

Ohne Konsens kein Konzept von D. Garbe

Ob Großstadt, Kreis oder kleine Gemeinde: Die Erfahrungen zeigen, nur in einem Diskurs, der alle Akteure einbindet, finden Schulträger und Schulen zu tragfähigen Medienentwicklungsplänen – ein Leitfaden für die Praxis.

Die Erfahrungen von Dr. Garbe Consult in der Zusammenarbeit mit Großstädten wie Dortmund, Solingen und Remscheid, dem Märkischen Kreis sowie der kleinen Stadt Bedburg im Erftkreis haben deutlich gemacht, worauf es bei der Erstellung von Medienentwicklungsplänen ankommt. Der folgende Überblick benennt die zu passierenden Meilensteine bei der Erarbeitung eines über einen Zeitraum von vier bis acht Jahren angelegten Medienentwicklungsplanes.

Erstens: Ausgangspunkt der Medienentwicklungsplanung sind die pädagogischen Konzepte der Nutzung der neuen Medien im Unterrichtsalltag. Nicht der Wunsch nach Hardware, sondern die gezielte Anwendung im Unterricht bestimmt den Bedarf. Für jede Schulform und jeden Bildungsgang bieten die neuen Medien Einsatzmöglichkeiten – die Lehrer müssen sie anwenden wollen und können. Medienkompetenz gilt heute bereits als „vierte Kulturtechnik“ und die Medienerziehung in der Schule wird immer mehr als Element allgemeiner Bildung und prioritäre Aufgabe für die Zukunft des Schulwesens postuliert. Das Meta-Thema „Lernen des Lernens“ ist dabei in unterschiedlichen Ausprägungen und in verschiedenen

Handlungsdimensionen präsent: Beim Lernen durch Simulation, in der Funktion des Computers als Office- und als Produktionswerkzeug, genauso aber auch beim Selbstlernen durch Lernprogramme, durch das Internet als Informations- und Kommunikationsmedium sowie bei der Präsentation und Diskussion von Arbeitsergebnissen im Unterricht.

Zweitens: Zur Entwicklung und Umsetzung der pädagogischen Konzepte gehören die Kompetenzanalyse und die Fortbildung der Lehrkräfte. Die Umsetzung des pädagogischen Konzeptes hängt nicht nur von den „handwerklichen“ IT-Fertigkeiten der Lehrkräfte ab, sondern vor allem vom pädagogisch reflektierten Einsatz von Unterrichts- und Lernsoftware, des Internet-Einsatzes sowie vom Einsatz des Computers als Produktionswerkzeug bei Texten, Bild- und Tonmaterial.

Drittens: Die IT-Infrastruktur mit der kompletten Ausstattung an Hard- und Software sowie die lokale Vernetzung werden auf der Basis einer Bestandsaufnahme, der zu erwartenden Gesamtkosten (TCO, Total Cost of Ownership) und eines Wartungs- und Support-Konzeptes geplant (siehe dazu Kommune21, 2/2003).



Unterricht: Brücke über den digitalen Graben.

Viertens: Die Investitionsrechnung basiert auf diskursiv festzulegenden Ausstattungsregeln für die einzelnen Schulformen sowie des Abgleichs von Bestandsaufnahme, notwendigen Re-Investitionen für Altgeräte und des Ausbauzieles. Die Investitionsrechnung berücksichtigt alle TCO-Kategorien und die Aufteilung in einen Vermögens- und Verwaltungshaushalt. Optional sind die Vergleiche von Komponenten-Lösungen gegenüber Komplettlösungen mit Full-Service-Verträgen und der Vergleich von Kauf versus Leasing enthalten.

Fünftens: Mit der Umsetzung der Medienentwicklungsplanung wird auch ein Controlling- und Berichtswesen eingeführt, mit dem die Planung nicht nur aktualisiert werden kann, sondern das gleichzeitig die Daten für die Kumulierung der jährlichen Bestellmengen liefert.

Grundsätzlich zeigen die Erfahrungen, dass nur die Einbindung aller relevanten Akteure zum Ziel führt. Die Schulverwaltung, die Schulaufsicht, die Schulleiter, die IT-Verantwortlichen in den Schulen und Fachdidaktiker aus allen Schulformen gehören an einen Tisch. Die Lehrerkollegien müssen informiert und in die Planungsarbeit eingebunden werden. Ein externer Moderator hilft die richtigen Fragen zu stellen und liefert wichtige Informationen. Ein kleiner Lenkungsausschuss sollte den Prozess steuern und die Entscheidungen vorbereiten. Die kommunalpolitischen Gremien sollten frühzeitig eingebunden werden, damit sie Entscheidungen fundiert vorbereiten und treffen können.

Neben die bildungspolitischen Aufgaben tritt für die Schulen und die Schulträger die gesellschaftspolitische Aufgabe, den Tendenzen zur digitalen Zwei-Klassen-Gesellschaft (Digital Divide) entgegenzuwirken.

Insbesondere aus den USA weiß man bereits heute um Effekte in der Jugendsozialisation und in der Bildungskarriere, die durch den fehlenden Zugang zu neuen Medien entstehen; der US-Senat hat bereits vor einigen Jahren umfangreiche Mittel zur Bekämpfung von Digital-Divide-Phänomenen durch Schulen und Jugendeinrichtungen bereitgestellt.

Die von der Bundesregierung in Zusammenarbeit mit der Wirtschaft getragene Initiative D21 gab im Jahr 2000 die Warnung aus: „Deutschland droht die digitale Spaltung der Gesellschaft.“ Die digitale Spaltung ist inzwischen nicht mehr zu übersehen und sie verschärft sich stetig. Noch nie war die Kluft bei der Internet- und PC-Nutzung zwischen Hauptschülern und Gymnasiasten so groß wie heute: 25 Prozent der Gymnasiasten nutzen das Internet, unter den Hauptschülern sind es nur vier Prozent. Bei der PC-Nutzung zeigt sich mit 14 Prozent



Schul-IT: Übergreifende Ziele.

(Hauptschüler) und 55 Prozent (Gymnasiasten) ein ähnliches Bild.

Der Internet-Anschluss oder die Schulung von Computer-Fertigkeiten gleicht aber nicht die Mängel in der Grundbildung aus. PC-Kompetenz setzt Lese-Kompetenz voraus; die Kulturtechniken gilt es weiterhin verstärkt zu schulen; lediglich die Zahl der Kulturtechniken hat sich mit den Medienfertigkeiten und -kompetenzen erhöht. Die Medienentwicklungsplanung als Teil der Schulentwicklungsplanung ist mit den generellen Zielsetzungen der Schulträger für die Schul- und Jugendpolitik verbunden. Deshalb ist im Kontext der Medienentwicklungsplanung unter Umständen auch die Rolle der Bibliotheken, des Medienzentrums, der kommunalen Weiterbildungseinrichtungen und der Einrichtungen für die Jugendarbeit zu thematisieren, um übergreifende Ziele ganzheitlich zu erreichen.

Dr. Detlef Garbe ist Inhaber der Beratungsfirma Dr. Garbe Consult, Leichlingen.

10 Schritte zum Konsens

1. Bildung eines Lenkungsausschusses zur Steuerung und Kontrolle der Schritte 2 bis 9.
2. Bestandsaufnahme Hardware, Software und Vernetzung an den Schulen.
3. Entwicklung der pädagogischen Konzepte zur Mediennutzung auf der Ebene der Schulformen und in den Schulen.
4. Festlegung der Ziele des Schulträgers.
5. Festlegung der IT-Konzeption unter Berücksichtigung von Quasi-Standards auf der Ebene des Schulträgers.
6. Festlegung des Wartungs- und Support-Konzeptes für die IT-Infrastruktur.
7. Entwicklung der mittelfristigen Investitionsplanung für jede Schule und den Schulträger insgesamt.
8. Durchführung der Kompetenzanalyse und Entwicklung des Fortbildungsprogramms.
9. Berichtswesen zur Investitionskontrolle.
10. Konsolidierung sowie Präsentation des Medienentwicklungsplanes vor den kommunalpolitischen Gremien.