

Gerold Brägger
Hans-Günter Rolff (Hrsg.)

PÄDAGOGIK

Handbuch Lernen mit digitalen Medien

2., korrigierte Auflage



E-Book inside

BELTZ

Brägger · Rolff (Hrsg.)

Handbuch Lernen mit digitalen Medien

Gerold Brägger · Hans-Günter Rolff (Hrsg.)

Handbuch Lernen mit digitalen Medien

2., korrigierte Auflage

BELTZ

Gerold Brägger, M. A., ist Leiter und Gründer der Plattformen IQES online, IQES Lernkompass sowie des Beratungs- und Weiterbildungsinstituts schulentwicklung.ch. Er ist Erziehungswissenschaftler, Schulberater, Lehrerbildner und Autor von pädagogischen Fachbüchern und Lernmitteln zu Unterrichtsentwicklung, Evaluation, Schulleitung, Guter gesunder Schule und Kooperativem Lernen.

Dr. *Hans-Günter Rolff* ist emeritierter Professor am Institut für Schulentwicklungsforschung (IFS) der Technischen Universität Dortmund, das er gegründet und 32 Jahre lang geleitet hat, sowie Gründer der Deutschen Akademie für Pädagogische Führungskräfte (DAPF). Er ist ein Pionier der Schulentwicklung und Schulentwicklungsforschung im deutschsprachigen Raum.

Dieses Handbuch enthält auf der ersten Seite einen Download-Code, mit dem man sich kostenfrei die PDF-Version herunterladen kann (E-Book inside). Darin enthalten ist eine Suchfunktion, mit der man nach Sach- und Fachbegriffen sowie Personennamen suchen kann. Aus diesem Grund haben die Herausgeber auf ein umfangreiches Register verzichtet.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig.
Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen
und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme.



Dieses Buch ist erhältlich als:
ISBN 978-3-407-83196-5 Print
ISBN 978-3-407-83232-0 E-Book (PDF)

© 2., korrigierte Auflage 2022 Beltz in der Verlagsgruppe Beltz · Weinheim Basel
Werderstraße 10, 69469 Weinheim
Alle Rechte vorbehalten

Lektorat: Dr. Erik Zyber
Layout/Reihenkonzept: glas ag, Seeheim-Jugenheim
Umschlaggestaltung: Michael Matl

Herstellung: Michael Matl
Satz: Datagrafix, Berlin
Druck: Beltz Grafische Betriebe, Bad Langensalza
Umschlaggestaltung: Michael Matl
Printed in Germany

Weitere Informationen zu unseren Autoren und Titeln finden Sie unter: www.beltz.de

Inhalt

Gerold Brägger und Hans-Günter Rolff

Vorwort	9
---------------	---

Teil I – Grundlagen: Lernen in Zeiten der Digitalisierung

Klaus Hurrelmann

1. Kindheit und Jugend in der digitalen Welt	12
--	----

Gerold Brägger, Dejan Mihajlovic, Jens Lucht, Res Strehle & Philippe Wampfler

2. Medienkompetenz und Mediengebrauch von Jugendlichen	30
--	----

Julia Gerick & Birgit Eickelmann

3. Schule und Lernen angesichts der Digitalisierung Konzepte und Befunde	60
---	----

Martin Fugmann

4. Digital Learning Leadership	80
--------------------------------------	----

Gerold Brägger, Hans-Günter Rolff & Frido Koch

5. Kooperative Unterrichtsentwicklung	98
---	----

Gerold Brägger & Frido Koch

6. Potenziale von Lern- und Arbeitsplattformen für die Unterrichtsentwicklung	130
--	-----

Hans-Günter Rolff

7. Schulentwicklung in Zeiten der Digitalisierung	165
---	-----

Andreas Riepl & Walter Steinkogler

8. Schulen im digitalen Wandel begleiten – am Beispiel von eEducation Austria	189
--	-----

Teil II – Pädagogische Konzepte: Ausgangspunkt für die Entwicklung einer kompetenzorientierten und mediengestützten Lernkultur

- Hilbert Meyer*
9. Bildungstheoretische Standards für zeitgemäße Lernkulturen 208
- Kurt Reusser*
10. Kompetenzorientierter Unterricht in heterogenen Lerngruppen 237
- Kerstin Tschekan*
11. Handlungsbereiche des kompetenzorientierten und digital gestützten Unterrichts 268
- Gerold Brägger & Norbert Posse*
12. Digitales Feedback und Online-Evaluation für das Lernen fruchtbar machen 286
- Claus Bühren & Hans-Günter Rolff*
13. Digitales Feedback
Schülerfeedback, Feedbackkonferenzen und digital gestützte Unterrichtsreflexion 334
- Rolf Arnold & Michael Schön*
14. Ermöglichungsdidaktik mithilfe digitaler und analoger Medien 360

Teil III – Personalisiertes Lernen und Learning Analytics

- Heike Schaumburg*
15. Personalisierung mit digitalen Medien 384
- Rita Stebler, Christine Pauli & Kurt Reusser*
16. Personalisiertes Lernen als schulisches Bildungskonzept
Erscheinungsformen, Qualitätsmerkmale und Forschungsbefunde 402
- Rita Stebler, Christine Pauli & Kurt Reusser*
17. Personalisiertes Lernen in Schulen der Deutschschweiz
Ergebnisse der perLen-Studie 431
- Jenny Jungeblut*
18. Learning Analytics
Erfahrungen aus kalifornischen Schulen 457

Teil IV – Einsatz digitaler Medien in Schule und Unterricht

<i>Karsten D. Wolf & Christoph Kulgemeyer</i>	
19. Lehren und Lernen mit Erklärvideos im Fachunterricht	474
<i>Philippe Wampfler</i>	
20. Social Media	
Herausforderung und Chancen für Schule und Unterricht	488
<i>Sandra Schön, Martin Ebner & Kristin Narr</i>	
21. Digitales kreatives Gestalten mit Kindern und Jugendlichen in Makerspace-Settings	514
<i>Doreen Prasse, Beat Döbeli Honegger & Michael Hielscher</i>	
22. Eins-zu-eins-Ausstattungen und BYOD-Klassen Potenziale, Wirkungen und Empfehlungen	536
<i>Andreas Breiter</i>	
23. Strategische Planung einer lernförderlichen IT-Infrastruktur für Schulen ...	567
<i>Richard Heinen</i>	
24. Agile Medienentwicklungsplanung Überlegungen zu einem Perspektivwechsel im Zusammenspiel von Schule und Schulträger	578

Teil V – Kompetenzorientierte Lernprozesse gestalten

<i>Stefan Hofer-Krucker Valderrama & Rémy Kauffmann</i>	
25. Neue Medien, neue Möglichkeiten Schüler*innen-Produkte als Lernressourcen nutzen	594
<i>Gerold Brägger & Nicole Steiner</i>	
26. Neue digital orientierte Aufgaben- und Lernkultur	627
<i>Herbert Luthiger & Susanne Wildhirt</i>	
27. Kompetenzfördernde Aufgabensets konzipieren – das LUKAS-Modell	676
<i>Gerold Brägger, Reinhold Haug, Kurt Reusser & Nicole Steiner</i>	
28. Adaptive Lernunterstützung und formatives Feedback in offenen Lernumgebungen	700

<i>Stefan Hofer-Krucker Valderrama & Rémy Kauffmann</i>	
29. Mündliche Interaktionen Ein Konzept zur gezielten Förderung der 4K-Schlüsselkompetenzen im Bereich »Mündlichkeit«	755
<i>Dennis Sawatzki</i>	
30. Kooperatives Lernen mit digitalen Medien	792
<i>Philippe Wampfler</i>	
31. Digitale Medien in Deutschunterricht Projekte und Unterrichtsideen	822
<i>Hauke Pöler</i>	
32. Multimediales Lernen am Beispiel des Geschichtsunterrichts	842
<i>Nele Hirsch & Jöran Muuß-Merholz</i>	
33. Offene Webtools zum Lehren und Lernen	878
<i>Sonja Borski, Jöran Muuß-Merholz & Nele Hirsch</i>	
34. Open Educational Resources	897
<i>Nina Grünberger, Thomas Nárosy & Michael Schratz</i>	
35. Der Lehrplan »Digitale Grundbildung« für alle »Policy Enactment« in der Digitalität	925

Teil VI – Fazit und Leitorientierungen

<i>Gerold Brägger & Hans-Günter Rolff</i>	
36. Lernen und Unterrichten mit digitalen Medien Potenziale, Herausforderungen und Empfehlungen	946
<i>Gerold Brägger & Hans-Günter Rolff</i>	
20 Leitorientierungen	973
Autoren- und Autorinnenverzeichnis	974

Vorwort

Wie können Schulleitende und Lehrkräfte digitale Medien einsetzen, um Kindern und Jugendlichen personalisierte Lernwege zu ermöglichen und die unterrichtsbezogene Kooperation zu stärken? Diese Publikation bietet auf dem aktuellen Stand der Praxis und der Wissenschaft konkrete Impulse für die Unterrichts- und Schulentwicklung. Sie richtet den Blick auf Chancen und Risiken des Unterrichts und Lernens mit digitalen Medien und liefert Anregungen, wie diese einen lernwirksamen Unterricht mit heterogenen Lerngruppen unterstützen können. Es handelt sich bei diesem Handbuch um ein Arbeitsbuch. Dementsprechend bieten viele Kapitel Handlungsempfehlungen, Reflexionsfragen, Planungshilfen, Praxisbeispiele, Unterrichts-ideen oder Werkzeuge.

In Teil I dieses Handbuchs wird zunächst der Wandel von Kindheit und Jugend in der digitalisierten Lebens- und Arbeitswelt dargelegt und die daraus folgenden Herausforderungen einer digitalisierten Lebens- und Arbeitswelt für Schulen beschrieben. Wie kann die Schule als Lernende Organisation digitale Medien nutzen? Wie können Schulleitende und pädagogische Teams Schulentwicklungsprozesse gestalten, welche die Potenziale digitaler Medien für Unterricht und Kooperation ausschöpfen und zugleich einen kritischen, reflektierten und lernenden Umgang mit neuen Technologien fördern?

Die Entwicklung einer mediengestützten Lernkultur orientiert sich in diesem Handbuch an pädagogischen Konzepten. Das sollte auch bei Schulen und Behörden der Fall sein. Nicht der einseitige Blick auf das technisch Mögliche, sondern die Frage, wie ein lernwirksamer Unterricht mit einer Pädagogik der Vielfalt gelingt, sollte zum Ausgangspunkt genommen werden. Deshalb werden in Teil II Grundverständnis, Merkmale und Prinzipien eines kompetenzorientierten Unterrichts beschrieben.

Digitale Medien eröffnen Chancen für binnendifferenzierten Unterricht – und sie bergen erhebliche Risiken bei einem unkritischen Einsatz. Was ist das Potenzial digitaler Medien für personalisiertes Lernen und die Unterstützung kooperativer Lernformen? Wie können digitale Medien sinnvoll und in Kombination mit analogen Lernsettings eingesetzt werden? Teil III beschreibt zum einen intelligente, auf der Analyse persönlicher Daten beruhende und von Algorithmen gesteuerte Lernmanagement- und Tutorensysteme, welche Lehrkräfte teilweise oder ganz ersetzen. Zum anderen und größeren Teil werden personalisierte Unterrichtskonzepte und Lernszenarien beschrieben, die dem Blended-Learning-Ansatz folgen und einen hybriden, das heißt gemischten Einsatz digitaler und analoger Lernsettings vorsehen.

Welche Erfahrungen werden mit Eins-zu-eins-Ausstattungen in Tablet- und BYOD-Smartphone-Klassen gemacht? Worauf sollten Schulträger und Schulen achten, wenn sie eine lernförderlichen IT-Infrastruktur planen? Wie können Medienkonzepte agil geplant und offen für Piloterfahrungen angelegt werden? Welche

Chancen und Herausforderungen bieten Erklärvideos und Social Media in Schule und Unterricht? Was sind Makerspaces und wie kann mit ihnen das digitale kreative Gestalten gefördert werden? Teil IV bietet Erkenntnisse zum Einsatz digitaler Medien in Schule und Unterricht und macht Empfehlungen für die Planung der technischen Infrastruktur und der Ausstattung mit Endgeräten.

Wie kann Unterricht »lernseitig« (Schratz), also aus der Perspektive der Lernenden, gestaltet werden? Wie können herausfordernde Lern- und Leistungssituationen geschaffen werden, in denen Schüler*innen ihre Kompetenzen zeigen und erleben können? Wie können Unterrichtseinheiten von den Kompetenzen aus geplant werden? Was sind wirkungsvolle Aufgabenformate? Welche Lernumgebungen mit digitalen Medien haben sich für das Erkunden und Problemlösen, das Lesen und Schreiben oder das Kommunizieren und Kooperieren bewährt? Wie können digitale Medien im Fachunterricht eingesetzt werden? Und wie können adaptive Lernbegleitung und formatives Feedback Lernprozesse fördern? Teil V beschreibt praktische Ansätze, wie kompetenzorientierte Lernprozesse mit digitalen Medien gestaltet werden können.

Zum Schluss werden aus den Erkenntnissen aller fünf Teile Hinweise für die Weiterentwicklung des Lernens und Kooperierens mit digitalen Medien und damit für die Zukunft der Schule insgesamt zu geben versucht.

Eine persönliche Bemerkung: Wir haben die Arbeit am Buchprojekt im Herbst 2019 aufgenommen, nicht ahnend, dass ein Virus bereits im Versteckten auf dem Sprung war, die Welt in eine Krise zu stürzen. Mit dem offenen Ausbruch der Pandemie ein paar Monate später wurden jegliche Pläne und Vorhaben über den Haufen geworfen, auch jene der Autorinnen und Autoren, die Beiträge zu diesem Band zugesagt hatten. Als Lehrer*innen, Schulleitende und Dozierende, die von heute auf morgen auf Fernunterricht umstellen mussten, oder als Eltern, die zu Hause ihre Kinder betreuten, hatten sie alle Hände voll zu tun und ein geringes Zeitbudget, um »nebenher« noch Beiträge zu schreiben. Dass sie es dennoch getan haben, mit viel Improvisationskunst und Engagement, verdient Respekt. Wir möchten deshalb allen Mitautor*innen herzlich danken, besonders auch dem Lektor, Dr. Erik Zyber, und unserem geschätzten Kollegen, Dr. Norbert Posse, der uns unermüdlich redaktionell unterstützt hat.

Gerold Brägger, Winterthur

Hans-Günter Rolff, Dortmund

September 2020

Teil I

**Grundlagen:
Lernen in Zeiten der
Digitalisierung**

Klaus Hurrelmann

1. Kindheit und Jugend in der digitalen Welt

1. Der sozialisationstheoretische Ansatz: Unterscheidung von Generationen

Einen umfassenden Ansatz zum Einfluss sozialer, wirtschaftlicher, ökologischer, kultureller und technischer Lebensbedingungen auf die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen liefert die Sozialisationstheorie. Nach dem »Modell der produktiven Realitätsverarbeitung MpR« steht jeder Mensch vom ersten bis zum letzten Tag seines Lebens in einem aktiven Austausch zwischen der inneren Realität seines Körpers und seiner Psyche und der äußeren Realität seiner sozialen und physischen Umwelt. Die Persönlichkeitsentwicklung ist das Ergebnis der ständigen Abstimmung zwischen den körperlichen und psychischen Bedürfnissen und den Vorgaben und Angeboten der sozialen und materiellen Umwelt (Hurrelmann und Bauer 2020).

Die Entwicklung der Persönlichkeit in den Lebensphasen Kindheit und Jugend steht im Zentrum dieses Ansatzes (Andresen und Hurrelmann, 2010; Bründel und Hurrelmann 2017; Hurrelmann und Quenzel 2016). Wichtige Ansätze der empirischen Überprüfung des Ansatzes finden sich in den World Vision Kinderstudien (zuletzt World Vision Deutschland 2018) und den Shell Jugendstudien (zuletzt Shell Deutschland 2019).

Die folgenden Ausführungen lehnen sich an diese Arbeiten an. Dabei liegt der Schwerpunkt auf dem Jugendalter.

1.1 Persönlichkeitsentwicklung unter digitalen Bedingungen

Die Entwicklung der Persönlichkeit von Kindern und Jugendlichen vollzieht sich heute in einer digitalisierten Umwelt. Alle Lebensbereiche sind betroffen. Durch völlig veränderte Informations- und Verarbeitungstechniken bilden sich neue Formen der Wahrnehmung und der Kommunikation. Elektronische Geräte zur Aufnahme von digital prozedierten Informationen, vor allem das handliche Smartphone, sind vollständig in den alltäglichen Lebensrhythmus einbezogen. Sie sind quasi zu einem Bestandteil des Körpers geworden, denn sie begleiten die meisten Jugendlichen und immer mehr auch schon Kinder praktisch durch den gesamten Tag und die gesamte Nacht, und zwar an jedem beliebigen Ort, an dem sie sich gerade aufhalten (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2018).

Hierdurch haben Kinder und Jugendliche direkten Zugang zu einer unendlichen Fülle von Informationen und Wissen, zu jeder Zeit und an jedem Ort. Die Menge an

Informationen ist derartig groß geworden, dass sie nicht mehr überschaubar ist und die Quellen teilweise nicht mehr erkennbar sind. Immer dringlicher wird deshalb die Frage, ob diese Informationen von einem Kind oder einem Jugendlichen überhaupt richtig aufgenommen und angemessen verarbeitet und eingeordnet und auf die eigene Lebenssituation bezogen werden können (Stiglic und Viner 2019).

Jedes einzelne Kind und jeder einzelne Jugendliche hat durch die Digitalisierung Möglichkeiten der Informations- und Wissensaufnahme, die es vorher nicht gab. Zugleich steht jeder vor völlig neuen Anforderungen und Herausforderungen, die mit den von den Eltern vermittelten Routinen und Traditionen nicht bewältigt werden können (Scheiter 2017). Das Leben wird anspruchsvoller und bereichernder, zugleich aber auch komplexer und für Störungen anfälliger. Jeder muss jederzeit in der Lage sein, sich einer um täglich wachsenden Menge von Informationen auseinander zu setzen, sie zu filtern, zu ordnen und zu sortieren, sie einzuschätzen und dann zum eigenen Vorteil und zum persönlichen Wohlbefinden zu nutzen. Die Informationen sind dabei durchaus nicht neutral, sondern werden mit unterschiedlicher Färbung und teilweise in manipulativer Absicht aufbereitet (Twenge 2017).

Nicht nur die produktive Auseinandersetzung mit der inneren Realität von Körper und Psyche und der äußeren Realität von sozialer und dinglicher Umwelt erfolgt zu einem großen Teil über digitale Kanäle – auch die soziale und physische Umwelt selbst ist durch die Digitalisierung gekennzeichnet. Das gilt für die wichtigsten Sozialisationsinstanzen Familie, Kindergarten, Schule, Bildungseinrichtungen, Hochschule ebenso wie für die Freizeitinstitutionen und Medien, Verkehrsmittel und Geschäfte, Politik und Wirtschaft.

1.2 Unterschiedliche Bedingungen des Aufwachsens

Kinder und Jugendliche werden von der Welt geprägt, in der sie aufwachsen. Sie müssen ihre eigenen Antworten auf diese Welt finden. In der frühkindlichen Entwicklung werden die Weichen für grundlegende Kompetenzen und Eigenschaften eines Menschen gelegt, überwiegend durch die Eltern und andere nahe Beziehungs- und Erziehungspersonen geprägt (Hurrelmann und Quenzel 2019). Nach der Pubertät setzt sich dieser Prozess mit einer intensivierten Eigenbeteiligung fort. Jetzt entwickelt sich die Persönlichkeit in einer bewusst wahrgenommenen Wechselwirkung zwischen den persönlichen Ressourcen eines Menschen und den sozialen und ökologischen Bedingungen, die er um sich herum vorfindet.

Für die Ausprägung einer eigenen Persönlichkeit ist die Zeit von der Pubertät bis zu dem Zeitpunkt besonders wichtig, an dem ein Mensch weitgehend im Erwachsenenleben angekommen ist, also grob der Lebensabschnitt zwischen zwölf und 25 Jahren (Hurrelmann und Bauer 2018). Das, was ein junger Mensch in dieser Phase erlebt – historische Ereignisse, politische, wirtschaftliche, kulturelle und technische Gegebenheiten – prägt mehrere aufeinanderfolgende Alterskohorten und schreibt in ihnen gewissermaßen bestimmte Muster in ihre Persönlichkeit fest. Karl Mannheim

nahm das in den 1920-er Jahren zum Anlass, von unterschiedlichen »Generationen« zu sprechen, die durch ihre jeweiligen Lebensbedingungen geprägt sind (Mannheim 1928).

In der Nachkriegszeit hat Helmut Schelsky dieses Konzept wieder aufgenommen und empirisch überprüft. Er wählte dafür die 1925 bis 1940 geborenen Jahrgänge aus, die ihre Jugendzeit überwiegend in der Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg durchlebten. Diese jungen Leute fanden ein am Boden zerstörtes Land vor, das kulturell und politisch demoralisiert war. Die katastrophalen Verhältnisse schweißten sie zu einer pragmatischen und zupackenden Handlungsgemeinschaft zusammen. Schelsky nannte sie die »skeptische Generation« (Schelsky 1963).

1.3 Die Unterscheidung von einzelnen Generationen

Angeregt durch diese Forschungsarbeit hat sich in der Sozialisationsforschung eine pragmatische Definition von Generationen durchgesetzt, die jeweils Alterskohorten von 15 aufeinander folgenden Jahren zusammenfasst (Hurrelmann und Albrecht 2014). Jede dieser Generationen ist durch kollektiv erlebte soziale, politische, technische und kulturelle Ereignisse geprägt, die Spuren in ihrem »Sozialcharakter« hinterlassen haben:

- Die 1968er Generation (1940 bis 1955 geboren) konnte sich nach den Aufbauerefolgen der skeptischen Generation an die fällige Auseinandersetzung mit der Generation ihrer Eltern machen, die in den Nationalsozialismus verwickelt war. Bereits in wirtschaftlich stabileren Verhältnissen aufgewachsen, rebellierten sie und prägten damit das Bild einer politisch engagierten Jugend, das bis heute Maßstab geblieben ist.
- Die Generation der Babyboomer (1956 bis 1970) fand eine deutlich verbesserte Ausgangslage mit »Wirtschaftswunder« vor. Die Babyboomer bilden die zahlenmäßig stärksten Jahrgänge in Deutschland überhaupt. Sie wuchsen in einem geschützten Umfeld auf und erlebten zum ersten Mal nicht-autoritäre Familienverhältnisse. Sie entwickelten »postmaterialistische« Wertorientierungen und setzten sich politisch für eine gute Lebensqualität und eine saubere Umwelt ein. Sie sind die bis heute in Gesellschaft, Wirtschaft und Politik dominierende Generation.
- Die Generation X, zwischen 1971 und 1985 geboren, wurde in wirtschaftlichen Krisenzeiten groß und stand von Anfang an im Schatten der mächtigen Babyboomer. Sie erfuhr eine gute Ausbildung, konnte ihre Individualität voll entfalten, genoss eine noch so gerade sichere Wohlstandsgesellschaft, zeigte aber deutliche Spuren der Unsicherheit und Unzufriedenheit.
- Die zwischen 1985 und 2000 Geborenen sind die erste Generation, die in der Wissensgesellschaft aufwächst und früh die Auswirkungen der Digitalisierung zu spüren bekommt. Von ihrer späten Kindheit an sind sie mit der Nutzung digitaler Endgeräte vertraut. Parallel dazu haben sie in ihrer Jugendzeit lange Phasen der

Wirtschafts- und Arbeitsmarktkrise erdulden müssen. Sie waren zu Flexibilität und Opportunismus gezwungen und gewöhnten sich eine fragende und suchende Grundhaltung an, die im Amerikanischen mit dem Wort »Why« (für »Warum«) auf den Punkt gebracht wird. So ist die Metapher der »Generation Y« entstanden. Die Ypsiloner treffen alle wichtigen Lebensentscheidungen nach den unmittelbaren Vorteilen und Nachteilen für die eigene Person und ihr Wohlbefinden und können in diesem Sinne auch als Egotaktiker bezeichnet werden.

2. Die Lebensbedingungen der Kinder und Jugendlichen heute: Vier Cluster von Entwicklungsaufgaben

Vor welchen Herausforderungen steht die jüngste Generation der nach 2000 Geborenen, die meist als »Generation Z« bezeichnet wird?

Die Herausforderungen lassen sich am besten durch einen Blick auf die alterstypischen Entwicklungsaufgaben beschreiben, denen sich die jungen Leute gegenübersehen. In der interdisziplinären Forschung hat sich das Konzept der »Entwicklungsaufgaben« durchgesetzt, um die Auseinandersetzung mit den körperlichen, psychischen, sozialen und ökologischen Anforderungen zu benennen, die an die Individuen in den verschiedenen Altersphasen herangetragen werden.

Das von Havighurst (1953) eingeführte Konzept beschreibt für die verschiedenen Altersphasen konstitutive gesellschaftliche Erwartungen, die an Gesellschaftsmitglieder herangetragen und von diesen selbst in der Regel auch durch die Verinnerlichung der Erwartungen und auf Grund von körperlichen, kognitiven oder sexuellen Anforderungen und Trieben als eigene Ziele gesetzt werden. Entwicklungsaufgaben können also als altersbezogene Erwartungen der Gesellschaft zu einem bestimmten historischen Zeitpunkt verstanden werden, die ein Großteil der Mitglieder einer Gesellschaft miteinander teilt (Freund 2003; Quenzel 2015). In die Entwicklungsaufgaben, die im Wesentlichen durch die verschiedenen Sozialisationsinstanzen (Familie, Gleichaltrigengruppe, Bildungsinstitutionen) vermittelt werden, gehen die kollektiven Vorstellungen darüber ein, was in einem bestimmten Altersabschnitt des Lebens als Ziel für das individuelle Verhalten gesetzt werden soll. Über die Vorgabe altersangemessener Ziele strukturieren die Entwicklungsaufgaben als soziale Erwartungen den Lebenslauf und bestimmen die Richtung individueller Entwicklungsverläufe mit (Coleman 1989; Dreher und Dreher 1985).

Die Bewältigung der Entwicklungsaufgaben ist die Voraussetzung dafür, sowohl die persönliche Individuation als auch die soziale Integration herzustellen und sie miteinander zu verbinden. Auf dieser Basis kann eine Ich-Identität entstehen, die Voraussetzung für eine gesunde Persönlichkeits- und Leistungsentwicklung ist (Hurrelmann und Quenzel 2019).

Wie sehen die Anforderungen im digitalen Zeitalter aus und wie gehen die Kinder und Jugendlichen damit um? Schauen wir uns die vier großen Bereiche von Entwicklungsaufgaben der Reihe nach an.

2.1 Entwicklungsaufgabe: Qualifizieren und Bilden

In diesem Bereich geht es um die Entwicklung der intellektuellen und sozialen Kompetenzen für Leistungs- und Sozialanforderungen. Gesellschaftlich erwünschtes Ziel ist es, die soziale Mitgliedschaftsrolle eines für sich selbst verantwortlichen Berufstätigen zu übernehmen.

Im Unterschied zur vorangehenden Generation Y findet die Generation Z vergleichsweise gute, in den deutschsprachigen Ländern sogar hervorragende Perspektiven in Ausbildung und Beruf vor. Entsprechend steht sie nicht so stark unter Leistungsdruck wie die Vorgängergeneration. Es ist für sie nicht mehr so elementar wichtig, einen möglichst ausgezeichneten Schulabschluss mit Bestnoten zu erreichen.

Digitalisierung und Globalisierung schaffen Unsicherheiten

Dennoch bleibt eine große Ungewissheit für die Zukunftsplanung bestehen. Auch die Generation Z muss ihre Ausbildungs- und Berufskarriere in großer Unsicherheit beginnen. Denn beruflich ist inzwischen alles im Fluss: Die Digitalisierung wälzt eine Branche nach der anderen um: Fin-Techs machen Banken Konkurrenz, Google und Co. greifen die Autokonzerne Volkswagen und Daimler an, selbstfahrende Autos machen möglicherweise bald Tausende von Berufskraftfahrern überflüssig. Auch die voranschreitende Globalisierung wirbelt den Arbeitsmarkt durcheinander und schafft Unsicherheit für die Zukunftsplanung.

Die Generation Z nimmt nüchtern zur Kenntnis, dass ihre Chancen in Wirtschaft und Beruf bis vor kurzem sehr schlecht waren und auch nach der Entspannung am Arbeitsmarkt immer noch unsicher sind. Die große Mehrheit reagiert hierauf durch eine ständige Optimierung der schulischen Leistungen. Bereits 69 Prozent der 12- bis 25-Jährigen wollen das Abitur oder das Fachabitur erreichen (Shell Deutschland 2019, S. 187).

Die jungen Leute leben in einer Welt, in der man nie auslernt. Sie glauben an lebenslanges Lernen für immer neue Jobs – und damit fangen sie in der Schule an. Sie erkennen den großen Vorteil, den sie gewissermaßen von Natur aus mitbringen und geschickt strategisch einsetzen: ihre digitale Kompetenz. Das Bildungssystem soll ihnen, die als Digital Natives gewohnt sind, Wissen jederzeit online abzurufen, die gleichen Freiheiten bieten wie andere Lebensbereiche.

Und tatsächlich: Individualistisch wie die junge Generation ausgerichtet ist, hat sie in Schule, Ausbildung und Hochschule bereits vielfach durchgesetzt, dass der Lernstoff und die Lernmethode auf ihre persönlichen Bedürfnisse ausgerichtet werden und auch die Lehrkräfte persönlich auf sie eingehen (Fischer 2017). Sie sind durch ihre permanente Arbeit am Computer und insbesondere durch ihre intensive Spiel- und Interaktivität gewohnt, regelmäßiges Feedback zu erhalten und Schritt für Schritt in ein Thema einzusteigen. Sie wissen, dass es moderne und flexible Methoden der Selbst-

einschätzung von Fähigkeiten und Fertigkeiten gibt, und sie fordern deren Einsatz auch im schulischen Bereich heraus (McDonald's 2019).

Sie haben Erfolg damit: Individuelle Diagnosen des Lern- und Leistungsstands und ebenso individuelle Angebote für die Förderung des Weiterkommens und die Lösung von Herausforderungen prägen immer mehr das Bildungssystem. Ähnlich den Chefs in der Arbeitswelt verändert sich die Rolle der Lehrkräfte vom Wissensvermittler zum Lernbegleiter, zu einem Trainer, der bestimmte Aufgaben und Ziele vorgibt. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten diese Aufgaben dann in ihrem eigenen Rhythmus ab, mit selbstgewählten Methoden und Medien, und erhalten nach jedem größeren Lernabschnitt eine Rückmeldung (Eickelmann 2019).

Je mehr sich die Schulen im Wettbewerb um Schülerinnen und Schüler befinden, desto eher müssen sie auf diese Entwicklung eingehen. Das ist zu spüren: Immer mehr Schulen begreifen die jungen Leute als Klienten und nehmen deren Wünsche und Interessen ernst. Über kurz oder lang wird sich dieser Trend auch an den Hochschulen durchsetzen. Noch sind sie überlaufen, noch brauchen sie sich nicht um die Studierendenzahlen zu kümmern, aber innerhalb der nächsten fünf Jahre wird sich diese Situation ändern.

Die junge Generation treibt die digitale Reform des Lernens voran

Die Angehörigen der Generation forcieren also die digitale Reform des Lernens, die ohnehin ansteht und in der Luft liegt, und setzen neue und moderne Formen des Unterrichtens durch. Sie tun es auf die ihnen eigene Art und Weise, indem sie von ihren persönlichen Bedürfnissen und Wünschen ausgehen. Wegen ihrer hohen Affinität zu modernen Medien werden sie auch weiterhin alle Angebote gerne annehmen, die sie über das Internet erreichen und die sie in ihrer Gestalt selbst mit beeinflussen können.

Schulen, Ausbildungszentren und Hochschulen verändern hierdurch ihren Charakter und entwickeln sich Schritt um Schritt in Richtung von Agenturen, die gemeinsam von Lehrkräften, externen Fachleuten und den lernenden Jugendlichen selbst betrieben werden. Die jungen Leute legen Wert darauf, produktiv sein zu können und aus der Passivität von Lernempfängern herauszutreten. Schon in der Schule wollen sie bestimmte Produkte und Dienstleistungen erstellen, die für ihre eigene Bildung nützlich sind, aber auch für die Nachbarschaft und das Gemeinwesen. Von ihnen selbst mitbetriebene Schülerfirmen und Studierendenfirmen sorgen dafür, mit Betrieben und Einrichtungen außerhalb der Schule zusammenarbeiten (Hurrelmann und Albrecht 2020).

Noch versuchen viele Bildungseinrichtungen, die digitale Reform allein über ein Mehr an Hardware zu beschleunigen. Aber die Menge der Laptops und Tablets macht nicht den Unterschied. Der Unterschied liegt vielmehr in der Software, im neuen Denken und innovativem Arbeiten. Und hier sind die jungen Leute intuitive Vorreiter der Digitalisierung: Sie haben eine »angeborene« Kompetenz im Umgang mit elektro-

nischen Medien. Das Internet ist immer dabei – sei es auf dem Computer, Tablet oder Smartphone. Technisch sind sie dadurch meist sehr virtuos, wenn auch nicht immer wirklich kompetent.

Entscheidend ist: Internet und Smartphones haben ihre Weltsicht grundlegend verändert. Die Mehrheit von ihnen bewegt sich so souverän wie nie durch die Welt. Schließlich kennen sie ja alles schon aus dem Internet. Noch nie hat eine Generation ihr ganzes Leben und jede Facette des Alltags so intensiv und intuitiv über Medien begleitet. Für junge Leute ergibt es längst keinen Sinn mehr, zwischen online und offline zu trennen. Das gilt nicht nur in Bezug auf Informationsbeschaffung und Alltagsbewältigung.

Die von den jungen Leuten vorangetriebene digitale Revolution beginnt im Bildungssystem, erstreckt sich aber anschließend mit gleichem Elan auf die Arbeitswelt. Dort wenden sich die jungen Leute gegen starre Hierarchien, wünschen Team- und Projektarbeit, fordern Rückmeldungen ein und möchten Beruf und Privates miteinander verbinden (Kring und Hurrelmann 2019).

2.2 Entwicklungsaufgabe: Eigene Beziehungen aufbauen

In diesem Bereich geht es um die Entwicklung der Körper- und Geschlechtsidentität, die emotionale Ablösung von den Eltern, den Aufbau von Freundschaftsbeziehungen zu Gleichaltrigen und die Fähigkeit der partnerschaftlichen Bindung. Ziel gesellschaftlicher Erwartungen ist es, die gesellschaftliche Mitgliedsrolle eines Familiengründers zu übernehmen.

Frühes aktives Beziehungsmanagement

Die Familienbeziehungen der Generation Z sind durchaus fragil. Zwar wächst die Mehrzahl der jungen Leute, etwa 70 Prozent, heute in vollständigen Familien mit zwei Eltern auf. Der Anteil von Alleinerziehenden steigt aber jedes Jahr weiter an und macht schon rund 20 Prozent aller Familien aus. Nach Trennung und Scheidung neu zusammengesetzte »Patchwork-Familien« werden auch immer mehr und stellen bald schon 10 Prozent. Rund ein Drittel aller Kinder und Jugendlichen erleben die Trennung ihrer Eltern und werden damit zu einem schwierigen Beziehungsmanagement gezwungen (World Vision Deutschland 2018).

Eine stabile und sichere soziale Umwelt ist also für einen großen Teil der Kinder und Jugendlichen keineswegs selbstverständlich, und das schlägt sich bei vielen von ihnen in einer unsicheren und mitunter gestörten Bindungsfähigkeit nieder.

Auch für die Eltern selbst strahlen nicht immer Sicherheit aus. Über ein Drittel der Mütter und Väter geht von der Annahme aus, das Leben ihres Nachwuchses sei heute gefährlicher als jemals zuvor. Ob das objektiv stimmt, lässt sich sehr bezweifeln. Aber die vielen Berichte über Terroranschläge, Naturkatastrophen, Unfälle und Kindes-

entführungen hinterlassen ihre Spuren. Auch die Wirtschaftskrise mit ihrer hohen Jugendarbeitslosigkeit ist noch nicht vergessen. Deshalb werden die Kinder so sorgfältig und eng behütet und bewacht wie noch nie. Moderne »Helikopter-Eltern« sind ständig auf Empfang und wissen zu jeder Tages- und Nachtzeit genau, wo sich ihre Kinder gerade aufhalten und mit was sie sich beschäftigen. Die Eltern sind ständig in der Sorge, ihrem geliebten Kind könne irgendein Leid zustoßen.

Auf diese Weise sind die Eltern heute für viele Jahrzehnte die wichtigsten Wegbegleiter ihres Nachwuchses. Die Mutter und mit einigem Abstand der Vater sind, wie zum Beispiel die Shell Jugendstudie zeigt, die bedeutendsten Vorbilder für ihre jugendlich oder schon jung-erwachsen gewordenen Kinder (Shell Deutschland 2019, S. 135). Sie sind die engsten Berater in allen Bildungs- und Karrierefragen und drängen sie zu möglichst guten Abschlüssen. Das verschafft den jungen Leuten zwar eine gute Absicherung, schiebt aber auch ihre Verselbständigung auf. Viele Angehörige der Generation Z treten zwar selbstbewusst auf, sind aber in vielen Alltagssituationen entscheidungsschwach und haben kein realistisches Gefühl für ihre Stärken und – vor allem – ihre Schwächen. Denn Eltern und Lehrer versäumen es oft, ihnen kritische Rückmeldungen und Hinweise auf Defizite zu geben.

Mehrheitlich souveräner Umgang mit den digitalen Netzwerken

Auch in diesem Cluster der Entwicklungsaufgaben ist die souveräne digitale Intuition der jungen Leute auffällig. Die nach 2000 Geborenen sind die wirklichen »*digital natives*«, die schon als Babys und Kleinkinder mit Smartphone und Computer groß werden. Sie haben aber im Unterschied zur Vorgängergeneration keine digitale Pionierrolle mehr. Digital ist selbstverständlich geworden. Man geht virtuos damit um, intuitiv und völlig unbefangen. Die mobile Kommunikation und die sozialen Medien haben an absoluter Faszination verloren (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2018).

Bei der Nutzung von digitalen Systemen sind die Angehörigen der Generation Z, die heute unter 20 Jahre alten Kinder und Jugendlichen, wohl deshalb pragmatischer als die der Generation Y, die heute etwa 21 bis 35 Jahre alt sind. War die Generation Y noch von der neuen Technik begeistert und ließ sich in sie aufgeregt und übereifrig erregt hineintreiben, scheint die Generation Z abgeklärter zu sein. Sie geht wie selbstverständlich mit den sozialen Netzwerken um, aber betrachtet sie im Wesentlichen nur als nützliche Ausgangsbasis für ihre Kontakte. Es werden die Plattformen bevorzugt, die eine aktive Gestaltung und einen Anschein von Originalität anbieten. Deswegen sinkt Facebook in der Präferenz ab, stattdessen ist YouTube bei Zetlern stärker verbreitet, ebenso wie Instagram und Snapchat. Die Hauptbedeutung ist die Pflege der Freundschaftskontakte.

»Gute Freunde, die einen anerkennen und akzeptieren«, zählen zu den wichtigsten Werten, an denen junge Leute interessiert sind (Shell Jugendstudie 2019, S. 213). Auf die Qualität der Beziehungen kommt es ihnen an, nicht auf die Quantität. Die

Menge der Freunde ist für sie lange nicht so bedeutsam wie die gute Beziehung und die Anerkennung. Kontakte zu den Freunden werden heute überwiegend über die digitalen sozialen Netzwerke gepflegt, dennoch spielt das »physische« Treffen von Angesicht zu Angesicht nach wie vor die Schlüsselrolle. Nur 5 Prozent der Jugendlichen und jungen Erwachsenen haben einen Freundeskreis, der virtuell und nur über die Medien erreichbar ist, und mit dem sie in der realen Welt nicht zusammentreffen (Shell Deutschland 2019, S. 221).

Trotz der starken Bedeutung digitaler Kanäle für die sozialen Freizeitaktivitäten kann also nicht davon gesprochen werden, dass direkte Kontakte darunter leiden. Die Nutzung des Internets und soziale Kontakte schließen sich nicht aus, sondern verbinden sich. Auch gesellige Jugendliche verbringen viel Zeit online, auch sportlich Aktive geben eine intensive Nutzung der sozialen Netzwerke an. Allerdings zeigt die letzte Shell Jugendstudie auch, dass die Vielnutzer von digitalen Plattformen viel häufiger angeben, dass sie sich manchmal einsam fühlen.

Den meisten jungen Leuten ist bewusst, dass die Nutzung verschiedener Plattformen im Internet auch mit Risiken verbunden ist. So beklagen fast 60 Prozent, dass die großen Internetkonzerne ihr Geld mit der Nutzung verdienen und sie keine Kontrolle darüber haben, was mit ihren Daten angestellt wird. Die jungen Frauen haben hier stärkere Bedenken als die jungen Männer. Von allen Jugendlichen treffen nur rund 30 Prozent Vorsorge, um gegen Datenmissbrauch und Fehlnutzung gewappnet zu sein. Insgesamt sind die jungen Leute sehr leichtgläubig und mitunter fahrlässige Nutzer des Netzes. Es herrscht eine gewisse Bequemlichkeit vor. Man möchte auf die angenehmen Seiten der Nutzung auf keinen Fall verzichten (Shell Deutschland 2019, S. 235).

2.3 Entwicklungsaufgabe: Konsumieren und Regenerieren

In diesem Bereich geht es um die Entwicklung von Regenerationsstrategien und die Fähigkeit zum Umgang mit Wirtschafts-, Freizeit- und Medienangeboten. Gesellschaftlich erwünschtes Ziel ist es, die soziale Mitgliedsrolle eines Konsumenten und Wirtschaftsbürgers zu übernehmen.

Die jungen Leute sind digitale Eingeborene

Die Generation Z wächst von klein an in einem digitalen Alltag auf und ist auf eine gute Medienkompetenz angewiesen. Die nach 2000 Geborenen sind im wahrsten Sinne des Wortes »*Digital Natives*«. Es gibt kaum Bereiche des Alltags, in denen keine digitalen Spuren zu finden sind. Die Angehörigen der Generation Z haben, übertrieben ausgedrückt, eine digital durchwirkte Persönlichkeit.

Im Internet surfen gaben im Jahre 2002 in der Shell Jugend Studie 26 Prozent als häufige Aktivität an, im Jahr 2019 waren es 50 Prozent. Die meisten jungen Leute

nutzen das Internet für eine breite Palette von Aktivitäten, wobei im Vordergrund die sozialen Netzwerke und das Musikhören stehen, aber auch die Informationssuche und die Nutzung für Schule, Ausbildung und Beruf. Die Analyse zeigt, dass die Kommunikation mit Freunden zwar im Vordergrund steht, die Information aber fast gleichauf an zweiter Stelle. Besonders stark gilt das für die Jugendlichen aus den oberen sozialen Herkunftsschichten mit einer guten Bildungsperspektive (Shell Deutschland 2019, S. 226).

Insgesamt ist der Anteil derer gewachsen, die Videos, Filme und Serien anschauen, nämlich von 18 auf 45 Prozent. Das Fernsehen hat im gleichen Zeitraum spürbar an Bedeutung verloren: Waren es 2002 fast 60 Prozent, sind es 2019 nur noch gut 30 Prozent, die mit diesem Medium im Laufe einer Woche häufig Kontakt haben. Das klassische Fernsehen mit einem festen Programmschema ist für sie nicht mehr interessant, denn sie möchten selbst entscheiden, wann und an welchen Orten und mit welchen Geräten sie sich Filme, Videos und Nachrichten anschauen. Deshalb sind solche Angebote wie Netflix, YouTube und Amazon Prime sehr attraktiv. Aus der JIM Studie geht hervor, dass inzwischen fast in 80 Prozent aller Haushalte von Kindern und Jugendlichen Streamingdienste vom Typus Netflix zur Verfügung stehen. Auch beim Musikhören zeigt sich diese Tendenz. Hier werden Dienste wie Spotify immer stärker genutzt, während der Gebrauch von Tonträgern und auch das Einschalten des Radios an Bedeutung verlieren (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2018).

Aus den vorliegenden Studien lässt sich ablesen, dass rund 60 Prozent der »Zetler«, überwiegend die mit einer guten bis sehr guten Bildung, ziemlich souverän und virtuos mit digitalen Angeboten und den Zugangsgeräten umgehen, intuitiv und völlig unbefangenen. Sie beherrschen die mobile Kommunikation und nutzen die sozialen Medien zu ihrem Vorteil. Sie mischen virtuelle und reale Kontakte und behalten eine soziale Bodenhaftung. Bei diesen kompetenten Nutzern mischen sich in die Begeisterung und Faszination für alles Digitale eine kritische Distanz und die Sorge vor persönlicher Ausbeutung.

Niedrige Bildung erhöht das Risiko von Online- und Computersucht

Neben diesen souveränen Nutzern gibt es viele junge Leute, die große Unsicherheiten zeigen und keine wirklich kompetente Nutzung schaffen, aber am Ende – wenn auch mehr schlecht als recht – mit den Verlockungen des Internets umzugehen verstehen. 20 Prozent allerdings müssen zu denen gerechnet werden, für die das Suchtpotenzial der auf ständig neue Anreize ausgerichteten, kommerziell ausgerichteten Anwendungen einfach zu groß ist. Unter ihnen sind besonders viele junge Männer mit einem niedrigen Bildungsstatus. Viele von ihnen werden in Abhängigkeiten bei Wettbewerben in Kontaktforen oder Videospiele hineingezogen, geschätzte 2 oder 3 Prozent verlieren die Selbstkontrolle. Daraus ergeben sich permanente Schwierigkeiten, bis hin zu krankhaften Formen der »Computersucht«.

Die Abhängigkeit entsteht vor allem durch das Spielen auf digitalen Geräten (Games). Der Sog des Mitmachens ist überwältigend, denn die Videogame-Produzenten spielen mit der menschlichen Psyche und ihren untergründigen Antrieben. Ihre Ware besteht nicht aus Substanzen (»Stoffen«) wie Alkohol, Tabak, Kokain, Crack oder Amphetaminen, sie erzielen »nichtstofflich« die gleichen oder noch stärkere Abhängigkeits- und Suchteffekte, die krankhafte Auswirkungen haben können: Aufmerksamkeits- und Konzentrationsstörungen, Schlafstörungen, Mangelernährung. Das kann sich in Depression, Vereinsamung, sozialer Verwahrlosung und schulischem Leistungsabfall niederschlagen (Hurrelmann und Albrecht 2020).

Diese jungen Leute sind schnell abgelenkt und durch virtuelle Umgangsformen nicht mehr gewohnt, sich in realen sozialen Situationen angemessen zu verhalten, Höflichkeitsregeln einzuhalten und dem Gegenüber ins Auge zu sehen. Viele werden krank im Sinne der Definition von *Internet Addiction Disorder* oder *Gaming Disorder* der Weltgesundheitsorganisation und brauchen Unterstützung und Hilfe von Elternhaus und Umwelt. Unter ihnen sind etwa 2 bis 3 Prozent krankhaft Online- und Videospielesüchtige, die große Mehrheit Jungen und junge Männer. Der sozialpsychologische Hintergrund ist oft durch desolate Familienkonstellationen, Bildungs- und Bindungsarmut gekennzeichnet, oft sind Ursache und Wirkung nicht zu unterscheiden.

2.4 Entwicklungsaufgabe: Wertorientierung aufbauen und sozial Partizipieren

In diesem Bereich geht es um die Entwicklung eines Werte- und Normensystems und die Fähigkeit zur sozialen und politischen Gestaltung und Beteiligung. Gesellschaftlich erwünschtes Ziel ist es, die gesellschaftliche Mitgliedsrolle eines politischen Bürgers zu übernehmen.

Das politische Engagement ist deutlich angestiegen

Die politische Lebenswelt der Generation Z ist divers und instabil, und entsprechend stark sind sie auf die Fähigkeiten der Selbststeuerung angewiesen. Die junge Generation wird in kulturell und ethnisch bunten Gesellschaften groß. Deutschland, Österreich und die Schweiz sind unverkennbar zu Einwanderungsländern geworden. Über ein Drittel der jungen Leute kommt aus Familien mit einer Einwanderungsgeschichte.

Politisch wächst die Generation Z in unsicheren Zeiten auf. In Europa und den USA ist das seit Jahrzehnten etablierte repräsentativ-demokratische System ins Wanken geraten. Parteien bieten keine Garantie für klare inhaltliche Positionen mehr, die Mehrheitsbildung in den Parlamenten ist teilweise reine Zufallssache. In mehreren europäischen Ländern sind rechtspopulistische Parteien an der Macht. Sie stellen die traditionelle demokratische Grundordnung und ihre Wertebasis in Frage.

Dennoch oder gerade deshalb schafft es heute eine große Gruppe unter den jungen Leuten, sich klar wertemäßig zu positionieren und politisch aktiv zu werden.

Eine so stark politisch interessierte und engagierte junge Generation hat es schon lange nicht mehr gegeben (Shell Deutschland 2019, S. 48). Es dürften nach der Shell Jugendstudie gut 40 Prozent der Jugendlichen sein, die politisch aktiv sind. Umweltschutz und Klimawandel treiben diese meist gut gebildeten und sozial gut situierten jungen Leute um, darunter viele junge Frauen. Das Vorbild der schwedischen Schülerin Greta Thunberg ist nicht zu übersehen. Sie prägt durch ihr Verhalten und ihre Reden viele Einstellungen und Aktivitäten der Kinder und Jugendlichen (Thunberg 2019). Bildhaft kann man deshalb auch von der »Generation Greta« sprechen (Hurrelmann und Albrecht 2020).

Allerdings steht diesen politisch umweltbewegten und weltoffenen Jugendlichen auch ein Drittel des Jahrgangs gegenüber, das verunsichert ist und Sorge vor der beruflichen Zukunft hat. Bei diesen jungen Leuten ist eine Anfälligkeit für populistische Scheinlösungen nicht zu übersehen (Shell Deutschland 2019, S. 76).

Nicht nur die soziale, auch die natürliche Umwelt der jungen Leute ist gefährdet. Mächtige, global agierende Firmen der Konsum- und Ernährungsbranche drücken Produkte in den Markt, deren gesundheitlicher Mehrwert zweifelhaft ist. Tabak-, Alkohol- und Zuckerindustrie sind dafür nur Beispiele. Der GAU von Fukushima ist nicht vergessen und in seinen Ursachen und Folgen nicht wirklich verstanden und bewältigt; bei vielen jungen Leuten schwelt hier eine diffuse Unsicherheit weiter.

Neue Formen der Informationsbeschaffung

Auffällig sind neue Formen der Informationsbeschaffung, die praktisch alle über digitale Kanäle und Plattformen laufen. Informationen holen ich die jungen Leute vor allem aus mobilen Angeboten wie Messenger-Diensten, E-Mail-Newslettern, News-Apps, Blogs und Podcasts. Eine Minderheit von vielleicht 20 Prozent ist aktiv beim Kommentieren von Nachrichten, Teilen von Blogs und Posten von eigenen Beiträgen. Soll die Information nicht nur der Unterhaltung dienen, sondern verlässlich und vertrauenswürdig sein, dann wählen die jungen Leute allerdings die Online Angebote der öffentlich-rechtlichen Sender und der großen überregionalen Tageszeitungen und Magazine. Die werden in der Regel über das Smartphone online im Abrufmodus genutzt, nicht auf den klassischen linearen Kanälen oder im Printformat (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2018).

Allerdings haben die klassischen Medien auch bei den jungen Leuten einen hohen Vertrauensbonus gegenüber den ansonsten beliebteren Plattformen. Der Vertrauensbonus liegt bei einem Medium wie YouTube nur bei 43, bei Facebook bei 25 und bei Twitter bei 23 Prozent, während ARD und ZDF und die etablierten Tageszeitungen auf über 80 Prozent kommen (Shell Jugendstudie 2019, S. 242). Facebook schneidet bei der Vertrauenswürdigkeit noch schlechter ab, denn zwei Drittel der Jugendlichen halten die Information in dieser Plattform für weniger oder nicht vertrauenswürdig.

Schauen wir auf die ethische Orientierung der jungen Leute, so sind es vor allem die sinnstiftenden und eine hohe Lebensqualität sichernden Werte, die große

Bedeutung haben und im zeitlichen Verlauf kontinuierlich angestiegen sind. Dazu gehört ein guter Lebensstandard aber auch, Gesetz und Ordnung zu respektieren sowie fleißig und ehrgeizig sein. Demgegenüber verlieren materialistische Orientierungen und solche, die auf persönliche Macht und Durchsetzungskraft ausgerichtet sind, an Bedeutung.

Summierend kann man sagen, den jungen Leuten geht es um das Bestreben, einen gesicherten eigenständigen Platz in der Gesellschaft zu finden, sich an Leistungsnormen zu orientieren und gute Beziehungen zu haben. Die große Mehrheit ist bereit, sich den Gegebenheiten so anzupassen wie sie sind und die Chancen zu ergreifen, wenn sie sich auftun. Stärker als früher sind allerdings die Orientierung an einer bewussten und gesunden Lebensführung und die Auseinandersetzung mit Zukunftsfragen, ebenso wie der Wille, die eigenen Ansprüche zu artikulieren und sich dafür Gehör zu verschaffen (Shell Deutschland 2019, S. 105).

3. Kindheit und Jugend in der digitalen Welt: Veränderte Generationenbeziehungen

Die junge Generation findet in den meisten europäischen Ländern sehr gute Lebensbedingungen vor. Wie die vorstehende Analyse gezeigt hat, schlägt sich das bei der Mehrheit der jungen Generation in großer Selbstständigkeit und der Bereitschaft zur Übernahme von Verantwortung nieder. Vieles deutet darauf hin, dass sich die Persönlichkeitsentwicklung im Kindes- und Jugendalter zumindest in einigen Bereichen beschleunigt hat.

3.1 Jugendliche werden immer früher erwachsen

Die Mädchen und Jungen, die heute in die Pubertät kommen, sind in ihrer Entwicklung auf einer völlig anderen Stufe, als das noch vor zwei oder drei Generationen der Fall war. Sie sind über die Medien an allen Belangen des täglichen Lebens beteiligt, haben Zugang zu weltweiten Informationen und leben auf einem hohen Wohlstandsniveau. Sie haben gelernt, sich in vielen Lebensbereichen selbstständig zu arrangieren, und sie sind darin trainiert, sich Gehör zu verschaffen. Sie sind oft auf demselben Informationsstand wie ihre Mütter und Väter, manchmal sogar noch vor ihnen. Sie müssen sich mit den typischen pubertären Anforderungen der körperlichen und seelischen Veränderung in einem Alter auseinandersetzen, denn mit der Pubertät beginnt der Umbau des Gehirns, des Körpers und der psychischen Empfindungen, es kommt zu neuen Formen der Selbstwahrnehmung und der Fremdeinschätzung.

Alle Turbulenzen der körperlichen, psychischen und sozialen Entwicklung, die biologisch programmiert mit der Pubertät einhergehen, werden heute in einem so frühen Alter durchlebt, wie es noch nie in der menschlichen Geschichte der Fall war. Die Ursachen für die frühe Geschlechtsreife liegen wahrscheinlich in einem Zu-

sammenspiel von veränderten Ernährungsgewohnheiten und Nahrungsmitteln, Beschleunigung des gesamten sozialen Lebens und dem intensiven Anregungsgehalt der alltäglichen Lebensinflüsse, nicht zuletzt durch die Medien (Hurrelmann und Quenzel 2016; Seemiller und Meghan 2019).

In unserem Kulturkreis gilt das Jugendalter traditionell als ein Zwischenstadium zwischen der von den Eltern abhängigen Kindheit und dem Erwachsenenleben, das als selbständig und gesellschaftlich voll verantwortlich definiert wird. In diesem Sinne wird vom Jugendalter als einem »Übergangsalter« gesprochen, das im Wesentlichen durch die schulische und berufliche Ausbildung gekennzeichnet ist und in das anschließende Erwachsenenleben mit Erwerbsarbeit und die Gründung einer eigenen Familie hineinführt. Weil aber der Eintritt in Erwerbsarbeit und Familiengründung immer später im Lebenslauf erfolgen, die Beschäftigung mit Medien und Freizeitangeboten und die Auseinandersetzung mit politischen Themen immer früher, ist der Charakter als Übergangsphase passé.

Das Jugendalter ist ein Lebensabschnitt von eigenem Wert und eigener Bedeutung geworden. Ein Lebensabschnitt, der zeitlich immer weiter expandiert. Der Eintritt in diese Lebensphase erfolgt früher und der Austritt später als in vorhergehenden Generationen. Durch diese Verschiebungen hält das Jugendalter heute im Durchschnitt 15 Jahre an und muss sowohl von der Gesellschaft als auch von den Jugendlichen selbst als eigenständige Phase im Lebenslauf definiert werden.

3.2 Die Modellfunktion Jugendlicher für die erwachsene Bevölkerung

Traditionell galt das Jugendalter als beendet, wenn ein junger Mann oder eine junge Frau berufstätig und verheiratet war. Dann trat man in den Status des Erwachsenen ein. Der galt als die wichtigste, längste und stabilste Phase im menschlichen Lebenslauf, war der Inbegriff eines vollwertigen Gesellschaftsmitglieds. Dieser Prozess hat sich für die Generation Z/Greta völlig verändert. Ihre Angehörigen fühlen sich nicht klar zugeordnet, weder der Lebensphase Jugend noch der Lebensphase Erwachsener, sondern sie sind immer von beidem etwas.

Es gibt kaum einen Zeitpunkt, zu dem sie sagen können: Nun bin ich erwachsen. Schon 17-Jährige können zum Beispiel als Paar nach dem gleichen Muster wie 35-Jährige zusammenleben. Sowohl 20-Jährige als auch 50-Jährige können Dauerarbeitslose sein. Die Unterschiede von Jugend- und Erwachsenenstatus sind oft kaum zu erkennen und zu benennen. Auch viele 35-Jährige sind sich ihres Status als »vollwertiges Gesellschaftsmitglied« nicht bewusst und verstehen sich subjektiv noch als Angehörige einer Übergangsphase im Lebenslauf.

Insbesondere durch die Veränderung von Berufslaufbahnen und die immer wieder mögliche Erfahrung von Arbeitslosigkeit hat sich das Leben eines Erwachsenen stark verändert. Wer keinen sicheren Arbeitsplatz und keine klare Berufsperspektive hat, wer wegen Arbeitslosigkeit auf Transferleistungen des Staates angewiesen ist, der unterscheidet sich in deiner Lebensgestaltung nicht von einem Angehörigen der Le-

bensphase Jugend. Der Lebensabschnitt Erwachsener wird damit zu einem Lebensabschnitt unter vielen und hat keinen herausgehobenen Stellenwert mehr (Hurrelmann und Bauer 2018).

Von einer Überlegenheit der Erwachsenen gegenüber den Jugendlichen kann deshalb auch keine Rede mehr sein. Greta Thunberg spielt in ihren Beiträgen auf diese Konstellation an, wenn sie provokativ von sich als einem »Kind« spricht, dass früh erwachsen werden musste, weil die Erwachsenen auf eine unverantwortliche Weise »kindlich« geblieben sind und ihre Hausaufgaben nicht gemacht haben (Thunberg 2019).

Im Grunde wirft Greta Thunberg den Erwachsenen vor, kein angemessenes Konzept für die Gestaltung ihres Lebens entwickelt zu haben, sondern in trägen und bequemen Konsum- und Mobilitätsmustern stecken geblieben zu sein. Sie als eine sensible junge Person, so ihr Credo, spürt hingegen deutlich, dass ein solches Lebenskonzept der heutigen gesellschaftlichen Lage nicht mehr angemessen ist. Vielmehr seien Wachsamkeit, Achtsamkeit, Flexibilität und Sorgsamkeit bei der Lebensführung angesagt, weil sonst die Ressourcen für ein gesundes Leben verbraucht und verschwendet werden. Das Leben in der heutigen kapitalistischen Wohlfahrtsgesellschaft, so ist das zu verstehen, verlangt die permanente Auseinandersetzung mit Offenheit und Unsicherheit, eine Ausrichtung an wissenschaftlichen Erkenntnissen, was alles nur möglich sei, wenn Menschen eine hohe Fähigkeit zur Selbststeuerung besitzen, um ein weitgehend autonomes Leben zu führen und gleichzeitig die kollektiven natürlichen Ressourcen schonend einzusetzen.

Im digitalen Zeitalter hat sich in vielen Bereichen das Macht- und Einflussverhältnis zwischen den Generationen umgedreht. Die Angehörigen der Generation Greta mahnen die Angehörigen der Generation ihrer eigenen Eltern und Großeltern, endlich so zu denken und zu leben, wie es den heutigen wirtschaftlichen, sozialen, politischen, ökologischen und technischen Bedingungen angemessen ist. Sie fordern eine sensible und umsichtige Lebensführung mit eindeutiger Wertorientierung ein.

Nicht mehr die Eltern, sondern ihre Kinder, vor allem die heute unter 20-Jährigen, geben den Ton an. Sie nutzen die zukünftig relevanten Medien und sind hierbei ihren eigenen Eltern und den Angehörigen der älteren Generationen grundsätzlich überlegen. Sie sprechen die dafür passende und richtige Sprache. Die eigenen Eltern hängen an ihren Lippen, lassen sich von ihnen die richtige Nutzung der Smartphones erklären und kopieren ihre Verhaltensweisen und ihre Moden. Sie gehen inzwischen sogar auf ihre politischen Perspektiven ein, wie die Veränderungen im Wahlverhalten deutlich zeigen. Das färbt inzwischen auch auf die ältesten Generationen ab.

3.3 Herausforderungen für die Schulen

Welche Herausforderungen ergeben sich hieraus für Schulen? Wie schon angedeutet, müssen sie ihren gesellschaftlichen Auftrag neu bestimmen. Die Schule von heute kann nicht mehr nur eine Lehrinstitution sein, sondern sie sollte eine Bildungsstätte

für das »ganze Leben« sein und Kindern und Jugendlichen dabei helfen, alle ihre Entwicklungsaufgaben zu bewältigen: beim Bilden und Sich-Qualifizieren, beim Aufbau sozialer Kontakte und Bindungen, dem souveränen Umgang mit Freizeitangeboten, Geld, Konsumwaren und Medien, beim sozialen und politischen Engagement.

Die Schule sollte also nicht nur intellektuell und kognitiv schulen und qualifizieren, sondern zugleich auch auf das soziale Leben, den Konsum- und Wirtschaftssektor, die Mediennutzung und die gesellschaftliche Partizipation vorbereiten. Nur so wird sie den Anforderungen gerecht, vor denen die Angehörigen der jungen Generation heute stehen. Die Familien und die Elternhäuser sind zwar nach wie vor die wichtigste Erziehungs- und Bildungsinstitution, aber sie können ihre Aufgabe ohne die professionellen Institutionen in diesem Bereich nicht mehr erfüllen.

Schulen müssen in der Lage sein, das gesamte Spektrum von sozialen Kompetenzen einschließlich der emotionalen, kommunikativen und interaktiven Fähigkeiten und das von gesundheitlichen Kompetenzen einschließlich der richtigen Ernährung, Bewegung und Spannungsbewältigung mit in ihr Förderprogramm aufzunehmen. Oft ist das sogar die Voraussetzung dafür, Leistung erbringen zu können.

Um diesem Anspruch gerecht zu werden, ist auch der inhaltliche Lehrplan weiterzuentwickeln. Eklatante fachliche und inhaltliche Defizite müssen ausgeglichen werden. Die Schule verliert an Autorität, wenn sie auf die tatsächlichen Herausforderungen des Alltagslebens der Schüler nicht eingeht. Das gilt für mediale und digitale ebenso wie für wirtschaftliche, finanzielle und gesundheitliche Kompetenzen. Diese werden von den Schülern tagtäglich gefordert, und zu Recht erwarten sie eine Reaktion hierauf in ihrer wichtigsten Bildungsstätte, ihrem »Arbeitsplatz« Schule (McDonald's Deutschland 2019).

Da Kinder und Jugendliche in einer digitalen Welt aufwachsen, bleibt den Schulen gar nichts anderes übrig, als sie auf die Welt angemessen vorzubereiten. Deshalb spielt die Vermittlung von Medien- und Digitalkompetenz eine große Rolle. Die Vermittlung digitaler Kompetenzen sollte integrativer Teil aller Fächer sein. Zusätzlich sollte die gesamte Lernumgebung dafür sorgen, dass eine neue Kulturtechnik in Gestalt eines kompetenten Umgangs mit digitalen Medien erlernt wird, die ihrerseits die traditionellen Techniken Lesen, Schreiben und Rechnen ergänzt und für alle Lebensbereiche von Relevanz ist. Zusätzlich ist für alle Schulen ein Unterrichtsfach »Medienkompetenz« einzurichten. Schritt um Schritt sollte auch das Unterrichtsfach Informatik weiter ausgebaut werden.

Die Schule als Organisation steht vor der Herausforderung, durch ihr soziales und räumliches Setting neue Kooperations- und Kommunikationsformen zu ermöglichen. Dazu sind Unterricht und Schulleben neu zu gestalten. Der Schultag sollte einem zeitlichen und sozialen Ablauf folgen, der durch feste Rituale gegliedert ist und dem biologischen Rhythmus und der Aufmerksamkeitsspanne von Schülern und Lehrern gerecht wird. Ziel ist ein Wechsel zwischen konzentriertem und aktivem Arbeiten mit Entspannungs- und Kreativphasen. Dazu bedarf es einer Vielfalt von Unterrichtsformen – einer Mischung aus Frontalunterricht, Teamunterricht, Gruppenarbeit, selbstständiger Freiarbeit der Schüler, Projektarbeit, Hausaufgaben,

Forschungsarbeit mit Experimenten und außerschulischer Arbeit. Mit dem Unterricht verzahnt sollte in Werkstätten und Labors experimentiert, produziert, innovativ und schöpferisch gestaltet werden.

Bildung und Erziehung setzen in einer offenen, demokratischen Gesellschaft mit großen Freiheitsspielräumen von Kindern und Jugendlichen hohe Professionalität bei Lehrerinnen und Lehrern voraus. Diese Professionalität kann sich aber nur entfalten, wenn die Arbeitsbedingungen, also die organisatorischen und ressourcenmäßigen Rahmengengebenheiten, stimmen. Die professionelle pädagogische »Arbeit« an der Persönlichkeit der Schülerinnen und Schüler verlangt nach einer flexiblen Struktur der sozialen, inhaltlichen und zeitlichen Organisation von Bildung und nach intensiver Partizipation der Schülerinnen und Schüler. Das alles ist im digitalen Zeitalter nicht nur besser möglich als früher, sondern wegen der veränderten Zugänglichkeit von Wissen auch nötig.

Literatur

- Andresen, S./Hurrelmann, K. (2010): *Kindheit*. Weinheim: Beltz
- Bründel, H./Hurrelmann, K. (2017): *Kindheit heute*. Weinheim: Beltz.
- Coleman, J.C. (1989): The focal theory of adolescence. A psychological perspective. In: Hurrelmann, K./Engel, U. (Hrsg.): *The Social World of Adolescents*. Berlin: de Gruyter, S. 43–56.
- Dreher, E./Dreher, M. (1985): Entwicklungsaufgaben im Jugendalter. Bedeutsamkeit und Bewältigungskonzepte. In: Liepmann, D./Stiksrud, A. (Hrsg.): *Entwicklungsaufgaben und Bewältigungsprobleme in der Adoleszenz*. Göttingen: Hogrefe, S. 56–70.
- Eickelmann, B. (2019): Schule und Lernen unter Bedingungen der Digitalisierung. *Pädagogik*, Heft 3, S. 34–37.
- Fischer, C. (2017): *Pädagogischer Mehrwert? Digitale Medien in Schule und Unterricht*. Münster: Waxmann.
- Freund, A.M. (2003): Die Rolle von Zielen für die Entwicklung. In: *Psychologische Rundschau* 54, S. 233–242.
- Havighurst, R.J. (1953): *Human Development and Education*. New York: David McKay.
- Hurrelmann, K./Albrecht, E. (2014): *Die heimlichen Revolutionäre. Wie die Generation Y unsere Welt verändert*. Weinheim: Beltz.
- Hurrelmann, K./Albrecht, E. (2020): *Generation Greta. Wie sie denkt, wie sie fühlt und warum das Klima erst der Anfang ist*. Weinheim: Beltz.
- Hurrelmann, K./Bauer, U. (2018): *Socialisation during the life course*. London: Routledge.
- Hurrelmann, K./Bauer, U. (2020): *Einführung in die Sozialisationstheorie*. Weinheim: Beltz, 13. Auflage
- Hurrelmann, K./Quenzel, G. (2016): *Lebensphase Jugend*. Weinheim: Beltz Juventa, 13. Auflage
- Hurrelmann, K./Quenzel, G. (2019): *Developmental Tasks in Adolescence*. London: Routledge.
- Kring, W./Hurrelmann, K. (Hrsg.) (2019): *Die Generation Z erfolgreich gewinnen, führen, binden*. Herne: Kiehl.
- Mannheim, K. (1928): Das Problem der Generationen. *Kölner Vierteljahreszeitschrift für Soziologie* 7, S. 303–330.
- McDonald's Deutschland (2019): *Die McDonald's Ausbildungsstudie. Kinder der Einheit*. Unter Mitarbeit von Renate Köcher, Michael Sommer und Klaus Hurrelmann. München: McDonald's.

- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2018): JIM-Studie 2018. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Online verfügbar unter <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2018>.
- Quenzel, G. (2015): *Entwicklungsaufgaben und Gesundheit im Jugendalter*. Weinheim: Beltz Juventa
- Scheiter, K. (2017): Lernen mit digitalen Medien. *Schulmanagement Handbuch* 164, S. 33–47.
- Schelsky, H. (1963): *Die skeptische Generation. Eine Soziologie der deutschen Jugend*. Düsseldorf: Diederichs.
- Seemiller, C./Grace, M. (2019): *Generation Z. A century in the making*. London, New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Shell Deutschland (2019): *Jugend 2019-18. Shell Jugendstudie*. Unter Mitarbeit von Mathias Albert, Klaus Hurrelmann und Gudrun Quenzel.
- Stiglic, N./Viner, R. M. (2019): Effects of screentime on the health and well-being of children and adolescents. A systematic review of reviews. *BMJ Open*, DOI:10.1136/bmjopen-2018-023191
- Thunberg, G. (2019a): *Ich will, dass ihr in Panik geratet! Meine Reden zum Klimaschutz*. Originalausgabe. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch.
- Twenge, J. M. (2017a): *iGen*. New York: Simon & Schuster.
- World Vision (2018): *Kinder in Deutschland 2018*. 4. World Vision Kinderstudie. Unter Mitarbeit von Klaus Hurrelmann und Sabine Andresen. Weinheim: Beltz.