat, zu unserer Kultur.

Vielleicht bin ich ja altmodisch, aber wenn morden, schlagen und verstümmeln, und sei es auch nur virtuell, zu unserer Kultur gehört, dann stimmt etwas mit unserer Kultur nicht. Auch mag ich mir gar nicht ausdenken, was mit kindlichen und jugendlichen Gehirnen geschieht, die in den

Lebensphasen des Erlernens von z.B. sozialem Handeln und Konfliktlösungsstrategien mit solcherlei Handlungsanweisungen und Belobigungen „gebildet“ werden.

In dem Buch „Digitale Demenz“ sind nun auch zu diesem Thema Studien zu finden.

So untersuchte Herr Spitzer 320 Erwachsene!, die sich, unter dem Vorwand Computerspiele bewerten zu sollen, allein in einem Raum befanden. Die eine Versuchsgruppe spielte ein Ballerspiel, die andere ein Spiel ohne Gewalt. Nach zwanzig Minuten endete das Spiel und die Teilnehmer begannen einen langweiligen Fragebogen auszufüllen.

Nach weiteren drei Minuten begannen vor der Tür des Versuchsraumes Schauspieler eine lautstarke Gewaltszene zu spielen in der geschlagen und getreten wurde und eine Person verletzt zurück blieb.

Dabei wurde gemessen, wie lange die Probanden jeweils brauchten, ehe sie hinausgingen, um zu sehen was los ist / ggf. zu helfen. Es stellte sich heraus, dass die Mitglieder der Gruppe, die mit einem Gewaltspiel beschäftigt war, fünfmal so lange brauchte, ehe sie versuchten einzugreifen - nicht mitgerechnet der Teil dieser Gruppe, die gar nicht hinausgingen, weil sie, hinterher befragt, die Szene vor der Tür als „nicht so krass“ wahrgenommen hatten. (Was sie wahrscheinlich im Vergleich zu dem Geschlachte im Spiel auch nicht war.)

Auch weißt Spitzer sehr eindrücklich auf die Gefahren hin, durch den dauernden Zugang zum Internet selbst schon kleine Kinder z.B. auf Spiele anzufixen.

Denn mit Suchtprävention hat das alles natürlich nichts zu tun, auch wenn es oft so gesagt wird. Käme eine Pädagogin auf die Idee mit Schülern Alkohol zu trinken oder zu rauchen, um ihnen den kontrollierten Umgang mit diesen Stoffen beizubringen, wäre der Aufschrei der entrüsteten Eltern enorm und es wäre sogar strafbar.

Am Schluss möchte ich noch ein eigenes Erlebnis erzählen. Es war in einem Elternangebot im letzten Schuljahr der FAS, das ich gab. Zwei Schülerinnen, sechs und acht Jahre alt, hatten Bilder gemalt. Auf meine Frage hin meinten sie, das seien ... ( ich habe den Namen vergessen) aus dem Spiel Minecraft.

Als ich fragte, woher sie dieses Spiel kennen, wurde mir mitgeteilt, das könne man, jeweils Mittwochs, in der Schule bei einer Werkstatt spielen.

Ich fragte, um was es in dem Spiel geht. Antwort: „Da sind so Monster, die muss man jagen und töten. Man hat da Waffen, Schwerter und so.“

Ich fragte: „Ihr müsst die Monster töten?“ „Ja, wer viele Monster tötet ist gut.“ lautete die Antwort.

Woraufhin ich zu bedenken gab, dass töten aber gar nicht gut ist.

Die Mädchen sagten: „ Jaja, aber wir töten nur die Bösen, die Bösen müssen getötet werden, das ist gut!“

*Bild aus dem Internet:*

*Coputerrollenspiel The Elder Scrolls V Skyrim mit Dragonborn, der den Körper eines Menschen hat und die Seele eines Drachen, Alerstfreigabe in Deutschland (USK): ab 16 Jahren, europaweiten Alterseinstufung (PEGI): ab 18 Jahren*

# Wie wir unsere Smartphones und Tablets

## Wie wirkt sich die Benutzung von Smartphones und Tablets auf die

© Jesper Juul, Familylab International

Hirnforscher aus verschiedenen Ländern veröffentlichen immer noch extrem verschiedene Resultate, Meinungen und Empfehlungen. Meine Erfahrung basiert auf der Natur und Qualität von Familienbeziehungen. Ich nenne die elektronische Hardware "Familienmitglieder" weil sie extrem viel Aufmerksamkeit auf sich zieht und die Kultur von Familien auf eine Art und Weise verändert, welche für die auf Liebe basierenden Beziehungen zwischen Erwachsenen, Geschwistern und Eltern und Kindern ungesund ist. Eine Umfrage kam zum Schluss, dass eine Mehrheit 13-jähriger Schulkinder Ihre Eltern vermisste und mehr ungestörte Zeit mit ihnen verbringen wollte. Dasselbe galt für Eltern und ich bin sicher, dass wir von Partnern ähnliche Antworten erhalten würden. Aus verschiedenen Gründen hat sich eine Mehrheit der Erwachsenen selbst davon überzeugt, dass ihr Leben dem Takt von Emails, Nachrichten, Posts und Textmeldungen folgen muss und Arbeitgeber, Freunde, Geschäftspartner scheinen glücklich in der Annahme, dass wir 7 Tage pro Woche während 24 Stunden erreichbar sind. Dasselbe gilt sogar für sehr junge Kinder und deren soziales Netzwerk. Diese kombinierten Faktoren sind zu einer Tatsache geworden, welche ein so schwerwiegendes Problem darstellen, dass wir unsere Denkweise ändern müssen.



### Beziehungen zwischen Erwachsenen

Vor zehn Jahren empfand die Mehrheit der Erwachsenen die Benutzung von Mobiltelefonen während privaten Besuchen, Treffen und Essen als störend. Heutzutage ist dies kaum mehr so und wenn, betrifft es vor allem junge Leute (unter 50) und diesen ist es **peinlich** einen Kommentar dazu abzugeben, es ist einfach uncool und altmodisch. Jede tiefe Freundschaft oder Liebesbeziehung braucht Kontinuität und ungestörte Zweisamkeit um belastbar zu werden und all ihre potentiellen Nuancen und Stärken zu entwickeln – so wie Pflanzen Dünger brauchen, dies ist **nichts** Neues. (...) Es ist nicht so wichtig was die fehlende Kontinuität und ungestörte Zweisamkeit verursacht. Bevor es Smartphones gab, konnten es der Fernseher, Arbeitsstress, Perfektionismus, Verpflichtungen außerhalb der Kernfamilie, Hobbys, etc. sein. All diese Faktoren – einschließlich der heutigen Smartphones und Tablets – sind nicht die echten Gründe für den Verlust von Intimität und Bedeutung unserer tiefen Beziehungen. Der wirkliche Grund ist in unseren Köpfen und das sind gute Neuigkeiten, weil wir diese Situation, unabhängig von der Entscheidung anderer, selber ändern können. (...)

### Eltern – Kind – Beziehungen

Täglich und in den wenigen Stunden, welche Kinder mit Ihren Eltern verbringen, passiert immer öfter folgendes: Kinder möchten ihren Eltern eine Frage stellen, sie möchten ihnen etwas erzählen oder auf etwas antworten, was die Eltern gerade sagten und die darauffolgende Antwort lautet: "Kannst Du kurz eine Minute warten... ich muss..."; Auf kurzfristiger Basis frustriert dieses Verhalten die Kinder. Im Gegensatz dazu, was viele Erwachsene glauben, fühlen sich die Kinder aber nicht zurückgewiesen. Ein solches Gefühl gibt es nicht. Wenn Erwachsene sagen, dass sie sich zurückgewiesen fühlen, passiert dies, weil sie etwas fühlen was sie in den Glauben versetzt, zurückgewiesen worden zu sein. Kinder verarbeiten ihre Emotionen nicht auf diese intellektuelle Weise. Wenn ihre Eltern sie zurückweisen, fühlen sie sich einfach traurig, enttäuscht oder wütend. Was Kinder aber immer tun, ist, sie fangen an mit der Verhaltensweise des Erwachsenen zu kooperieren (sich anpassen). Zuerst treten sie zurück und hoffen und letztendlich geben sie auf und hören auf zu probieren. Mit etwa drei Jahren fangen die Kinder dann an, die Verhaltensweise der Erwachsenen zu kopieren und fokussieren sich auf Ihre eigenen Bildschirme – z.B. Tablets, TV und später eigene Smartphones. Wenn Kinder aus dieser kürzlich durchgeführten Umfrage sagen, dass sie ihre Eltern "vermissen", ist dieses Gefühl ein Cocktail

#### Sie fühlen sich hilflos

weil sie viele Geschichten und Emotionen welche Sie mit Ihren Eltern teilen möchten, unter diesem Zeitdruck nicht ausdrücken können und sie brauchen ein Gefühl aktive, unterstützende Empathie. Auch wenn sie sich in diesem frühen Stadium hilflos fühlen, vertrauen sie immer noch darauf, dass es ihre Eltern am besten wissen und folgen deren Führung.

#### Sie sind verwirrt

Jedes Mal wenn ein Elternteil den Kontakt zum Kind abbricht, sei es auch nur für eine oder zwei Minuten, schweifen die Köpfe der Kinder ab und der Fluss des Bewusstseins wird gestört. Das Resultat: "schlechtes Kurzzeitgedächtnis" frustriert die Kinder oft und sie schließen daraus, dass es von Anfang an nicht wichtig war. "Sich verwirrt fühlen" entwickelt sich zu "sich dumm fühlen".

#### Sie vertrauen nicht mehr

Das Kind macht die sehr präzise Beobachtung: "Etwas Anderes ist meinen Eltern wichtiger ist als ich." Das nimmt dem Kind sein wachsendes und verletzliches Selbstwertgefühl, ganz gleich wie oft ein Elternteil wiederholt "Ich liebe Dich" Die Kinder entscheiden sich, den Eltern zu glauben und sie beginnen ihre eigenen Gefühle anzuzweifeln und ein weiterer grosser Teil ihres Selbstwertgefühls geht damit verloren.

#### Sie sind einsam

Die meistverbreitete Auswirkung für Kinder vor der Pubertät ist ein genereller Verlust von Vertrauen und die Hoffnung, dass irgendein Erwachsener sich Zeit nehmen wird, um ihnen zuzuhören und ihnen hilft zu formulieren, wie es ihnen geht und wer sie sind. Sobald die Pubertät einsetzt, werden sich diese Kinder generell vom Familienleben zurückziehen und sich Nähe, Wertschätzung und Verständnis anderswo suchen.

Wie sich es sich auf Babys auswirken könnte, wenn Eltern mehr ihr Smartphone anschauen als ihre Kinder hat die Pädagogin Astrid von Friesen mit einer Dystopie benutzend dramatisch ausgedrückt: „Wenn Babys heute subjektiv das Gefühl bekommen, die Handys seien eigentlich ständig wichtiger für die Eltern als sie selbst, werden sie innerlich erstarren, nicht satt mit Mitmenschlichkeit werden. Sie werden entweder in die innere Emigration gehen oder in die Wut, die Hektik, die Unruhe: Der Schmerz des Ungeborgenseins, des Nichtgemeintseins wird sich Bahn brechen, irgendwann, und zur wirklichen Wut führen.“

# benutzen, lässt unsere Herzen verhungern

## Sozialkompetenzen und die Hirnentwicklung von Kindern aus?

### Junge Erwachsene

Psychologen und Berater, welche mit Oberstufenschülern, Studenten und anderen Gruppen von jungen Leuten zwischen 16 und 25 Jahren arbeiten, berichten von einer rasch wachsenden Zahl von Studenten und Klienten, die einsam, depressiv sind, unter Angst leiden, eine soziale Phobie haben und selbstzerstörerisch handeln. Generell sprechen diese von einem Gefühl von Entfremdung von ihren Eltern seit sie sehr jung waren. Diese Isolation hat sie der Möglichkeit beraubt, zu fühlen und auszudrücken, was in ihrer Seele vor sich geht. Wir sind bereits an einem Punkt angelangt, wo viele dieser jungen Leute selber Eltern werden und diese Schwierigkeiten höchstwahrscheinlich ihren Kindern weitergeben werden, was zu einem erschreckenden Anstieg von Kindern und Erwachsenen mit schwerwiegenden psychischen Erkrankungen führen wird. (...)

### Die Natur von persönlichen Beziehungen

Die etymologische Herkunft des englischen Verbs relate (auf Deutsch: erzählen, berichten) ist, sich selber dem anderen zu erzählen. Eine persönliche Beziehung ist ein Weg des Zusammenseins, in welchem wir unsere Gedanken, unsere Geschichte, Gefühle, Erfahrungen und Träume teilen; hier und jetzt. Es liegt in der Natur von Beziehungen, dass sie wie ein Pendel zwischen Nähe, Verschmelzung und Trennung hin und her schwanken. Wenn unser Bedürfnis nach Nähe befriedigt ist, tritt das Gefühl auf, Distanz zu brauchen und wenn dieses Gefühl wiederum befriedigt wurde, braucht man wieder Nähe, usw. Unsere Leben als Partner und Familienmitglieder wären ohne Zweifel einfacher, wenn unsere Bedürfnisse zeitlich abgestimmt wären, aber sie sind es nicht. Einer der besten Wege um die eigene innere Uhr zu erleben ist ein 3-wöchiger Familienurlaub mit keinerlei Planung im Vorfeld. (...)

Die heutige Lebensweise macht es für die Natur von Beziehungen extrem schwierig, sich zu entfalten und zu gedeihen. Jedoch können wir Inseln des Zusammenseins erschaffen, auf welchen es uns möglich ist, unsere Beziehungen neu zu starten. Vorausgesetzt, dass wir unsere Smartphones nicht auf die Insel mitbringen. Wenn wir das tun, wird unsere Familie zu einem Archipel von separaten Inseln mit nicht mehr als elektronischer Kommunikation. Damit Beziehungen sich von Verblendung zu bedeutender Nähe entwickeln, müssen wir so viel Zeit wie möglich von Angesicht zu Angesicht miteinander verbringen. (...) Dies ist der Hauptgrund, warum so wenige Fernbeziehungen überleben und warum jede Woche das Zuhause zu wechseln, so schwierig ist für Kinder. Für gewisse kurze Momente haben wir gehofft, dass Email, Chat und Skype die physische Distanz zu kompensieren vermögen, aber das können sie nicht. Sie sind wertvolle Arbeitsinstrumente, aber für Beziehungen zu Menschen, die wir lieben und auf die wir uns verlassen, sind sie ein schlechter Ersatz. (...)

### Wir brauchen eine neue Lebensweise

Während der letzten 4-6 Jahre hat es in gewissen Ländern Experimente gegeben, wo Kindern verboten wurde, ihre Smartphones in der Schule zu benutzen. Familien haben probiert, für eine Woche, einen Monat, etc. komplett ohne das Smartphone zu leben. Die positiven Rückmeldungen aller Altersgruppen waren überwältigend. (...) Natürlich muss jede Familie ihre eigene Kultur und Regeln kreieren, aber bitte beachten Sie, dass es bei diesem Projekt nicht darum geht, die Kinder vor möglichen Hirnschäden zu schützen, es geht darum eine bessere Qualität des Familienlebens zu erreichen, Nähe und Intimität. Es geht darum, uns selber für unsere Nächsten zugänglich und verfügbar zu machen, während wir für den Rest der Welt nicht erreichbar sind. Warten Sie nicht auf einen neuen Trend, der aus unserem Elend heraus entsteht - verschwören Sie sich mit Ihren Kindern und anderen Familien in Ihrer Umgebung und entscheiden Sie sich für ein zweiwöchiges Experiment. Nehmen Sie nach zwei Wochen eine Beurteilung vor, machen Sie gewissen Anpassungen, falls dies nötig sein sollte und informieren Sie alle darüber, dass 3 Monate die minimale Testphase sind. Teilen Sie Ihre Erfahrungen auf Facebook oder anderen sozialen Netzwerken und helfen Sie, eine anhaltende Bewegung zu schaffen.

### Dies sind meine Empfehlungen:

- Das gesamte Morgenritual ist telefonfreie Zone und die gleichen Regeln gelten für eine halbe Stunde vor dem Abendessen, bis die Kinder ins Bett gehen. Basteln Sie eine originelle Schachtel im Eingangsbereich, wo jeder sein Telefon während der telefonfreien Zeit deponieren und aufladen muss.
- Alle Telefone werden von der Schlafenszeit bis zum Weg zur Arbeit oder zur Schule am nächsten Tag ausgeschaltet.
- Alle Mahlzeiten sind telefonfreie Zone, dies gilt auch für Mahlzeiten in Restaurants und für die Wartezeit bevor das Essen serviert wird. (...)
- Eltern und Paare können spezifische Fenster vereinbaren, in welchen Smartphones und Tablets benutzt werden können. Diese müssen aber mindestens, wenn Mahlzeiten und Bett geteilt werden, im Kino, Ausgang etc. ausgeschaltet sein.
- Stellen Sie sicher, Ihre Freunde, Familie, Kollegen und Arbeitgeber darüber zu informieren, dass Sie nicht länger jederzeit erreichbar sind und helfen Sie den Kindern, falls nötig das Gleiche zu tun.

Anhand der Berichte von Familien, die Ähnliches schon getan haben, wissen wir, wie wichtig es hinsichtlich regelmäßiger Aktualisierungen (an die Bedürfnisse und Zeitpläne) ist, dass Eltern die Führung übernehmen, speziell in den ersten 3 Monaten. Nach 2-3 Monaten werden die Kinder die überzeugtesten Agenten und inspirieren ihre Freunde oft dazu, die elektronischen Karten in deren Familien neu zu mischen.

In manchen Schulen, in welchen ein striktes Smartphoneverbot herrschte, sahen die Kinder die vielen Vorteile, schlugen jedoch vor, dass sie während der grossen Mittagspause den Zugang zu Ihren Smartphones erhielten um innerhalb der sozialen Netzwerke Schritt zu halten. Als die Schulen sich damit einverstanden erklärten, wurde der Unterschied zwischen Telefon-Zeit und Lern-Zeit für die Kinder sogar noch plausibler.

# Kinderseite

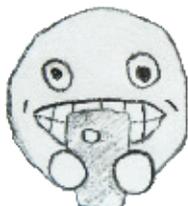
Manja Barthel



eingeschult



sauer



süchtig



wütend



engelhaft



## GEHMA



### Digilect –

### Phänomene des digitalen Schreibens

Nach drei Jahrhunderten fortgesetzter Normierung deutscher Sprache setzt nun eine Gegenbewegung ein. Dem Sprachpuristen, der das Hochdeutsch verteidigt, steht ein mächtiger Gegner gegenüber: die Wirklichkeit nimmermüden Smombies.

Durch die digitalen Medien werden ganz neue Formen der Kommunikation möglich: E-Mail, Chat, SMS – alles schnellere Mitteilungsformen als der traditionelle Brief. Er wird nicht umsonst als Snail-Mail, „Schneckenpost“, bezeichnet. Die Sprache in den Medien verändert sich. Es bildet sich ein neuer Schreibstil heraus. Für Sprachwissenschaftler ist der Digilekt, wie auch der Dialekt, eine Stilvariante des Deutschen.

Chatten (engl. to chat ‚plaudern, schwatzen‘) gehört zu den populärsten Formen der Online-Kommunikation. Sie erfolgt synchron, also in Echtzeit. Die Vielzahl der Untersuchungen, die mittlerweile zum Chat vorliegen, belegt das Interesse an dieser Form der Kommunikation und unterstreichen, dass es sich hierbei vielleicht um die innovativste und kreativste Form der Sprachverwendung im Internet handelt.

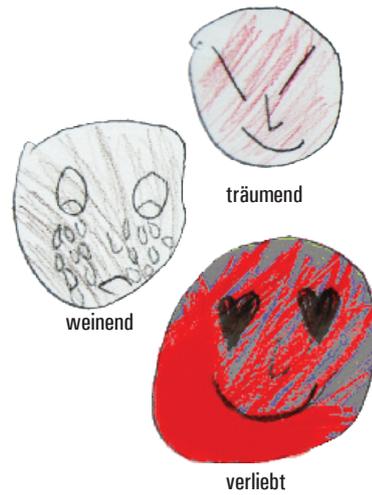
Alles wird so kurz und knapp wie möglich geschrieben, um Zeichen zu sparen. In Chaträumen muss das Schreiben schnell gehen, weshalb viele Abkürzungen verwendet werden, Satzteile werden zusammengefasst, Satzzeichen weggelassen, Großschreibung kostet zu viel Zeit, alles wird radikal klein geschrieben.

Es werden Akronyme, ein Kurzwort, das aus den Anfangsbuchstaben mehrerer Wörter zusammengesetzt ist, verwendet. Viele Abkürzungen stehen oft in Verbindung mit Leetspeak. „LuauKi?wasA vd“ - dieser kryptische Satz heißt übersetzt: „Lust auf Kino? Warte auf schnelle Antwort. Vermisse dich.“ Leetspeak bezeichnet im Netzjargon das Ersetzen von Buchstaben durch ähnlich aussehende Ziffern und Sonderzeichen, z.B.: 1337 5P34K heißt decodiert Leetspeak.

Präposition und Artikel werden ausgelassen (treffen wir uns bahnhof), Buchstabendreher und Kleinschreibung werden toleriert, Punkte und Kommas werden getilgt, es wird abgekürzt (lg), gedehnt (seeeeeer geeeil), reduziert (sry, vllicht), kombiniert (N8, keine 2fel) und Mundartliches oder Interjektionen (jippiieehh, aaahh) werden eingefügt.



Aus dem Artikel „Aber bitte mit Bildchen“ von Andreas Frey, FAZ, 13.8.2017

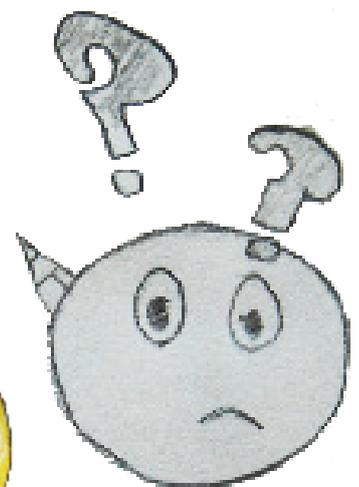
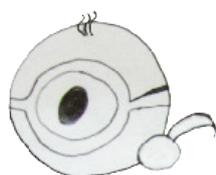


Das wichtigste Merkmal des digitalen Schreibstils ist die Informalität, mit dem eine Mitteilung verfasst wird. Die früher relativ eindeutigen Normen der schriftlichen Kommunikation sind im digitalen Bereich loser geworden. Heute wird immer häufiger so geschrieben wie gesprochen wird. Wer heute gegen Sprachregeln verstößt, ist keineswegs automatisch dumm und ungebildet, sondern womöglich kreativ. Und gerade, wer absichtsvoll gegen Regeln verstoßen will, der beherrscht sie in der Regel auch. Doch tatsächliche Rechtschreibschwächen werden auch im Netz sofort identifiziert. Wer „nähmlich“ schreibt, muss auch in der digitalen Sphäre damit rechnen, für dämlich gehalten zu werden.

Pädagogen verglichen Deutschaufsätze mit Äußerungen derselben Altersgruppe im Internet. Die Untersuchung zeigte, dass die heranwachsende Generation ein hohes metasprachliches Wissen darüber hat, in welchen Texten Formalität verlangt wird und wann sie Regeln brechen können. Sie experimentieren häufiger als die Generation vor ihnen und wechseln dabei komplett den Jargon. Jugendliche schreiben heute phantasievoller und bedienen sich eines breiteren Repertoires an Schreibformen als ihre Eltern. Fazit: Der Gewinn von Kompetenzen im informellen Freizeitschreiben bedeutet keineswegs den Verlust an Hochdeutschenkenntnissen.

Um die Mimik aus persönlichen Gesprächen zu ersetzen, werden dem Text Symbole hinzugefügt, die Stimmungs- und Gefühlszustände zum Ausdruck bringen – Emojis. Damit lassen sich aber weder abstrakte Wörter noch komplexe Sachverhalte ausdrücken. Würden nur Emojis, als rein bildhafte Kommunikation zum Einsatz kommen, würde das nur Verwirrung stiften, zumal auch die Betriebssysteme Emojis unterschiedlich darstellen.

Entdecken wir eine Welt, in der es so viel mehr zu entschlüsseln gibt als ein unleserliches A oder eine Leetspeak- Abkürzung:  
die Emojis von den Kindern der FAS!



Emojis von Johanna, Taya, Selma, Leto, Joscha, Tilia, Marlene und Lina

staunend

# »Würdest du dir ernsthafte Sorgen machen, wenn dein Kind von Baseball besessen wäre?«      Videospiele an der »Sudbury Valley School« in Massachusetts

Claudia Meerbach

Den ganzen Tag in der Schule am Computer sitzen und spielen? Ist das nicht unverantwortlich? Und wo gibt es das?

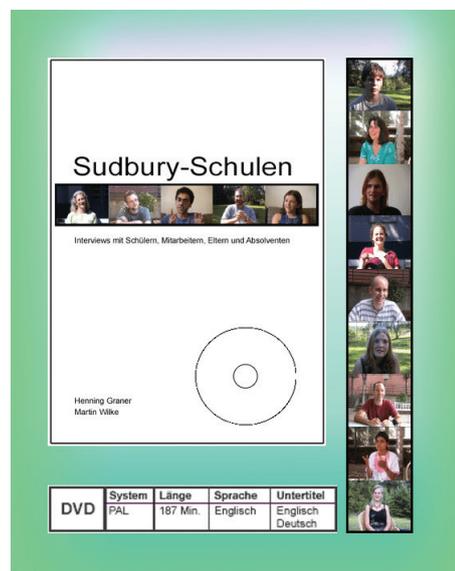
Martin Wilke und Henning Graner, beide aktiv für Kinderrechte und demokratische Schulen, haben vor 12 Jahren Interviews mit Schülern, Lehrern, Eltern und Absolventen von Sudbury-Schulen geführt. Die DVD erschien im Leipziger tologo Verlag (<http://www.tologo.de/sudbury-schulen-dvd/>). Inzwischen kann man die Interviews auch auf Martin Wilkes Blog <http://www.seledesch.wordpress.com/> lesen.

Zum Thema »Videospiele an Sudbury-Schulen« wurde Mikel Matisoo befragt. Er arbeitet an der »Sudbury Valley School« in Framingham, Massachusetts (USA). Diese Schule gilt als Vorbild für weltweit über 70 »Sudbury-Schulen«, welche zu den sogenannten »demokratischen Schulen« gehören. In Deutschland sind das zum Beispiel die »Neue Schule Hamburg« und die »Demokratische Schule X« in Berlin, die von Martin Wilke mitbegründet wurde.

An der »Sudbury Valley School« ist das Lernen für die Kinder und Jugendlichen komplett freiwillig. Es gibt keine Kurse und keine Unterrichtszeiten, es sei denn, diese werden von den Kindern selbstständig organisiert. Wöchentlich finden Schulversammlungen statt, in denen Schüler und Mitarbeiter der Schule gleichwertiges Stimmrecht haben. In der Jahresversammlung stimmen auch die Eltern mit ab, zum Beispiel über den Haushalt. Probleme und Regelverletzungen werden durch ein Justizkomitee, das mehrheitlich von Schülern besetzt ist, gelöst. Wer die Schule mit dem Highschool-Abschluss verlassen möchte, muss eine Abschlussarbeit, die sogenannte Thesenverteidigung, anfertigen. Nach eigenen Untersuchungen der »Sudbury Valley School« gehen etwa 80 Prozent der Schulabsolventen an ein College oder eine Universität. Viele sind unternehmerisch tätig. Die Zufriedenheit mit ihrem Beruf ist bei den meisten Absolventen sehr hoch.

Im Folgenden drucken wir das Interview mit Mikel Matoo von der »Sudbury Valley School« ab. (Quelle: <https://seledesch.wordpress.com/2017/05/12/sudbury-schulen-kapitel-18-videospiele/>):

**Mikel Matisoo:** Wir haben einige Kinder, die viel Zeit, vielleicht 3 Jahre, mit dem Spielen von Videospiele verbringen. Am Anfang – denn wir hatten ja nicht immer Videospiele, da es früher einfach noch keine gab – hatten Videospiele eine Zeit lang den Reiz des Neuen. Und sie führten zu zahlreichen Diskussionen in der Schulversammlung darüber, wie man mit ihnen umgehen könnte, ohne dass sie einen negativen Einfluss auf andere Leute ausüben. Diejenigen, die



Videospiele benutzen wollten, mussten also die anderen davon überzeugen, dass das möglich ist, ohne die anderen zu stören. Wir haben eine Videospiele-AG; sie hat einen Raum und hat Regeln dafür aufgestellt, unter welchen Bedingungen jemand ein Videospiele-System mitbringen, wo man es aufstellen kann und wie jeder mal dran kommt. Hin und wieder wird der Raum dicht gemacht, meist weil sie den Raum nicht sauber halten – denn die Corporation hat den Raum sauber zu halten, andernfalls kann die Schulversammlung ihn dichtmachen. Dann muss die Corporation zusammenkommen, das Problem besprechen und eine Lösung finden. Eine kurze Zeit lang gab es das Problem, dass von dort oben Dinge geklaut wurden; sie haben viel darüber geredet und ein System entwickelt, die Seriennummern zu notieren, alles zu beschriften und so weiter, so dass nicht mehr so einfach geklaut werden kann.

**Ihr habt keine Zeitbeschränkung, keine Beschränkung von Gewalt oder irgendetwas anderem?**  
Nichts dergleichen.

**Ihr habt da keine Grenzen?**  
Nein. Gut, es gibt Grenzen: Erstens ist es auf diesen einen Raum beschränkt, zweitens musst du dich vernünftig verhalten. Wenn du sagst: „Ich habe diesen Stuhl kaputt gemacht oder den Typen da geschlagen, weil ich ein gewalttätiges Videospiele gespielt habe“ – das geht nicht, du bist verantwortlich. Wenn du keine gewalttätigen Videospiele spielen kannst, ohne durchzudrehen, dann ist das keine Entschuldigung.

Bemerkenswert am Videospiele ist, dass sie meist in Gruppen spielen. Ein paar Leute spielen, und ein paar schauen zu. Für gewöhnlich sind

das Leute, die mit ihren sozialen Fertigkeiten nicht sehr zufrieden sind. Zusammen können sie an sehr rudimentären sozialen Beziehungen arbeiten, in einer Umgebung, die nicht bedrohlich ist. Dabei geschieht folgendes: Sie spielen und unterhalten sich über Videospiele. Und dann weiten sie ihre Gespräche aus und reden über andere Dinge. Und sie müssen im Laufe des Tages runter ins Hauptgebäude kommen, weil man in der Scheune, wo der Videospiele-Bereich ist, nicht essen darf, und so kommen sie halt runter. Es gibt andere Schüler, die nicht annähernd so intensiv mit Videospiele beschäftigt sind und die manchmal vorbeischauen, und so bilden sie eine Art Brücke zwischen den Kindern im Videospiele-Bereich und der restlichen Gemeinschaft. Und mit der Zeit lernen sie, miteinander zu kommunizieren.

Der Kern der Videospiele-Kultur sind wahrscheinlich 10-jährige Jungs, und wenn sie 11, 12, 13 oder 14 werden, entwickeln sie ein neues Hauptinteresse, nämlich Mädchen. Sie fangen an, untereinander über Mädchen zu reden, und man sieht, wie sie langsam etwas mehr Zeit unten im Hauptgebäude verbringen, und auch etwas mehr auf ihre Hygiene achten. Sie fangen an, sich zu duschen, ihre Haare zu waschen und all diese Dinge, und sie verbringen mehr Zeit im Hauptgebäude, und sie beteiligen sich an anderen Gesprächen, die gerade stattfinden. Wenn sie dann später erwachsen werden und ihre Thesenverteidigung für den Schulabschluss schreiben, erzählen sie davon, wie fürchterlich schüchtern sie waren und als einzige Zuflucht den Videospiele-Raum hatten, sie schreiben über diese ganze Entwicklung.

Sucht ist ein sehr grundlegendes menschliches Problem. Man kann von allen möglichen Dingen abhängig werden, die man normalerweise nicht als Sucht ansehen würde. Aber wenn man sich mit diesem Problem anhand von Videospiele beschäftigt, ist das im Grunde weniger schädlich als viele andere Dinge, von denen man später abhängig werden könnte.

Sie reden die ganze Zeit darüber. Diese Kinder sind Videospiele-Experten. Das ist das Interessante daran.

#### **Denken sie darüber nach, dass sie ein Spiel spielen?**

Sie trainieren, sie reden darüber, sie werden Experten. Sie werden ständig besser.

Sie hören ständig „Videospiele sind schlecht für dich“, und da sind sie nun und fragen einander: „Was meist du, sind Videospiele wirklich schlecht für uns?“ – „Ich weiß nicht. Sieh dir mal Soundso an, der ist so ein Fall.“

Ein gutes Videospiele ist im Grunde ein erstaunliches Trainingsgerät für den Verstand. Ich meine, man würde ja auch nicht denken, dass jemand,

der logische und mathematische Probleme löst, sein Hirn wegwirft. Gut gemachte Videospiele – das sind die, die oft sehr beliebt sind – sind eigentlich meistens ...

#### **Herausfordernd.**

Ja, genau. Videospiele machen Eltern Angst, weil nur sehr wenige Eltern Erfahrung mit ihnen haben. Ich sage Leuten in den USA immer: „Würdest du dir ernsthafte Sorgen machen, wenn dein Kind von Baseball besessen wäre?“ Und die überlegen: „Nein, das ist doch nicht schlimm. Ich war auch mal ziemlich besessen von Baseball ...“ ... Klar, es gibt auch Unterschiede. Wenn man von Baseball besessen ist, kann das heißen, dass man draußen ist, spielt und herumrennt. Aber andere Baseball-besessene Kinder schauen zu, und vertiefen sich in die Statistiken und so weiter, und sie sind eigentlich gar nicht so sportlich.

#### **... um Modelle zu erschaffen oder so ...**

Ja, genau. Ist das so schrecklich? Und sie haben darüber nachgedacht und meinten: „Ich habe eine Menge Zeit damit verbracht, aber das war nur für einen Abschnitt in meinem Leben, und dann habe ich damit aufgehört. Ich habe nicht nur den Eindruck, dass es mir nicht geschadet hat, sondern ich habe auch einige wertvolle Dinge dabei gelernt.“

Vielen Dank an Martin Wilke für die Möglichkeit, den Text abdrucken zu dürfen.



*Sudbury Valley School in Massachusetts*

# Motivationsmechanismen beim Zocken

Manja Barthel

Selten stand ein Massenphänomen so im Verdacht, die Jugend zu verderben, wie Computerspiele. Warum opfern die Kinder bereitwillig ihre Freizeit dafür, dass sie immer und immer wieder auf dieselben Tasten drücken und geduldig wiederholen, was zuvor missglückt war.

Zum Teil hat es mit der Freude zu tun, belohnt zu werden. Der Psychologe Michael Zeiler fand heraus, wie man jemanden am besten eine Belohnung zukommen lassen kann. Eine Möglichkeit besteht darin, jedes wünschenswerte Verhalten zu belohnen, eine weitere, diese wünschenswerten Verhaltensweisen nach einem nicht vorhersagbaren Muster zu belohnen. Seine Forschung über positives unregelmäßiges Feedback ergab, dass sich Menschen stärker zu Feedback hingezogen fühlen, wenn es nicht garantiert ist. Das bildet einen Grund, warum sich der Mensch von der Ungewissheit des Spiels angezogen fühlt.

Die Selbstkontrolle kommt beim Belohnungsaufschub zum Tragen. In manchen Spielen zahlt es sich aus, auf ein Glücksgefühl zugunsten des eigenen Spielverlaufs zu warten. Im Schach z.B. macht es wenig Sinn, eine bestimmte Figur sofort zu schlagen, nur weil man kann. Das würde im kompletten Spielverlauf wenig Sinn machen.

Genauso faszinierend für Spieler ist, dass sie herausgefordert, aber nicht überfordert werden, sodass Erfolg als Glück und Scheitern als Ansporn empfunden wird. Eine tolle Grafik und irre Effekte sind super, aber reichen nicht aus, um die Spieler lange Zeit bei der Sache zu halten. Nach jeder Rennstrecke, jedem vollendeten Level, jedem gelösten Rätsel bekommen sie Applaus, Lob und digitale Leckerlis und werden zeitgleich zu Höheren angetrieben. Dabei heißt es nie: „Das war nicht gut, du musst mehr üben!“ sondern: „Das war super! Los! Leg' noch eins drauf, da geht noch was!“ Positive Verstärkung, Entdecken und Nutzen von neuen Möglichkeiten, die Erfahrung, dass Handlungen korrigierbar sind, dass Scheitern nicht bestraft wird. Das Beherrschen von Mikrokosmen, indem die Spieler bestimmen und Aufgaben verteilen können, gehören zu den Dingen, die Spieleentwickler bei ihrer Arbeit beachten. Der Spieler fühlt sich äußerst gut, wenn er zum Meistern des Endgegners alles an Können aufbringen muss und gerade noch mit dem letzten Fitzel Lebensenergie durchkommt. Das ist eine Selbstbehauptung, ein Beweis, sich auf die eigenen Entscheidungen verlassen zu können, Hindernisse bewältigen zu können und Erfahrungen sammeln zu können. Anders als in der Realität verzeihen Videospiele vieles und ermöglichen dem Spieler in der Wiederholung eine schnelle Korrektur des Handelns.

Prof. Dr. Jürgen Fritz sagt in der Studie zum Nutzungsverhalten von Computerspielern aus medienpädagogischer Perspektive: „Auf den ersten Blick haben wir es mit einer Vielzahl von Motiven zu tun: Die Spieler wollen im Spiel ihre freie Zeit genießen, das Gefühl haben, von den Anforderungen der realen Welt unbeschwert zu sein. Sie wollen selbstbestimmt auf die virtuelle Spielwelt einwirken, die Möglichkeiten des Spiels nutzen, um ihrer Kreativität und ihren künstlerischen Impuls Ausdruck zu verleihen. Sie suchen Herausforderung, wollen gefordert werden, ihre Fähigkeiten steigern, sich einem Wettbewerb stellen. Sie suchen virtuelle Spielwelten auf, um zu relaxen und Anspannung raus zu lassen. Neben der Vielzahl dieser Motivationen hat sich eine Motivation als die zentrale herausgestellt: der Wunsch nach Kontakt, nach Kommunikation, nach Kooperation, nach Anerkennung und Wertschätzung. Es hat den Anschein, dass sich alle anderen Motivationen diesem zentralen Motiv zuordnen.“



Moritz in der Minecraftwerkstatt

Foto: Manja Barthel

Die Welt der elektronischen Spiele steckt voller Missionen, in denen mit rückhaltloser Begeisterung Pflichten ausübt werden. Setzt ein Gefühl der Entfremdung ein, wird die Lust auf Pflichterfüllung vermindert. Wenn Arbeiten und Genießen, Verausgabung und Meditation zusammenfallen, unterwerfen sich die Spieler auch ganz unspektakulären Tätigkeiten. Freizeit und Arbeit fallen zusammen, denn Arbeit macht in Computerspielen Spaß. Sie geben dem Arbeiten einen längst verlorenen Zauber zurück und erweitern das Spektrum menschlicher Tätigkeiten in einer Weise, dass Jeder jagen, züchten oder kämpfen kann ohne je Jäger, Züchter oder Kämpfer zu werden.

Das Charakteristikum der Unterhaltungselektronik ist ein Reizcocktail aus Problembewältigung und Belohnung. Der Botenstoff Dopamin, der die Funktion hat, das menschliche Handeln auf Ziele auszurichten, wird erst dann ausgeschüttet, wenn eine Aufgabe zur vollen Zufriedenheit gelöst ist.

Was früher die Schule des Lebens war, also ein Bereich der ungeplanten Erkenntnis und des abenteuerlichen Lernens während diverser Lehr- und Wanderjahre, hat sich heute womöglich in die künstlichen Welten verlagert.

Die Vorbehalte gegen nicht pädagogisch überformte Erfahrungen sind im Zeitalter der Bildungskrisen und der verunsicherten Eltern hoch wie selten zuvor. Doch auch in digitalen Spielen wird dem in die anthropologische Grundausstattung eingebauten Lernzwang gefolgt und Kunstcharaktere fallen unter das ewige Bildungsgesetz, das von

der Perfektionierung jedes Individuums ausgeht, also seiner Anlage zur Vervollkommnung. Selbst das noch so simple Hochlevel eines Spielecharakters gehorcht diesem Gesetz. Das Leistungsprinzip gibt den Takt vor. Nur mit dem Gewinnen an Erfahrung beim Erkunden fremder Gebiete ist ein „Hochleveln“ möglich.

Bennett Foddy unterrichtet Game-Design, er sagt: „Videospiele funktionieren nach mikroskopischen Regeln. Wenn der Cursor sich über ein bestimmtes Feld bewegt, erscheint ein Text oder es erklingt eine Melodie oder Geräusch, oder die Farbe oder das Licht ändert sich. Das ist eine Form von Mikrofeedback oder Minibelohnung, auch „Juice“ genannt. Das Bereithalten einer Dosis kleiner Belohnungen, die im Kontext der Regeln des Spiels Sinn machen, nutzen die Designer, um die Spieler dabei zu halten. Ohne dies brechen Gamer das Spiel mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit ab. Der „Juice“ verstärkt das Feedback und soll eine Verbindung zwischen der realen Welt und der des Spiels sein.“

Der Philosoph und Literaturwissenschaftler Andreas Rosenfelder sagt in seinem Buch *Digitale Paradiese*: „Für jeden, der sich mit Offenheit, Neugier und der nötigen Distanz den digitalen Spielen nähert, können sie zur erzieherischen Anstalt werden, ganz egal, welche scheinbar unnützen Tätigkeiten sie kultiviert.“

Das Computerspiel unterscheidet sich deutlich von der Sphäre der Fiktion, zu der Literatur oder Kino gehören, die im Verhältnis zum anthropologischen Urschema des Spielens noch sehr jung ist. Elektronische Spiele sprechen unser Verhalten auf der Ebene des Spielens an und kreuzen Neuzeit mit dem uralten Spieltrieb des Homo ludens.

Elektronische Spiele leben davon, dass sie zeitweise Emotionen ins Bewusstsein ihrer Rezipienten verlagern. Sie mobilisieren die Vorstellungskraft, wie es in den letzten zwei Jahrtausenden die Literatur, das Theater und zuletzt das Kino getan haben und laden fremde Inhalte und Problemstellungen in unserem Gehirn ab. Die Entwickler achten darauf, beim Gamer Wut, Hoffnung, Schadenfreude, Mitleid und Zuneigung zu entfachen. Umso wichtiger ist es, No-Media-Räume oder -Zeiten zu schaffen für nüchternes Denken und nicht-digitale Fantasie.

Wie in beinahe allen anderen Lebensbereichen in einem Elternhaus braucht auch der Bereich der digitalen Medien individuelle Antworten, die nur die Eltern geben können, da sie ihr Kind am besten kennen. Fest steht aber, wenn Spiele nur für Erwachsene freigegeben sind, hat das genaue Gründe. Dazu zählt, dass Kinder den Unterschied zwischen Überspitzung und Realismus noch nicht einschätzen können. Spiele, die mit der leuchtend roten 18 gekennzeichnet sind, sind für Kinder tabu.

Ebenso wie Musik und Filme gibt es Videospiele in unterschiedlicher Qualität und für zahlreiche Stimmungen. Sie werden je nach Bedürfnis sehr gezielt ausgesucht.

- Spiele mit lebenspraller Grafik, fotorealistischer Tiefenschärfe und Lichtreflexen, einer Story mit Spannungsbogen und plausiblen Charakteren, kniffligen Aufgaben und Möglichkeiten, viele Kombinationen auszuprobieren - das sind Adventure-Spiele. Sie fesseln SpielerInnen inhaltlich und können wie ein Film ein gemeinsames Erlebnis sein, selbst wenn nur ein oder zwei Personen spielen und die anderen zusehen. Dieses Genre ist am ehesten mit einem Abenteuerroman zu vergleichen, was einer guten Dramaturgie folgt. Hier wird sich am Monumentalfilm- oder Serien-

prinzip orientiert, mit eigenen Formen von Zeitgefühl und Spannungsaufbau. Immer öfter leihen Filmschauspieler den Charakteren den Klang ihrer Stimme oder die Züge ihres Gesichts. Die Figuren sind mit humanen Elementen angereichert. Der Protagonist muss, um in der Geschichte weiterzukommen viel ausprobieren. Ein Adventure-Spiel kommt locker auf 50 -70 Stunden Spielzeit. Kein Spieler tut sich das wegen der tollen Grafik oder der irren Effekte an, da muss schon eine ordentliche Portion psychologische Finesse mit im Spiel sein.

- Sehr bekannt sind die Spiele, die die Sehnsucht nach perfekter Ordnung forcieren und ein Triumphgefühl entstehen lassen, wenn alles am richtigen Platz ist und eine klare Struktur gewonnen wurde.

- Bei Spielen, die auf behavioristische Instinkte und soziale Gefühle abzielen, halten sich z.B. SpielerInnen auf dem Display einen Welpen, den sie durch eine Tastenkombination oder einem Touchscreenstift am Hals kraulen können, woraufhin das digitale Hündchen den Kopf in den Nacken wirft und winselnd die Augen schließt. Tierspiele setzen auf die von Winzigen ausgehenden Imperative: Beschütze mich, Sorge für mich, ordne mein Dasein. Im Gegenzug wird der Spieler zum Gott und Meister der elektronischen Geschöpfe und kann seine Sozialkompetenzen und Führungsqualität testen.

- Ebenso in den Spielen, in denen der Alltag in ein Strategiespiel verwandelt wird, nehmen die SpielerInnen die Perspektive eines göttlichen Lenkers ein.

- In anderen Strategiespielen geht es hauptsächlich um Technik und Logistik.

- Spiele, die auf der Schulung der Reflexe beruhen, dem Reiz-Reaktions-Schema, um den geschickten Einsatz von Fähigkeiten, das Nutzen von Systemen, die messerscharfe Unterscheidung von Feind und Freund werden Ego-Shooter-Spiele oder first-person shooter genannt. Es fehlt die Draufsicht der Aufklärung, die eine Distanz zum eigenen Handeln ermöglicht. Dem Akteur wird keine Selbstbeobachtung erlaubt.

- Spiele, bei der Loyalität und Zuverlässigkeit das Maß der Dinge sind, sind Mehrspielergames. Hier werden strategische Fehlentscheidungen nicht verziehen, sondern bestraft und wer zur verabredeten Schlacht am Abendbrotstisch sitzt, kann einpacken. Die Altersfreigabe ist hoch, da der Alltag mit derart viel Eigendisziplin gestaltet werden muss, was kaum von Kindern und Jugendlichen erwartet werden kann.

- Einige Spiele kommen ohne Ich, ohne Psychologie und ohne Molekularstrukturen aus. Das sind meist einfache Spiele auf Handyapps, die sich in kürzester Zeit verinnerlichen lassen. Hier geht es um Genugtuung.

- Lernspiele, sogenannte Serious Games, dienen nicht primär oder ausschließlich der Unterhaltung, enthalten aber zwingend derartige Elemente und haben einen bildungsbezogenen Charakter.

Die Grundlage zu diesem Text bildeten die Bücher „*Netzgemüse*“ von T. und J. Haeusler, „*Digitale Paradiese*“ von Andreas Rosenfelder und ein Artikel in „*der Freitag*“: „*Klick ins Glück*“ von Adam Alter.

# Abtauchen in digitale Welten

## Über den Datenunterricht und Minecraft an der FAS

Luise Lenkeit

Ich erinnere mich, wie wir, die fast 30-kind-starke Klasse in immerhin nur geteilter Stärke vor riesigen, unansehnlichen, furchterregenden Computern saßen. An das, was wir im Informatikunterricht damals taten, erinnere ich mich gar nicht. Nur noch an das herrliche Papier, etwas breiter als unser DinA4 (Oder war ich einfach kleiner?), mit den vielen kleinen Löchern an der Seite, welches zu Massen durch den Raum flog.

Ich kann mich nicht daran erinnern, dass wir Schüler uns auf dem Pausenhof über Computerspiele und digitale Erfahrungen ausgetauscht hätten. Da gab es ja auch kaum welche. Und die wenigen Privilegierten blieben lieber unter sich ...

Und vernetzt haben wir uns per Faden-Finger-Spielen. Wir sind auf Bäume geklettert, haben die Kanalisation zum Spielplatz erklärt und schmerzlichst musste ich einst meine Schuhe im Elbschlamm zurücklassen ...



in der Minecraftwerkstatt

Foto: Manja Barthel

Seit mittlerweile 5 Jahren ist Sandro Merbd als Informatikpädagoge an der FAS. Anfangs waren es Elternangebote zum Thema, nun ist er mit zwei Projekten, dem DAU und der Minecraft-Werkstatt immer fester im Konzept verankert. Der DAU - Datenunterricht - findet in den Klassenstufen 7 und 8 statt. Um ein Bild zu bekommen, besuchte ich ihn, den DAU.

Er ist fernab des Informatikunterrichtes meiner Schulzeit. Nur ein Computer steht im Raum, jeweils ein Schüler schreibt Protokoll über das, was hier stattfindet: die Fragen, die auftauchen und die Themen, die behandelt werden. Fehlermeldungen, backups, Virusmeldungen, spam-Nachrichten, ... Thema kann alles sein, was die SchülerInnen an Fragen und Problemen rund um Computer, smartphone und digitale Welt mit in den Unterricht bringen. Sandro findet mit den SchülerInnen gemeinsam Antworten oder begibt sich mit ihnen auf die Suche nach Antworten. Er stellt Fragen wie:



in der Minecraftwerkstatt

Foto: Manja Barthel

Unsere Kinder kommunizieren über WhatsApp und Instagram und bauen ihre Buden digital. Und oftmals wissen sie mehr als wir über diese digitale Welt, in der sie aufwachsen. Müssen vielmehr noch als wir mit ihr umgehen, mit ihren Tücken und Gefahren, die uns oft nur am Rande tangieren - ist unser Blick doch schon ein anderer, begeben wir uns oftmals weit kritischer in diese Strukturen, tasten uns viel achtsamer voran als unsere Kinder. Da scheint es so oft vonnöten, dass ihnen jemand die Dinge erklärt, die wir Eltern oftmals nur rudimentär verstanden haben, weil wir nicht so tief abtauchen in diese Welten, sei es aus Zeitmangel, Desinteresse oder gar Ablehnung.

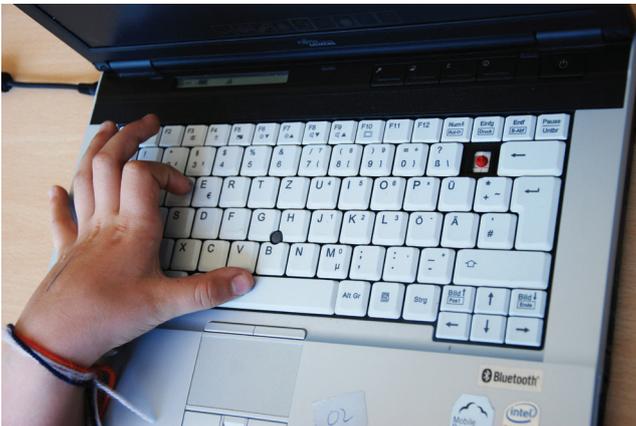
Scheinbar reagiert Schule auf diesen Prozess - zumindest theoretisch. Mehr und mehr taucht Medienerziehung, Umgang mit digitalen Medien auch in deutschen Lehrplänen auf, induktiv erhalten digitale Medien mehr und mehr Einzug in den Fachunterricht, aber dennoch nur soweit, wie sich das pädagogische Personal selbst sicher im Umgang fühlt. Der Informatikunterricht an den Schulen änderte sich bisher aber kaum, meint Sandro Merbd, „Informatiklehrer“ an der FAS. Was Schule heutzutage jungen Menschen in Bezug auf Computer, Medien, Internet und Daten beibringen kann und sollte, ist die Fähigkeit, ihre Welt (und eben auch die digitale) mit kritischen Augen zu betrachten, Fragen zu stellen und auch mal hinter die Kulissen zu schauen. Der Unterricht sollte sich an die Gegebenheiten heute anpassen, wenn nicht gar den Versuch starten, diese zu gestalten.

Woher kommt das Internet? Der Ausgangspunkt für eine fabelhafte Suche im ganzen Schulhaus nach all den Kabeln und Boxen, durch die das Internet hindurchzieht und gesammelt wird, bis es bei uns am Endgerät ankommt. Ein regelrechtes unterirdisches Netz aus immer dicker werdenden Kabeln verläuft unter unserer Stadt, die vorher am Postplatz von ganz weit her vereint werden. Von wegen W-Lan kommt aus dem All.

Immer wieder taucht die Frage auf, was sind unsere Daten? Warum muss ich sie schützen? Vor was? In Experimenten wird sehr be-greifbar den Daten auf den Grund gegangen. Die SchülerInnen sammeln sämtliche in den Schulhauspapierkörben befindliche Papiere und Fetzen, auf denen Zeichen zu finden sind. Zu den gefundenen Daten werden Geschichten gesponnen. Erschreckend manchmal, dass gar nicht so viel erfunden werden musste, die Geschichten, werden teilweise lückenlos aus den Eimern gefischt. Wenn schon ein so unbekümmerter Umgang mit Daten in der realen Welt stattfindet, wie unbekümmert sind wir dann mit unseren Daten, die wir in der digitalen hinterlassen, worldwide? Es geht also um Achtsamkeit den eigenen Daten gegenüber, darum, sensibel auch mit den Daten anderer umzugehen. Es geht darum, das eigene Verhalten, den Umgang mit digitaler Technik in Frage zu stellen, auch mal zu verändern. Und Fragen zu stellen, jede Menge Fragen.

Um Achtsamkeit geht es auch in der Minecraft-Werkstatt, die in altersgemischten Gruppen für Klassenstufe 1 bis 10 konzipiert ist, auf freiwilliger Basis. Selbst leidenschaftlicher Spieler, suchte Sandro nach einer Möglichkeit, digitale Spiele in die Schule zu bringen. Obwohl Spielen in der Grundstufe der FAS vor allem im Hinblick auf die Methoden sehr zentral ist, nimmt es in den höheren Klassenstufen proportional ab, digitale Spiele werden generell eher ungern gesehen. Nach Sandro aber genau der Punkt, wo auf die Lebenswelt der SchülerInnen eingegangen werden kann. Im Spiel können soziale Kompetenzen erlernt werden, auch im digitalen. PädagogInnen und SchülerInnen können sich auf Augenhöhe begegnen, vorhandene Muster aufbrechen, Rollen vertauschen und Regeln verändern. Die Suche nach einem Spiel, welches den Anforderungen einer heterogen

(auch nur mit im Raum befindlichen Personen) mal ordentlich austobt. Nach dem Aufbau der Computer, dem Zusammenschieben der Tische und Ankommen im realen Raum, werden die Pläne für das heutige Spiel besprochen. Die Pläne schmiedet mal jeder für sich, mal werden sie gemeinsam festgelegt. Im Verlauf der Stunde, wird immer wieder geprüft, inwieweit die Pläne noch umgesetzt werden. Sandro alias tacker zieht dann selbst durch den Raum, baut mit, wo er gebraucht wird, unterstützt die anderen ... oder baut sich seine eigene geheime Basis auf. Und was sind die prägendsten Erfahrungen aus der Minecraft-Werkstatt? Mit viel Enthusiasmus baute Sandro eine Parkour-Strecke im Minecraft, mit Hindernissen, Fallen und verschiedenen Schwierigkeitsgraden und einem Schatz am Ende und die SchülerInnen bauten sich ihren eigenen Weg, am Parkour vorbei direkt zum Schatz - wie aus dem eigenen Leben.



in der Minecraftwerkstatt

Foto: Manja Barthel

Gruppe gerecht wird, fand er im Minecraft. Es ist sehr vielseitig, man kann bauen, kämpfen, sich ein Schachbrett basteln und Schach spielen, es kann Rollenspiel und Strategiespiel sein und nimmt damit Bezug auf die verschiedenen Interessen der SpielerInnen, ihr Alter, ihre Übung im digitalen Spiel. Mit Minecraft könnte man so viel. Städte nachbauen, Geschichte lebendig machen, Sprachlernprogramme konzipieren, physikalische Schaltkreise üben, ...

In der Werkstatt an sich ist es nicht regellos. Oberste Regel ist, dass alle Personen im Raum spielen müssen (also auch die Pädagogen) und gespielt wird in einer Welt, zu der nur alle im Raum befindlichen Personen Zugang haben. So steckt hinter jedem Avataar eine Person, die sich ebenfalls im Raum befindet - ein Umstand, der achtsamer werden lässt. Hinter jedem Pixel steckt ein Mensch. In der Regel werden gemeinsame Gruppen-Ziele verfolgt, es wird gemeinsam an Aufgaben geknobbelt, gemeinsam gespielt und gebaut. Größere, geübtere SchülerInnen helfen den jüngeren bei der ein oder anderen Schwierigkeit. Beim Vertreiben der Monster beispielsweise. Eine Barriere gebaut, das hält sie für eine Weile ab. Hin und wieder aber wird dem Drängen nachgegeben und es darf eine Extra-Welt aufgemacht werden, in der man sich mit anderen



in der Minecraftwerkstatt

Foto: Manja Barthel

Eines der wichtigsten Dinge also, die ich gelernt habe, ist, sich die SchülerInnen selbst ihre Aufgaben suchen zu lassen. Sie dabei natürlich zu begleiten und ab und an ein paar Dinge miteinzuerwerfen ...

--- das Ende der Stunde wird mehrmals angekündigt, damit jede/r SchülerIn für sich einen Schnitt machen kann, die letzten Sekunden werden heruntergezählt. Jeder weiß, wie schwer es ist, an der spannendsten Stelle aufhören zu müssen, vor allem im Spiel.

# Digitalisierung als Chance statt Katastrophe

Manja Barthel

Jan Kalbitzer ist Psychiater und schrieb das Buch "Digitale Paranoia - Online bleiben, ohne den Verstand zu verlieren", was im Verlag C. H. Beck erschienen ist. Felix Stalder, Professor für Digitale Kultur an der Hochschule der Künste in Zürich, veröffentlichte das Buch „Kultur der Digitalität“ im Suhrkamp-Verlag. Beide Autoren beschreiben den technischen Wandel als gestaltbaren Raum, in dem die Auseinandersetzung darüber, in welcher Welt wir leben wollen und auf welche Ziele die vorhandenen Potenziale ausgerichtet werden sollen, wichtig ist, um das Gefühl zu entwickeln, den Herausforderungen der Welt gewachsen zu sein:

Schülerinnen und Schüler müssen mit Rüstzeug ausgestattet werden, denn sie brauchen das Wissen, warum es wichtig ist, Contenance bewahren zu können und nicht impulsiv auf jeden Reiz zu reagieren. Weil sie nur dann zu autonomen Wesen werden können, die die Möglichkeiten haben, aus sich selbst heraus zu entscheiden, wie sie leben und sich verhalten wollen. Wann sie zum Beispiel die Möglichkeiten des Internets nutzen und wann sie das Smartphone weglegen wollen, um etwas anderes zu tun.

Bevor Kinder und Jugendliche mit den sozialen Medien und Messengerdiensten allein gelassen werden können, ist die Vermittlung wichtig, dass Privatsphäre nicht primär heißt, dass Mama und Papa nicht mitlesen dürfen, sondern dass man seine Daten nicht ominösen Datenhändlern im Internet überlassen darf und sich gegen staatliche Überwachung wehren muss, weil man sonst irgendwann die Möglichkeit zur informationellen Selbstbestimmung aufgibt, die grundlegend ist für eine psychisch gesunde Gesellschaft.

Statt sich von Apokalyptikern verführen zu lassen, sollte man Smartphones lieber als das betrachten, was sie sind: eine neue Technologie mit enormem Potenzial. Kinder müssen lernen, damit umzugehen damit sie als Erwachsene Smartphones dafür nutzen können, ein zufriedenes Leben zu führen und mithilfe dieser Technologie den Herausforderungen der Zukunft noch besser gewachsen zu sein.

Das Handy ganz wegzulegen, wird kein Training im Umgang mit dem Neuen befördern. In einer Welt, in der es kaum Vorbilder für die angemessene Nutzung zum Beispiel von Smartphones gibt, ist das Training von Schülerinnen und Schülern notwendig, um die Probleme zu lösen, die sich mit dem Neuen ergeben.

Die Positionen zu digitalen Medien im Bildungssystem sind kontrovers. So fordern einige ein Mediennutzungsverbot in Schulen. Andere sehen digitale Medien als Allheilmittel gegen Schulmüdigkeit und -verweigerung. Verbote scheinen kontraproduktiv bei dem Versuch, Kindern und Jugendlichen nicht nur die Risiken und Gefahren der Mediennutzung aufzuzeigen, sondern auch wie das Internet und Smartphones genutzt werden können. Umgekehrt ist es ebenso fragwürdig, ob der Einsatz digitaler Medien einen besseren Unterricht ausmachen. Fest steht, dass ein Einbezug dieser einen Beitrag dazu leisten, Schülerinnen und Schüler auf die Anforderungen einer mediatisierten Gesellschaft vorzubereiten.

Ein wichtiger Aspekt bei der Frage, wann Kinder digitale Medien nutzen können ist die Impulskontrolle. Die Bedeutung der Impulskontrolle wurde in den 70er Jahren mit einem Test verdeutlicht. Kinder wurden vor eine Süßigkeit gesetzt. Wenn sie sie in einer gewissen Zeit nicht essen, dürfen sie danach eine Zweite haben. Wenn sie aber die eine Süßigkeit vor der Zeit essen würden, gibt es keine Zweite. Um die Situation zu beherrschen schlugen die Kinder verschiedene Wege ein. Manche hielten sich die Augen zu, drehten sich um oder setzten sich auf ihre Hände. Die Quote geduldiger Kinder nahm mit dem Alter zu. Das heißt, dass Kinder bis zur Pubertät die exekutiven Funktionen ihres Gehirns entwickeln und auch erst dann für die Verlockungen der digitalen Medien ihre erworbene Impulskontrolle zum Einsatz kommt.

Kinder müssen also eine bestimmte kognitive Entwicklung durchlaufen haben, bevor sie sinnvoll mit Computern arbeiten, was mit 12 bis 14 Jahren der Fall ist. Das heißt, dass sie im Denken Strukturen bilden können, die ermöglichen, komplexe Probleme differenziert zu betrachten und zu lösen. Ab diesem Alter können sie beginnen, Medien anzuwenden und Kompetenzen hierfür zu entwickeln. Medienkompetenz bezeichnet kritische Auseinandersetzung und verantwortungsbewussten Umgang mit den digitalen Medien, wie kritisches Hinterfragen von Inhalten, Umgang mit der Informationsflut, Risikobewußtsein (Kostenfallen, Datenschutz, Betrug, Missbrauch, Befähigung zum Erstellen eigener Inhalte, Kreativität beim Umgang mit und dem Schaffen von Inhalten, Bewerten und Nutzen von Informationen).

Wie kann ein kohärentes Ich aufrecht erhalten, ein Ich, was nicht unsterblich umherhüpft, sondern mit seinem Handeln bestimmte Ziele verfolgt und langfristigen Vorhaben nachgeht. Das ist ein wichtiger Bestandteil der persönlichen Autonomie. Der Philosoph Matthew Crawford sagt, dass es wichtig ist, dass klar ist, was welchen Wert hat. Was ist es wert, Gegenstand unserer Aufmerksamkeit zu sein. Beantworten wir die Frage nicht, verfallen wir dem Nihilismus und finden uns damit ab, dass alle Unterscheidungen aufgehoben werden und jeglicher Sinn bloßer Information weicht. Das Gegengewicht zum Leben am Bildschirm, der uns die sinnliche Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit abnimmt, ist das Anwenden von eigenen Fähigkeiten für das Manipulieren materieller Dinge, wie z.B. Kochen, Gärtnern oder zum Beispiel ein Musikinstrument spielen.



*Fast alle Notebooks sind in Gebrauch, nur noch zwei Rechner befinden sich im FAS-Notebookaufbewahrungsschrank.*

# Schule wird digitaler

## das Konzept „Medienbildung und Digitalisierung in der Schule“

### vom Sächsischen Staatsministerium für Kultus

Darin wird thematisiert, wie Schüler auf die sich durch Digitalisierung verändernde Medienlandschaft vorbereitet werden können, welche Bildungsziele sich dadurch ergeben. Wie wird digitale Technik beherrschbar, wie verständlich ist die Wirkung der Algorithmen. Ebenso ist der Erwerb von Empathie, Urteilsvermögen, Kreativität, respektvollem und ethischem Denken Teil der Medienbildung. Mit einer informatischen Grundausbildung müsse die Vermittlung von Werten Hand in Hand gehen. Medienbildung habe eine technologische Dimension („Wie funktioniert das?“), eine gesellschaftlich-kulturelle Dimension („Wie wirkt das?“) sowie eine Anwendungsperspektive („Wie nutze ich das?“). Neben inhaltlichen Komponenten werden Fragen der Infrastruktur und der Lehrerbildung gestellt. »Um digitale Medien sinnvoll nutzen zu können, müssen diese mit den Fächern verknüpft werden – und natürlich reibungslos funktionieren. Wie können alle Schulen einen gewissen Mindeststandard erreichen? Es soll ein Support-System geben, damit die Lehrer Hilfe erhalten, falls die Technik mal nicht mitspielt«, erklärt Martin Arndt, Referent für Medienbildung und Digitalisierung im Kultusministerium. Ein neues Fach wird dazu nicht geschaffen, Medienbildung bleibt ein überfachliches Bildungsziel. Das Konzept soll ständig aktualisiert werden, damit es ein möglichst flexibles Instrument darstellt.

## Digitale Medien in der FAS

Die FAS wird ein medienpädagogisches Konzept erarbeiten, wofür eine Arbeitsgruppe, die ein Jahr lang nach einigen Arbeits- und Absprachetreffen mit PädagogInnen und Eltern, ein Papier entwickelt, was die Grundlage für ein solches Konzept bilden soll. Doch wie wird im Moment mit dem Thema Digitale Medien in Grund-, Mittel- und Oberstufe umgegangen:

*Regeln zur privaten Nutzung mobiler digitaler Endgeräte – Handys, Spielekonsolen, Tablets, Notebooks, etc.*

**In der Grundstufe** darf bis auf MP3-Player, die an Musikrecorder angeschlossen werden können, keine eigenen Medien genutzt werden. **In der Mittelstufe** werden keine privaten Geräte genutzt, nur in den regulären Telefonzeiten kann im Büro auch von den privaten Handys zu Hause angerufen werden. **In der Oberstufe** gibt es eine Handyregelung, die durch den Gruppenrat beschlossen wird und sehr starken Schwankungen unterliegt, vom kompletten Verbot bis zur kompletten Nutzung. Liegt ein Verbot vor, davon ausgenommen sind die Aufenthaltsräume der Oberstufe, werden bei Verstößen gegen diese Nutzungsordnung die Geräte konfisziert. Erst nach der Erlaubnis eines Elternteils werden sie zurück gegeben. Derzeit wechselt wöchentlich die Handynutzung. In einer Woche dürfen die SchülerInnen ihre Handys sowohl in der Pause als auch in der ersten Übungszeit nutzen. In der darauf folgenden Woche besteht Handyverbot. Spielekonsolen, Tablets oder Notebooks werden so gut wie nie mit in die Schule gebracht.

*Einsatz schuleigener PCs oder privater Geräte im Unterricht*

**In der Grundstufe** werden PCs oder Laptops selten genutzt, mal für die Recherche für Projekte oder das Abschreiben von Texten für Projekte. Mit Lernprogrammen gab es immer Probleme mit der Software. Das wird aber weiter versucht in den Lernalltag zu integrieren. **In der Mittelstufe** werden die Rechner für Recherchen zum Schreiben und für Lernspiele genutzt. **In der Oberstufe** werden die vorhandenen Schulnotebooks eingesetzt für: Schreiben der Facharbeit, Recherchen im Internet, Programmieren in der Sprache Python und HTML-Kodierung in Werkstätten, Minecraftwerkstatt, Programmierung von Mikrocontroller Arduino für diverse Bastelprojekte, Mathesimulationen mit Geogebra, Tabellenkalkulation im Datenunterricht und zur Vorbereitung auf Prüfungsfragen in Mathe, Abrufen von E-Mails der Jugendlichen während der WG-Zeit, Erstellen von Präsentationen, Sprachlernprogramme z.B. Memrise.

*Einführung in die sichere Mediennutzung*

Da die Kinder **in der Grundstufe** zum großen Teil diese Medien noch nicht nutzen, ist das ein Thema für Mittel- und Oberstufe. **In der Mittelstufe** erzählen Kinder häufig von ihren Computerspielen, wobei dabei regelmäßig die Themen wie „Wer sieht, was ich im Netz mache...“, „Wo sind meine Daten“, „Kann jemand unter meinem Namen spielen/agieren...“ usw. zur Sprache kommen. **In der Oberstufe** ist der Datenunterricht ein regulärer Kurs für die 7. und 8. Klasse und mit dem ein oder anderen Hintergrundbericht werden verschiedene Dinge zur allgemeinen Sicherheit im Internet besprochen und erklärt.

*Fortbildungsangebote für das Kollegium und Elternabende zum Thema*

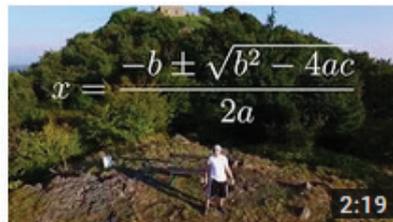
Als **Fortbildungsangebote für das Kollegium** wird es dieses Jahr eine Fortbildung zur hausinternen IT-Infrastruktur geben. **Für Eltern** gibt es seit 5 Jahren einen jährlichen Computer-Elternabend, den Sandro Merbd organisiert und durchführt. Der nächste findet am 24.1.2018 um 19.30 Uhr statt. Dieses Jahr gab es bereits am 26.9. einen zusätzlichen Elternabend zum Thema „Altersgerechte Mediennutzung“. Er wurde von der Gesop GmbH Suchtberatung durchgeführt.

# Mathe-Songs auf YouTube

## DorFuchs und seine Empfehlungen

Manja Barthel

Zu einer Veranstaltung des arche noVa e.V. habe ich einen YouTuber kennengelernt, der eine ungewöhnliche Leidenschaft hat. Arche noVa e.V. lud dazu ein, sich ein Bild davon zu machen, wie man Jugendliche zu bestimmten Problemen auf digitalen Kanälen erreichen kann. Es wurde das Online-Game *sameworld* vorgestellt, in dem es Aufgaben zu globalen Themen zu lösen gibt und Referenten gaben Einblicke, wie sie Medien für die Bildung verwenden. Zum Thema YouTube war ein junger, freundlicher Dresdner YouTuber eingeladen. Er kam auf die Bühne, auf der Leinwand erschienen Matheformeln und eine Melodie erklang. Er nahm das Mikrofon in die Hand und begann zu rappen: „Hast du schon mal versucht eine Gleichung mit Quadraten drin zu lösen? Wenn ja, dann weißt du sicher, dabei darf man nicht dösen.“ Er singt über das, was ihn bewegt - die Mathematik. Alle Inhalte seiner Songs drehen sich um mathematische Formeln. Anfangs machte er das, weil es irgendwie lustig war. Doch das Feedback, was er bekam, zeigte ihm, dass durch seine Mathe-Songs einige Jugendliche z.B. endlich ein mathematisches Konstrukt verstanden hatten. Er studiert Mathematik an der TU Dresden und stellt nun aller paar Monate einen neuen Mathe-Song auf seinen You-Tube-Kanal *DorFuchs*. In den Kommentaren ist dann z.B. zu lesen: „Wenn wir jetzt Mathearbeit schreiben, hört man alle nur so summen.“ oder: „Wie können sich Menschen diese Formel merken ohne den Song zu kennen??“. Da seine Mathe-Songs sehr gut ankommen, sind nun schon einige zusammengekommen. Inzwischen wird er zu Vorträgen eingeladen oder zu TV-Shows. Uns stellte er auch einige andere YouTube-Kanäle vor, in denen es in irgendeiner Weise um Wissen geht. Unter den internationalen Kanälen waren dabei: 3Blue1Brown, AsapSCIENCE, CGP Grey, Crash Course, Khan Academy, Minutephysiks, Numberphile, SciShow, SmarterEveryDay, Veritasium und Vsauce. Die deutschsprachigen Kanäle, die er vorstellte, habe ich im Folgenden aufgelistet:



Quadratic Formula Song

Johann Beurich studiert Mathematik an der TU Dresden. In seinen Videos bringt er Mathe in Liedtexten unter. Seine Mathe-Songs sind Raps und Lieder zu verschiedenen mathematischen Formeln.



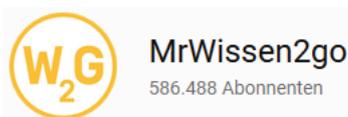
Ist die Realität echt? - Die Simulationstheorie

Dieser YouTube-Kanal wird von einem Design Studio in München betrieben. Hier gibt es animierte Bildungsvideos zu verschiedenen Themen in englischer und deutscher Sprache



Warum gefriert heißes Wasser schneller? Der

Wissenswertes aus Naturwissenschaft und Technik; kompetent, verständlich und unterhaltsam – präsentiert von drei Protagonisten, die sich ergänzen.



Wer ist Wladimir Putin?

Mirko Drotschmann ist Journalist, Produzent und Vlogger. Auf seinem You-Tube-Kanal beschäftigt er sich mit aktuellen politischen und gesellschaftlichen Phänomenen.



**100SekundenPhysik**

451.550 Abonnenten



**Der Sonnentod**

Der deutsche YouTuber Leon Baar macht Videos im Cartoon-Stil und erläutert Dinge, indem er wissenschaftliche Erkenntnisse einbaut.



**Doktor Allwissend**

442.951 Abonnenten



**Warum es Linkshänder gibt – Doktor Allwissend**

Doktor Allwissend ist ein deutscher Komiker, der durch seine Webvideos Bekanntheit erlangte. Im Jahr 2014 gewann er den Deutschen Webvideopreis in der Kategorie „FAQ“ für sein Video „Woher Schüchternheit kommt“



**TheSimpleBiology**

367.176 Abonnenten



**Blutgruppen bestimmen – Live Experiment**

The Simple Club gibt es auch für Chemie, Geographie, Geschichte, Informatik, Ingenieurwissenschaften, Mathematik, Physik und Wirtschaft. Alex und Nico verwenden unter anderem Piktogramme, Bilder und Animationen als Gestaltungsmittel.



**The Secret Life Of Scientists**

26.667 Abonnenten



**Wie komme ich nach Harvard?**

Mai-Thi Nguyen-Kim ist Chemikerin und zielt mit ihrem You-Tube-Kanal darauf ab, die Stereotypen der MINT-Fächer auf den Kopf zu stellen und nebenbei Kurioses aus der Wissenschaft aufzudecken.



**Phil's Physics**

26.786 Abonnenten



**Schneller als Lichtgeschwindigkeit? So**

YouTuber Philip Häusser zeigt spannende Experimente aus der Welt der Naturwissenschaften.



**Mathe by Daniel Jung**

339.037 Abonnenten



**Grundlagen Bruchrechnung, Brüche addieren, erweitern,**

Eine weiße Tafel, Stift und Kamera. Mehr braucht Daniel Jung nicht, um seinen Schülern Nachhilfe in Mathe zu geben.

# Kann man Fernsehen entzaubern?

*Katharina Körner*

Fernsehen ist anziehend für Kinder. Mindestens jeder zweite bestätigt das im persönlichen Gespräch und demnach kämpfen die meisten Eltern auch damit, wie man die Kinder davon weg bekommt. Und da ist die Frage „Was passiert, wenn Kinder selbst einen Film drehen“, ein Auftakt zu einem kleinen Experiment.

Die Idee fruchtet bei meinen Kindern auf Anhieb: Die Siebzehnjährige hat schon den einen oder den anderen Film für die Schule gedreht und ist unser erfahrener Hase – würde man denken.

Die Zehnjährige ist unbedingt Schauspielerin und hat gleich den passenden Filmtitel parat: Olivia. Die Vierjährige ist auf jeden Fall auch mit dabei: am liebsten auch als Olivia. Mama ist für das Drehbuch verantwortlich und Papa weiß noch nichts von seinem Glück. Geplant und durchgeführt werden soll das Projekt im Familienurlaub – natürlich als Ablenkung von Anna-und-Elsa-Malbüchern und MP3-Spielern, die gegen Mitte des Urlaubs alle schon keinen Saft mehr haben. Olivia und Olivia sind bei der Ideenverkündung dabei und die Drehbuchautorin stellt die Frage, was für ein Film überhaupt entstehen soll: Olivia 1 stimmt für Abenteuerfilm, Olivia 2 stimmt ein, die Erfahrene hat keine Idee, Papa ist nicht da und die Drehbuchautorin findet Tanzfilm gut – die Kinder hören ja sowieso die ganze Zeit Musik: Die Entscheidung ist also einfach und genial – ein Abenteuerfilm mit Tanzeinlage. An einem heißen Urlaubstag wird das Drehbuch geschrieben:

Olivia macht mit Ihrer Familie einen Spaziergang, als sie spurlos verschwindet. Die Familie macht sich daraufhin auf die Suche und findet sie in einem verwunschenen Garten. Olivia wird von den Gartengeistern festgehalten, die sie mit Musik in Trance halten. Eine



unsichtbare Barriere trennt alle voneinander. Olivia 2 wird dann Johanna heißen und fängt an, zur Musik zu tanzen. Der Tanz schwächt die Barriere. Als alle tanzen, verschwindet sie ganz und die Familie geht wiedervereint und glücklich nach Hause. Die Hauptdarstellerin ist glücklich über ihre Rolle, die Drehbuchautorin mächtig stolz, die Erfahrene mag nicht tanzen und sowieso fände sie es besser, nur hinter der Kamera zu stehen. Also bekommt die große Schwester nur eine kleine Rolle und das Versprechen, beim Tanzen muss sie nicht mit auf das Video. Sofort wird eine Aufstellung der Szenen erarbeitet und die Umgebung des Zeltplatzes wird in einem ganz ungefährlichen Spaziergang auf geeignete Drehplätze hin begutachtet. Es zeigt sich, dass selbst die Erfahrene Filme nur konsumiert ohne bewusst auf Kameraeinstellungen und Szenenabfolge zu achten. Aber trotzdem sind die Erfahrene und Olivia 1 mit Freude dabei, in Gedanken Menschen und Szenen zu platzieren. Der verwunschene Garten ist bei der Besichtigung allerdings nicht zu finden und so folgt erst einmal Ratlosigkeit und eine Besprechung mit dem Urlaubsplanverwalter Papa, ob andere Schauplätze in Aussicht sind. Doch bevor es konkret werden kann, regnet es an vielen Tagen hintereinander und an Drehtage ist nicht zu denken.



Alle werden nervös und drei Tage vor Abfahrt hat die Sonne Erbarmen und wir die Einsicht, dass Filmen wetterabhängig ist und Studioproduktionen einfacher sind. Bei Besuch eines alten Landschlusses mit Garten findet sich eine schöne Kulisse und endlich könnte der Dreh beginnen, wenn Papa nicht auf einmal so täte, als wüsste er von nichts und Olivia 2 einen Heulanfall bekommt und beide spontan aus dem Drehbuch gestrichen werden müssen, da sie auf den Spielplatz gehen. Die Siebzehnjährige nutzt die Gunst der Stunde und mimt nur noch den Kameramann und innerhalb kürzester Zeit gibt es nur noch zwei Darsteller und einen Kameramann. Da es einfacher ist, wird in chronologischer Abfolge gedreht, so gut es geht, da die Hauptdarstellerin ja Debütantin im Film ist. Anderthalb Stunden dauert der Dreh und am Ende haben wir ungefähr 40 Minuten Filmmaterial erarbeitet. Nebenbei erkläre ich der Kamerafrau noch die Ideen, wie wir die einzelnen Teile zusammen schneiden und dass wir einzelne Szenen drei Mal aus unterschiedlichen Perspektiven drehen sollten. Das vorrausschauende Denken und Vorstellungskraft fehlen. Letztendlich funktionieren Comics mit ähnlichen Wechseln zwischen gesamt und detailhaften Bildern, aber auch das hilft nicht weiter.



*Fotos von Katharina Körner*

Nach anderthalb Stunden sind wir ziemlich geschafft und haben hoffentlich genug Material für den verwunschenen Garten und als an den nächsten Tagen wieder Regen fällt, bleiben es die einzigen Aufnahmen. Der Urlaub ist zu Ende, die Ferien sind zu Ende und ein Nachdrehen mit neuer Kulisse stirbt ebenso. Und nun kommt das Schneiden und schön machen. Wie lange das dauern wird? Wer weiß. Aber die Kinder schauen sich die kleinen Videos jetzt schon gern an- und man sieht Stolz in den Augen und den festen Vorsatz, dass wir bald wieder drehen mit anderen Hauptdarstellern, den auch Olivia 2 möchte auf jeden Fall noch einen eigenen Film haben.

Ob sich das Fernsehverhalten der Kinder damit ändert? Ich bin gespannt, ob wir so viel Durchhaltevermögen haben, den Disney-Prinzessinnen Einhalt zu gebieten, aber ich persönlich habe viel mehr Spaß als wenn ich sage: „Macht doch endlich mal das Video aus.“

# Interview

## Jens Cencarka-Lisec

### Johanna Jorun

Ich freue mich sehr, dich heute interviewen zu dürfen. Kommen wir also gleich zur ersten Frage: Wie lange arbeitest du schon an der FAS und als was?



Foto von Johanna Jorun

### Jens

Im Oktober sind es genau 13 Jahre. Bis voriges Jahr arbeitete ich als Geschäftsführer und jetzt als Teil der Geschäftsführung. Ich bin zuständig für Finanzen und für die Hausverwaltung.

### Johanna

Das ist ja wirklich schon lange. In der Schule hat sich in dieser Zeit sicher einiges verändert. Was ist für dich die positivste Entwicklung der Schule?

### Jens

Das wir den Gedanken, also die Fragestellung „Bildung“, auf ein anderes Niveau gehoben haben. Die Frage: Was bedeutet für uns „Bildung“? Also nicht nur, dass wir das Individuum ausbilden, sondern die Frage stellen, ob sich Gesellschaft daran entwickeln kann. Es ist wichtig zu fragen, wie kann sich Gesellschaft entwickeln und wie können wir uns darin implizieren und mit den Kindern und Jugendlichen sehen, ob Gesellschaft auch anders sein kann, als das, was wir alltäglich erleben. Hier im Kleinen mit den insgesamt fünfhundert Menschen, gelingt uns das schon ganz gut. Aber es bleibt immer offen als Frage: Kann man es auch noch anders machen? Und das finde ich eigentlich das Größte an dem ganzen Projekt, dass wir hier Bildung verstehen als gesellschaftsgestaltenden Prozess.

### Johanna

Gibt es Veränderungen, die du bereust bzw. Entwicklungen die du nicht so gut findest?

### Jens

Ich bereue nichts, gar nichts. Aber ich finde eine Entwicklung nicht ganz so gut. Nämlich, dass wir keine Antwort darauf finden, wie man auf die Größe, die wir haben, eine Struktur bauen könnte, die unserer Idee von Demokratie entspricht. Es wird immer schwerer, mit so vielen Leuten alles zu besprechen und zu entscheiden. Also: Wie schafft man Strukturen, dass dies trotzdem funktioniert, ohne dass wir uns völlig auslaugen. Da sehe ich das größte Problem. Der Haken an der Basisdemokratie ist, dass sie eigentlich an der Größe scheitert.

### Johanna

Sicher denkst du manchmal an deine eigene Schulzeit zurück. Hast du eine gute oder eine schlechte Erinnerung daran?

### Jens

Eine gute Erinnerung ist, dass ich als Einziger in der Klasse einfach aufstehen durfte und auch im Stehen arbeiten durfte, weil ich nicht lange sitzen konnte. Ich war immer unruhig. Aber ich war nicht laut, nur zapplig. Schlechte Erinnerungen hab ich unglaublich viele. Die Schlechteste ist, dass ich die Macht, die von vorne ausging, nicht ausgehalten habe. Dass da jemand stand und behauptete „ich weiß“ und heute weiß ich, dass er gar nicht wusste.

### Johanna

Welche Fächer hast du gemocht und gab es Fächer, in denen du gar nicht glücklich warst?

### Jens

In Englisch und Russisch war ich absolut unglücklich. Gerne mochte ich Kunst, Musik, alle musischen Fächer. Ich war auch sehr sportbegeistert. Auch Physik hat mir sehr viel Spaß gemacht. Da konnte ich nachvollziehen, warum etwas funktioniert. Mathe war eher trocken, da wusste ich nicht, warum das funktioniert.

### Johanna

Was schätzt du an anderen Menschen besonders?

### Jens

Offenheit und soviel Ehrlichkeit wie nur möglich.

### Johanna

Was bringt dich auf die Palme?

### Jens

Ignoranz. Die größte Geißel der Menschheit ist Ignoranz.

Wenn ich den anderen nicht ernst nehme, dann werde ich Rassist, werde zum Mörder, dann schlage ich Frauen, dann mache ich Politik, wie sie heute eben gemacht wird- alles, weil ich ignoriere.

### Johanna

Welche Eigenschaft schätzt du an dir besonders?

### Jens

Dass ich Dinge zu Ende bringen kann.

### Johanna

Gibt es etwas, was du an dir nicht magst?

### Jens

Dass ich alle Dinge zu Ende bringen muss und das auch noch in Perfektion. Auch meine Ungeduld, auch anderen gegenüber, ist nicht gut.

### Johanna

Diese Ausgabe unserer Zeitung befasst sich mit den Freuden und Gefahren der digitalen Welt. Wieviel Zeit verbringst du in etwa, außerhalb deines Berufes am Computer?

### Jens

Möglichst gar keine Zeit. In der Woche allerhöchstens zwei Stunden.

### Johanna

Wann hast du das letzte mal einen längeren Text mit der Hand geschrieben?

### Jens

Das mache ich sehr häufig. Ich schreibe meine Skripte alle mit der Hand.

**Johanna**

Gibt es ein Computerspiel, was du gern spielst?

**Jens**

Ich spiele eigentlich überhaupt nicht Computer. Aber ich habe mal eine Weile, zum runterturnen, Bubbleshooter gespielt.

**Johanna**

Kannst du deine Gefühle mit Emojis ausdrücken?

**Jens**

Nein.

**Johanna**

Was sind deine Hobbys?

**Jens**

Mein Hobby ist die Schule. Und alles andere ist mein Beruf oder meine Berufung. Ich bin Künstler nach meiner Berufung. Ansonsten: mein Bauernhof und ich segle gern.

**Johanna**

Gibt es ein Thema für das du brennst?

**Jens**

Die philosophischen Grundlagen einer Gesellschaft.

**Johanna**

Welches ist dein Lieblingsbuch?

**Jens**

Ich bin ein großer Fan von Rilke.

**Johanna**

In welches Land würdest du gern einmal reisen und warum?

**Jens**

Ich würde gern nach Deutschland reisen. Um es besser kennen zu lernen, um zu wissen, warum ich hier lebe und ob ich überhaupt hier leben will.

**Johanna**

Wenn du einen Menschen aus der Vergangenheit treffen könntest, wer wäre es?

**Jens**

Sokrates würde ich gerne treffen. Ich würde gerne mit ihm mal so einen Disput führen, wie er mit den Jugendlichen immer geführt hat. Einfach, um zu wissen, wie sich das anfühlt, wenn Sokrates einen so schweinisch auf die Palme bringt.

**Johanna**

Wenn du einen fremden, vielleicht berühmten Menschen aus der Gegenwart treffen könntest, wer wäre es?

**Jens**

Tom Waits. Ich würde gern mit ihm Musik machen, nachdem wir zwei Flaschen Whisky gesoffen haben.

**Johanna**

Wenn du einen Menschen aus der Zukunft treffen könntest, wer wäre es?

**Jens**

Meine Enkel und Urenkel. Ich wollte wissen, ob sie meine Schwächen überwunden haben, ob sie die geerbt haben und wenn ja, wie sie damit umgehen.

**Johanna**

Gibt es etwas, was dir immer wieder zeigt: Genau hier bin ich richtig, hier fühle ich mich wohl?

**Jens**

Ja, hier gibt es fröhliche, herzliche Menschen, die glauben, dass es hier richtig ist.

**Johanna**

Wenn du dir für die Schule etwas wünschen dürftest- was wäre es?

**Jens**

Das wir es nicht mehr nötig haben, mit Menschen, die mit Bildung nichts am Hut haben, rumzustreiten.

**Johanna**

Du warst ja sehr lange krank und ich weiß nicht, ob dieses Thema in das Interview gehört. Willst du dazu etwas sagen?

**Jens**

Es hat sich heraus gestellt, dass ich eine Bipolare Störung habe. Manisch Depressiv sagt man dazu. Diese Krankheit gibt es schon immer, sie wurde nur anders benannt. Melancholia zum Beispiel. Sehr häufig wurden solche Leute auch als Schamanen gesehen. Man setzte sie in der Krise in ihr Zelt und wartete bis es vorbei war und schaute dann, was sie zu sagen hatten, wenn sie wieder raus kamen. Das finde ich eine bessere Umgehensweise als heutzutage, wo Krankheiten immer als Problem dargestellt werden. Wir wollen immer dieses Thema Inklusion und sind dennoch nur schwer in der Lage, über unseren Schatten zu springen, nämlich, das, was der andere hat, nicht als Problem, sondern als Chance zu sehen. Meine Erkrankung ist auf der einen Seite eine große Belastung für alle, aber auf der anderen Seite, ohne meine Erkrankung, könnte es durchaus sein, dass die Schule gar nicht dort ist, wo sie ist. Ich denke, ohne meine manischen Phasen, hätten wir den Bau damals nicht in so einer Perfektion durchgestanden. Ob das gut ist oder schlecht, sollte nicht beurteilt werden. Alles, auch so eine Krankheit, hat seine Vor- und Nachteile. Eigentlich wollten wir hier es immer so sehen, dass in den vermeintlichen Schwächen der einzelnen Menschen die Stärken erkannt werden. Und ich wünschte mir ganz sehr, dass wir dies bei allen hier so sehen können. Egal, wen es betrifft.

Das Schöne ist, dass an der Schule die Auseinandersetzung dazu immer stattfindet.

**Johanna**

Und wirst du inkludiert?

**Jens**

Ich betrachte mich ganz klar als Inklusionsfall.

Es war schwer am Anfang. Wir haben darum gerungen.

Und es hat da für mich und auch für die anderen nicht so schöne Erlebnisse gegeben. Aber ich glaube, auch dieses Ringen gehört dazu. Es ist eine Auseinandersetzung, die man nicht scheuen darf.

Und mittlerweile ist es so, dass ich mich hier wirklich gut aufgehoben fühle.

Ich danke dir sehr für dieses spannende Gespräch

# Was wurde eigentlich aus: Rosa Cencarka-Lisec

*Susanne Lindner*

Du hast 2012 die 10. Klasse an der FAS beendet. Damals waren wir Eltern noch ziemlich aufgeregt, weil ihr ja erst der zweite Jahrgang wart, der diese externen Prüfungen bestehen mußte. Du bist danach an die Montessorischule, um das Fachabi zu absolvieren. Allerdings bleibst du nicht lange da, sondern faßtest den Entschluß, freies Abitur zu machen.

**Wie kam es dazu?**



*Rosa*

*Foto von Rosa*

Es war kein Fachabi, sondern Berufliches Abitur Fachrichtung Wirtschaft.

Ja, der Realschulabschluss in der FAS war aufregend. Auch wir als "Prüflinge" haben uns mit einer sehr neuen Herausforderung konfrontiert gesehen. Ich weiß noch, dass ich große Angst vor den Prüfungssituationen hatte. Das war aber später im Abi genau so schlimm. Ich finde Prüfungen schrecklich.

Ich habe die 11. Klasse in der Montessorischule gemeinsam mit Helena angefangen. Dort lernten wir Lydia kennen, mit der wir uns sehr gut anfreundeten. Mir war von Anfang an bewusst, dass es keine angenehmere Möglichkeit in Dresden gab, das Abitur schulisch zu absolvieren, als die Montessorischule. Trotzdem erlitt ich gewissermaßen einen kleinen Kulturschock. Lerneffekt: Freie Schule ist nicht gleich freie Schule. Auf ein Mal musste ich mich mit Noten, weniger Mitsprache- und Mitgestaltungsrecht im Unterricht und leistungsorientierten Mitlernenden konfrontieren. Ich hatte gedacht, dass ich die Selbstdefinition über Noten an mir abprallen lassen könnte und ich mich durch die Auseinandersetzung mit diesem Bewertungssystem schützen könnte. Dies war jedoch nicht der Fall. Ich spürte sehr schnell, wie ich mich entgegen meiner Überzeugung mit meinen schulischen Leistungen identifizierte. Auch störte mich die Kommunikation, die Schülerinnen und Schüler und Lehrkräfte miteinander pflegten. Nach meinem Empfinden wurde zu viel gemotzt und sich beschwert, ohne konstruktive Gespräche und Lösungsansätze.

Eine Zeit lang versuchte ich, den Anderen meine Vorstellungen von Zusammenarbeit nahe zu bringen oder jedenfalls darüber zu sprechen. Bis ich merkte, dass eigentlich die Meisten nicht unzufrieden waren mit dieser Form des Miteinanders und Lernens. Vielleicht musste die Montessorischule im Abitur nicht so funktionieren, wie ich es mir an manchen Stellen wünschte, wenn Alle zufrieden damit waren. Meine Schlussfolgerung war, dass dies nicht der richtige Ort für MICH war, für die Anderen scheinbar schon. Ich sah schnell keinen Sinn mehr darin, die Schule "auszuhalten" bis ich endlich das Abitur in der Tasche haben würde. Parallel zu diesen Gefühlen setzten Helena, Lydia und ich uns mit Bildung, Bildungssystemen und Lernverhalten auseinander. Wir trafen uns in einer Gruppe, die sich später "Bildung frei machen" nannte (allerdings weiß ich nicht, ob sie noch aktiv ist). Dort trafen wir auf Menschen, die uns in unseren Gedanken über Bildung, insbesondere freie Bildung, unterstützten und bestärkten. Dabei begegnete uns das Modell des freien Abiturs, welches zum Beispiel "Methodos" in Freiburg praktizieren. So erlangten wir immer mehr Informationen über Unschooling/Homeschooling durch die Litaratur/Vorträge von Arno und André Stern, Alia von "Methodos" oder im direkten Kontakt mit Eltern aus Dresden. Das war wahnsinnig begeisternd! Helena, Lydia und ich waren Feuer und Flamme. Unser Entschluss stand fest: wir versuchen das Abitur ohne Schule.

### **In der Zeit bist du auch Mutter geworden. Wie kann man sich das vorstellen, freies Abitur zu machen?**

Wir waren ein gutes Team. Ich glaube das war einfach die beste Voraussetzung für unseren Erfolg. Wir haben uns täglich für 3-4 Stunden getroffen und die Lehrpläne abgearbeitet. Lernbereich für Lernbereich. Immer, wenn wir ein Thema in einem Fach abgeschlossen hatten, wandten wir uns einem anderen Fach zu. Unsere wichtigste Hilfe bei den Abiturinhalten waren die Lehrerinnen und Lehrer, die uns in den einzelnen Fächern unterstützt haben. Von der FAS haben uns zum Beispiel Max in Geschichte und Claudi in Geografie geholfen. Wir hatten aber auch Hilfe von Lehrerinnen aus der Montessorischule. Das war einfach unglaublich lieb! Sie haben uns ihre private Zeit für Fragen und Erläuterungen zur Verfügung gestellt. So sah unser Alltag dann aus: gegen 10 Uhr morgens haben wir uns zum Lernbeginn verabredet, immer bei Einer von uns in der WG-Küche oder im Café, dann mussten wir zuerst die wichtigen Dinge des Lebens erzählen und Kaffee trinken und dann ging es so langsam los mit dem Abiturstoff. Um uns auf die wesentlichen Inhalte zu konzentrieren, kürzten wir die Lehrpläne radikal ein und ließen unwichtige Wahl-Themen und prüfungsunrelevante Bereiche aus. So arbeiteten wir uns Stück für Stück vor.

Ja, ich habe im Oktober 2014 meinen Sohn bekommen. Jeweils einen Monat vor und nach der Entbindung legte ich eine Pause ein. Nach meiner Auszeit war Regen einfach mit dabei. Ich war natürlich etwas langsamer und unkonzentrierter als sonst, aber Lydia und Helena haben mich maximal unterstützt und waren meiner Situation gegenüber immer sehr aufgeschlossen. Und es gab ja auch noch einen Vater (Norman) und Großeltern. Norman hat Regen auch, so oft es ging betreut, aber er steckte selbst im ersten Semester seines Studiums... Jedenfalls haben wir das alle zusammen sehr gut hinbekommen, nicht immer stressfrei aber gut. Dafür bin ich sehr dankbar.

### **Was machst du heute? Was sind deine Pläne, Träume, Wünsche?**

Ach. Das ist eine schwierige Frage. Momentan arbeite ich bei der Produktionsschule Moritzburg im Projekt WAL. Das ist eine WG für junge Erwachsene. Allerdings habe ich dort nur einen Minijob. Eigentlich war das als Vorpraktikum für das Studium Soziale Arbeit gedacht. Leider wurde ich im Juni von der EHS abgelehnt und habe keine brauchbare Alternative. An der TU liegt der Numerus clausus für Soziale Arbeit bei 1,9. Dafür hat mein Abitur nicht gereicht, also kann ich dort nicht studieren. Jetzt habe ich meinen Arbeitsvertrag bis Ende Dezember verlängert und schaue mich nach einem Praktikum oder einem anderen Minijob um. Ich denke, dass ich es nächstes Jahr erneut an der EHS versuchen will, aber vielleicht habe ich bis dahin neue Pläne. Wer weiß.

### **Inwieweit spielt das, was du von der FAS mitgenommen hast, eine Rolle in deinem Leben?**

Ich denke, in jeder Hinsicht. Vielleicht kann ich nicht genau benennen, was die Essenz der FAS für mich ist, aber ich weiß, dass sie meine Vorstellungen von Miteinander und Beziehung geprägt hat. Wahrscheinlich habe ich mit der FAS gelernt, mich mit mir auseinander zu setzen und Wünsche, Gedanken und Gefühle wahr- und ernstzunehmen. Letztendlich ist die FAS der Maßstab für Einrichtungen, den ich habe. Demzufolge betrachte ich jede Schule oder Bildungseinrichtung mit dem Vergleich zur FAS. Ob das jetzt gut oder schlecht ist, kann ich nicht sagen. Auf jeden Fall habe ich mich wohl gefühlt. Projekte wie die WG und die Englandfahrt in der 8. Klasse oder die Wanderungen auf dem Jakobsweg, jeden Freitag Werkstätten und die Jahresarbeiten haben mir viel bedeutet. Diese Erlebnisse haben mich in einem vertrauten Rahmen herausgefordert. Ich glaube schon, dass diese Erfahrungen zu einem gewissen Vertrauen gegenüber meinen Fähigkeiten beigetragen haben.

# Walk a way Mai 2017

## Das Jugendritual der 8. Klasse

*Bericht von Anonym aus der letzten 8. Klasse*



*Blick vom Wald kommend zum Hof*

„Alles fing damit an, dass unsere Eltern uns zum Gippenhof in Kleinnaundorf brachten. Dieser Hof liegt an einem Wald und ist zu dem auch relativ abgelegen. Es war uns empfohlen worden, unsere elektronischen Geräte daheim zu lassen, da wir nicht abgelenkt sein, sondern uns ganz auf das Wochenende konzentrieren sollten.“

Insgesamt waren wir neun Jugendliche. Auf dem Hof empfingen uns Tom und Ina. Wir umarmten unsere Eltern und verabschiedeten uns.

Dann gingen wir in den Wald und es wurde uns gezeigt, wo wir am nächsten Tag unseren Platz für die Nacht suchen würden. Wir besuchten den Mittelpunkt von Sachsen und dort sollten wir uns eine Schwelle bauen: Die Schwelle vom Kind-Sein zum Erwachsen-Werden. Wir verteilten uns und hatten eine halbe Stunde Zeit, dann stellten wir allen unsere persönliche Schwelle vor. Schließlich gingen wir zurück. Auf dem Rückweg sollten wir uns einen Stein mitnehmen. Warum? Das erfuhren wir erst später.



*Der Weg in die Scheune, der Schlafplatz in der ersten Nacht im Stroh*

*Fotos: Manja Barthel.*

*Hier brannte das Lagerfeuer die ganze Nacht.*



Die erste Nacht verbrachten wir alle zusammen in einer Scheune voller Stroh. Abends saßen wir gemeinsam im Kerzenschein und erzählten uns unsere Ängste.

Am nächsten Morgen gingen wir in den Wald und suchten unseren Schlafplatz für die Nacht. Wir bekamen die Aufgabe, unseren gewählten Platz zu markieren.

Ein Feuer sollte die ganze Nacht brennen, falls jemand Angst oder etwas anderes verspürte und zurück kommen wollte. Nachdem sieben Jugendliche von uns einen Platz im Wald gefunden hatten, kehrten wir zurück und teilten den Anderen unseren Platz mit. Dann versammelten wir uns wieder in der Scheune und erzählten uns gegenseitig unsere Geschichte, wie wir unseren Platz gefunden hatten. Tom und Ina zeigten uns, wie wir uns einen Unterstand aufbauen konnten und sagten uns, dass wir keine Angst vor Tieren haben mussten, denn wenn man ihnen nicht begegnen wollte, dann spüren es die Tiere auch und so war es auch tatsächlich. Es trafen nur die, die es wirklich wollten, ein Tier.

Weiter ging es damit, dass wir aus Ton etwas erschaffen sollten und dazu erzählten wir uns auch, was es für uns persönlich darstellte. Wir kochten noch zusammen, dann ging es los. Wir machten Feuer und setzten uns drumherum. Nacheinander wurden wir aufgerufen und einzeln einem Ritual unterzogen, welches in einem Kreis stattfand, den wir mit unseren mitgebrachten Steinen gelegt hatten. Dann zogen wir los in den Wald, jeder für sich...

Die Eltern hatten die Aufgabe, bei Sonnenaufgang wieder vor Ort zu sein.

Am Morgen erwachten wir langsam und kehrten zurück zum Hof. Ina und Tom erwarteten uns am Feuer und dann trafen wir uns mit unseren Eltern in der Scheune und erzählten dort unsere Geschichten. Nach jeder Geschichte reflektierten uns Tom und Ina, wie sie uns erlebt hatten und danach richteten die jeweiligen Eltern das Wort an ihr Kind. Dabei wurde viel geweint und manchmal gesungen.

Nach all` diesen Erlebnissen durften wir endlich frühstücken und gegen Mittag trennten wir uns und fuhren nach Hause.“

Ina und Tom unterstützen Menschen bei ihrer Visionssuche und begleiten Jugendliche an den Walk-A-Way-Tagen in Naundorf: „Es geht um mehr als ein Ritual für Jugendliche. Es geht auch um eine Bewegung im Familiensystem, egal wie die Familie konstelliert ist, denn es zeichnen sich zwei Bewegungen ab: Die Jugendlichen sind dabei, sich aus dem elterlichen Umfeld zu lösen, eigene Werte zu entwickeln und eigene Entscheidungen zu treffen und zu erfahren. Und Eltern gestalten ihre Rolle für sich neu, was kaum en passant im Alltag geschieht und auch nicht per Definition im Kopf allein.“

# Polenfahrt März 2017

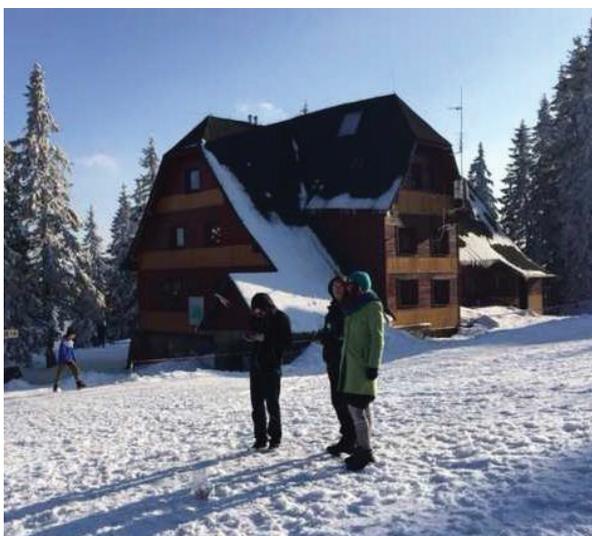
Dieses Jahr führte die Auslandsfahrt der 8. Klasse nun schon zum dritten Mal nach Polen.

## 1. Woche – Zu Gast in Radziechow

Am Morgen haben wir uns alle um 5:45 Uhr am Bahnhof getroffen. Mit dem ersten Zug fuhren wir 3,5 h. Mit den nächsten zwei Zügen sind wir einmal 1,5 h und dann noch einmal 1h gefahren. Als wir ausgestiegen sind, hat ein kleiner Reisebus auf uns gewartet. Der Fahrer hat unsere Sachen eingeladen und uns zur Schule gefahren. Bei der Ankunft haben uns die Polen nett mit Plakaten begrüßt und die Lehrer/innen haben eine kurze Rede gehalten. Es gab ein großes Buffet. Nachdem wir gegessen und getrunken haben, haben wir uns vorgestellt. Gleich danach wurden wir unseren Gastmädchen/-jungen zugeteilt, die uns die Schule gezeigt haben und bei denen wir die Woche übernachtet haben.



Wanderung auf den Hausberg Matyska



die Skihütte

Am nächsten Tag ging um 9:00 Uhr die Schule los. Wir haben in Gruppen Themen zu den Bergen in der Umgebung ausgearbeitet. Am Nachmittag waren wir wandern und haben Volleyball und Basketball gespielt. Abends haben wir alle verschiedene Sachen unternommen mit unseren jeweiligen Gastmädchen/-jungen. Am dritten Tag sind wir mit dem Bus durch Berge gefahren und die polnischen Schüler haben uns etwas dazu erzählt. Mittags waren wir in der Stadt Pelmeni essen und sind noch ein bisschen in der Stadt herumgelaufen. Am vierten Tag fing um 9:00 Uhr die Schule an und damit die Projekte. Einige waren im Zoo. Danach waren alle zusammen Pizza essen. Jeder hat etwas mit seinen Mädchen/ Jungen unternommen. Am fünften Tag hatten wir Projekte über Vorurteile. Später wurde die Party vorbereitet. 20:00 Uhr ging es los. Es war ein sehr cooler Abend. Es gab Musik, Essen und Trinken und fast alle haben getanzt und Spiele gespielt. Am nächsten Morgen haben wir gefrühstückt und unsere Sachen zusammengepackt. Um 10:00 Uhr kam unser Reisebus. Es gab sehr viele Tränen bei der Verabschiedung

von Mariana R. und Liesbeth J.

## 2. Woche - Rysianka & Oświęcim



Wintersport

Nach dem Abschied fuhren wir zwei Stunden zum Berg „Rysianka“. Auf dem Weg haben wir Ski und Snowboards ausgeliehen. Nach dem Ausladen hat Stefan mit der Hälfte unseres Gepäcks auf ein Schneemobil gewartet, dass uns ein bisschen geholfen hat. Wir sind mit dem Rest des Gepäcks auf den Berg gestiegen. Ein paar wurden auf dem Weg vom Schneemobil abgeholt, denn die zweistündige Wanderung war nicht leicht. Als wir ankamen, wurde kurz über die Zimmerverteilung diskutiert, aber am Ende hatte jeder ein Bett. Dann konnten wir sofort etwas Ski und Snowboard fahren, allerdings noch ohne Lift. Danach gab es Essen: Alle bekamen eine große Portion Suppe und waren damit schon recht zufrieden. Trotzdem gab es dann noch eine Hauptspeise. Nach etwas Freizeit trafen sich alle wieder zur „Abendrunde“, doch diesmal wurde zusätzlich auch über das Thema „Dissen“ geredet. Am Sonntag wurde nach dem Frühstück gleich wieder den Berg hinab gefahren. Diesmal war auch der Lift in Betrieb. Auch nach dem Mittag wurde wieder Ski und Snowboard gefahren und abends weiter übers Dissen geredet. Der Montag war der letzte Wintersport-Tag und verlief eigentlich genau so wie Sonntag. Am Dienstag fing die Vorbereitung auf Auschwitz an. Als erstes spielten alle zusammen ein Planspiel von Jens und nach einer weiteren Runde zum Thema Dissen schauten wir abends einen Film mit dem Namen „Am Ende kommen Touristen“. Am Mittwoch machten wir uns nach dem Packen und Frühstück auf den Weg ins Tal. Dabei verliefen wir uns, fanden aber am Ende doch nach unten. Dann fuhren wir wieder zwei Stunden, diesmal aber nach Oświęcim. Dort hörten wir uns einen Vortrag über die Gründung der Herberge, in der wir schliefen, an und aßen. 22 Uhr war wie immer nach der Abendrunde Nachtruhe.

von Janik H



Diskussionsrunde



Besuch der KZ Gedenkstätte Auschwitz I



in der Shoa-Ausstellung

Am Donnerstag arbeiteten wir in fünf Arbeitsgruppen zum Thema NS. Die Gruppen behandelten die Themen Rassismus, Nationalsozialismus, Judenverfolgung, -vernichtung, Konzentrationslager und Widerstand

Nach dem Mittag stellten wir uns gegenseitig die Themen vor. Danach hatten wir Freizeit. Am Freitag besuchten wir die Gedenkstätte Auschwitz. Wir waren 3,5 Stunden dort - es war sehr spannend und bewegend. Um 16:00 Uhr trafen wir uns im Haus der Stille und redeten über den heutigen Tag. Danach hatten wir wieder Freizeit. Am Samstag besuchten wir Auschwitz Birkenau. Es ist 29 mal so groß wie das andere Lager, doch es war weniger anschaulich. Am Nachmittag waren wir wieder im Haus der Stille. Am Sonntag schauten wir zwei Zeitzeugengespräche an und nach dem Mittag machten wir eine Auswertungsrunde zur ganzen Woche und dann um 15:00 Uhr fuhren wir los nach Krakau.

von Frieder G.



im Raum der Stille

### 3. Woche – Krakau

Am zwanzigsten März wurden wir per Bus nach Krakow gebracht. Nach kurzen Meinungsunterschieden der Zimmeraufteilung brachten wir unsere Sachen auf die Zimmer. Danach konnten wir, wenn wir wollten, einen kleinen Stadtrundgang machen. Nach einer kleinen Abendrunde gingen wir alle relativ früh ins Bett. Am nächsten Tag ging es zum Joggen mit Sandro. Alle freuten sich, als sie sahen, dass das Frühstück üppig mit Schokokugelmüsli bedeckt ist. Nach dem Frühstück liefen wir zur Städtetour. Es war ein sehr sonniger Tag und die Laune war sehr gut. Wir liefen zusammen ins jüdische Viertel und aßen pizzaähnliche „Zapikankie“. Ab um Zwei hatten wir Freizeit - der Großteil der Klasse ging an die „Weichsel“! Am Tag 3 ist die Hälfte zum Körbflechten gegangen, während andere shoppen gingen. Jeden Tag gab es eine Abendrunde, in der jeder sein Befinden äußern konnte.

von Jakob J. und Louis U.



in Krakau



beim Körbflechten



**IBB**  
Internationales  
Bildungs- und  
Begegnungswerk

Deutsch-Polnisches Jugendwerk  
Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży

**SANDDORF**  
STIFTUNG



**ARBEIT UND LEBEN**  
Sachsen e.V.



# Quiz zu Bedeutungen aus der SMS-, Gamingsprache und aus anderen Bereichen

Wortlieferung von Karl B., Janik H., August K., Velten B., Lovis L. und Manja B.

## Was bedeutet ...

(Mehrfachnennungen möglich)

### 1. KA

- A) Keine Angst
- B) Keine Ahnung
- C) Krampf Ader

### 2. YOLO

- A) ein laktosefreier Joghurt
- B) ein Ballspiel
- C) Spruch: man lebt nur einmal

### 3. DAB

- A) eine Untergrundbahn
- B) Biersorte
- C) Bezeichnung einer Geste

### 4. OMG

- A) Oma mit Gehhilfe
- B) Oh mein Gott
- C) Name einer Musikgruppe

### 5. DU

- A) Dümmerster User
- B) Datenunterricht
- C) Personalpronomen

### 6. WMDS

- A) Wer mildert die Sonne
- B) Was machst du so
- C) Wo macht das Sinn

### 7. OP

- A) Operation
- B) Over Powered
- C) Ohne Parkschein

### 8. PRANK

- A) verarschen
- B) Pfote vom Raubtier
- C) Erholungsphase nach einer Krankheit

### 9. LOL

- A) Lara Olivia Liebelt
- B) Computerspiel
- C) laut auflachen

### 10. WC

- A) Wasserclosett
- B) Who Cares
- C) Wissens Cloud

### 11. GG

- A) Go Go!
- B) Geil Gemacht
- C) Good Game

### 12. GN8

- A) Gehe nach 8 Uhr
- B) Gute Nacht
- C) politisch-wirtschaftliches Netzwerk

### 13. ROFL

- A) Rüge
- B) lachend über den Boden rollen
- C) Ohrfeige

### 14. SRY

- A) Tonlage
- B) schwedischer Quark
- C) sorry

### 15. BB

- A) Brauche Besseres
- B) Tschüß
- C) Bis Bald

### 16. KB

- A) Krasser Boy
- B) Kein Bock
- C) kreidebleich

### 17. ME2

- A) Klamottenmarke
- B) Filmtitel
- C) ich auch

### 18. N1

- A) erste Nachholstunde
- B) schön gemacht
- C) Radiosender

### 19. TROLLING

- A) einen Berg herunterrollen
- B) sich verabschieden
- C) intensiv nerven

### 20. CHALLENGE

- A) eine Herausforderung
- B) eine Zone ohne WLAN
- C) Raumfähre

### 21. MEKBUDA

- A) Elternhaus
- B) Medienkonverter
- C) Stern im Sternbild Zwillinge

### 22. SWAGA

- A) eine alte Geschichte
- B) ein Schwitzer
- C) eine chinesische Vase



## Auflösung:



alles richtig = „Digitaler Ureinwohner“  
 einiges richtig = „Digitaler Immigrant“  
 nichts richtig = „Digitaler Neandertaler“



## Freie Alternativschule Dresden e.V.

Die Freie Alternativschule (FAS) ist eine Schule in freier Trägerschaft.

Die FAS arbeitet nach ihrem eigenen pädagogischen Konzept und den Ideen verschiedener Reformpädagoginnen und Reformpädagogen. Grundlage ist der Sächsische Lehrplan. Die Kinder haben in der FAS die Möglichkeit, sich selbstständig Wissen anzueignen, praktische Erfahrungen zu sammeln, Selbstbewusstsein zu entwickeln und gemäß ihrer Interessen zu lernen.

Für viele Eltern ist es wichtig und selbstverständlich, sich in den Schulalltag ihrer Kinder einzubringen und diesen mitzugestalten. Die Mitarbeit der Eltern ist konzeptionell erwünscht und vor allem innerhalb des Trägervereins von großer Bedeutung. Halbjährlich finden Informationsveranstaltungen in der Schule statt. Termine und weitere Informationen erhalten Sie unter [www.fas-dresden.de](http://www.fas-dresden.de) oder telefonisch unter 0351/8996400 im Schulbüro.

### Impressum

Die Zeitung ist das kostenlose, öffentliche Mitteilungsblatt der Freien Alternativschule Dresden.

Auflage: ca. 500 Stück

Redaktion: Susanne Lindner, Claudia Meerbach, Luise Lenkeit, Uwe Philipp, Johanna Jorun, Manja Barthel

Layout: Manja Barthel

Titelbild: Manja Barthel

Korrektur: Susanne Lindner, Manja Barthel  
 Kontakt über die FAS.

Mitarbeit sehr willkommen.

Zuschriften:

[schulzeitung@fas-dresden.de](mailto:schulzeitung@fas-dresden.de)

ViSdP:

Freie Alternativschule Dresden

Stauffenbergallee 4a, 01099 Dresden

Tel.: 0351/8996400

[info@fas-dresden.de](mailto:info@fas-dresden.de)

[www.fas-dresden.de](http://www.fas-dresden.de)

12/2017

B : 22

C : 21

A : 20

C : 19

B + C : 18

C : 17

B : 16

B + C : 15

C : 14

B : 13

B : 12

C : 11

A + B : 10

B + C : 9

A : 8

A + B : 7

B : 6

C : 5

B + C : 4

B + C : 3

C : 2

B : 1



