

## Heidi Schelhowe (2007). Technologie, Imagination und Lernen. Grundlagen für Bildungsprozesse mit Digitalen Medien

In der herkömmlichen Bildungsdiskussion werden digitale Medien vor allem als Hilfsmittel für Lehren und Lernen verstanden. Digitale Medien kommen dabei insbesondere als Möglichkeit einer multimedialen und interaktiven Inhaltsvermittlung sowie als Werkzeuge für eigene Präsentationen in den Blick. Die Medienpädagogik macht darüber hinaus darauf aufmerksam, dass Computer als Vermittlungs- und Gestaltungsinstrumente mit ihren Inhalten und Formen auch selbst zum Gegenstand der Reflexion werden müssen. In der Umsetzung ist diese Reflexion jedoch häufig auf Fragen der Virtualität konzentriert. Insgesamt kommen digitale Medien so vorwiegend als Erweiterung bisheriger medialer Möglichkeiten im instrumentellen Sinne sowie als neuer Reflexionsgegenstand – in eher additiver Form zu bisherigen Medien – in den Blick. Heidi Schelhowe propagiert demgegenüber – angesichts der Bedeutung digitaler Medien für die Wissensgesellschaft – ein grundsätzliches Umdenken in Bildungsfragen.

Sie geht davon aus, dass bisherigen Versuchen einer Integration von Digitalen Medien in Bildung und Medienpädagogik häufig ein unzureichendes Verständnis der Digitalen Medien zugrunde liegt. Gegenüber einer zu kurz greifenden Auffassung vom Computer als einer multimedialen Vermittlungshilfe, einem ‚bloßen‘ Werkzeug, einem Mittel zur Erzeugung virtueller ‚Räume‘ oder einer ‚autonomen‘ Maschine, die es von Seiten des Menschen ‚nur‘ zu bedienen und zu beherrschen gelte, betont sie den evokativen und interaktiven Charakter des Handelns mit Digitalen Medien: Computer stiften Evokationen, die Imaginationen hervorrufen, mit denen die Welt nicht nur interpretiert, sondern auch verändert wird, und ermöglichen Interaktionen, die „neue Bedingungen für die Subjekt- und Gemeinschaftsbildung schaffen, mit denen Kommunikationsverhältnisse neu gestaltet, Kulturen und Praxen verändert werden“ (S. 171 f.).

Vor dem Hintergrund dieser Sicht auf Digitale Medien fragt Heidi Schelhowe in sechs Kapiteln danach, welche Bedeutung den Digitalen Medien für Jugendliche in ihrer Lebenswelt zukommt, wie sich die Entwicklung von der Rechenmaschine zum Digitalen Medium vollzogen hat und welche Merkmale das Digitale Medium kennzeichnen, wie sich der (Zu-)Stand von Bildung in der Wissensgesellschaft und die Rolle des Computers darstellen, wie in Interaktion mit Digitalen Medien neue Lernkulturen gestaltet werden können, wie sich in solchen Interaktionen Bildung ereignen kann und welche Konsequenzen sich aus den Überlegungen für die Entwicklung von Bildungssoftware ergeben. In einem abschließenden siebten Kapitel werden die Überlegungen resümiert, wobei es unter anderem um die Bildungsherausforderungen geht, die sich aus der Digitalisierung von Lebens- und Arbeitswelt sowie aus der Verwischung der Grenzen zwischen Arbeiten, Spielen und Lernen ergeben.

Des Weiteren werden die Frage nach dem Stellenwert von Bildungsinstitutionen in der Wissensgesellschaft und die Frage eines Zusammenwirkens von Pädagogik und Informatik, von Human- und Technikwissenschaften aufgegriffen. Mit dem Buch gelingt es Heidi Schelhowe, vielfältige Bezüge zwischen informatischen Grundlagen und pädagogischen Überlegungen aufzuzeigen und in kompetenter Weise zu bearbeiten. Ein besonderes Verdienst liegt auch darin, dass theorieorientierte Passagen mit praxisorientierten Projektdarstellungen verbunden werden. Dabei haben die verallgemeinernden Überlegungen häufig einen thesenartigen Charakter, sodass eine weitere Diskussion – auch gemäß der Intention der Verfasserin – an manchen Stellen wünschenswert erscheint. Gerade die vielen Anregungen, über Bildung und Medien mit neuen Perspektiven nachzudenken, macht das Buch zu einer

besonders lesenswerten Lektüre für alle, die an Medienpädagogik und Bildungsfragen interessiert sind.