

Sophia Hercher

**Nina Grünberger, Klaus Himpsl-Gutermann, Petra Szucsich, Gerhard Brandhofer, Edmund Huditz, Michael Steiner (Hg.): Schule neu denken und medial gestalten**

2018

<https://doi.org/10.17192/ep2018.4.7997>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

**Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Hercher, Sophia: Nina Grünberger, Klaus Himpsl-Gutermann, Petra Szucsich, Gerhard Brandhofer, Edmund Huditz, Michael Steiner (Hg.): Schule neu denken und medial gestalten. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 35 (2018), Nr. 4. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2018.4.7997>.

**Nutzungsbedingungen:**

Dieser Text wird unter einer Creative Commons BY 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

**Terms of use:**

This document is made available under a creative commons BY 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

# Medienpädagogik

**Nina Grünberger, Klaus Himpsl-Gutermann, Petra Szucsich,  
Gerhard Brandhofer, Edmund Huditz, Michael Steiner (Hg.):  
Schule neu denken und medial gestalten**

Glückstadt: Hülsbusch 2017, 487 S., ISBN 9783864881220,  
EUR 32,80

Der Sammelband nimmt die Berichterstattung über das Projekt KidZ (Klassenzimmer der Zukunft), welches an 91 Schulen in Österreich durchgeführt wurde, zum Anlass, eine interessante Zusammenstellung verschiedener Beiträge zur Frage nach schulischer Bildung im digitalen Zeitalter zu liefern. Dabei wird das Werk seinem Titel mehr als gerecht, da die Bandbreite, mit der sich die Autor\_innen mit dem Thema auseinandersetzen, das Neudenken schulischen Unterrichts initiiert und auf den Ebenen, „Kontexte und Visionen“, „Schulentwicklung“, „Lehrer\_innenbildung und Professionalisierung“, „Didaktische Überlegungen und konkrete Unterrichtsszenarien“ sowie „Digitale Schulbücher und Tools“ begleitet. Jedes Kapitel besteht aus verschiedenen Beiträgen, beispielsweise aus Artikeln zu den jeweiligen Grundsatzzfragen bis hin zu vereinzelt philosophisch anmutenden Beiträgen, welche die Forderung nach dem Neudenken beim Wort nehmen, sowie Einblicken in die gelebte Praxis. Dabei liefern nicht alle Beiträge grundsätzlich neue Erkenntnisse.

Besonders hervorzuheben ist jedoch der Beitrag von Gerhard Brandhofer, der mit seinen Überlegungen zum

Mehrwert digitaler Werkzeuge eine Fragestellung adressiert, welche die Bildungslandschaft seit längerem prägt. Er zeigt sehr nachvollziehbar, dass der Begriff des Mehrwertes nur dann angemessen ist, wenn die gewählte Methode, analog oder digital, das Potenzial eines Mediums erschöpft (S.54).

Jeder Beitrag wird durch ein Abstract und abschließende Bemerkungen gerahmt, sodass die Lesenden die wichtigsten Informationen schnell wiederfinden können. Jedoch stellt sich in Anbetracht des Gesamtvolumens die Frage, ob im Beitrag zur Neurowissenschaft nicht auch noch für einen Hauptteil Platz gewesen wäre (vgl. S.424-426) oder man Erläuterungen mit Beispielen etwas anschaulicher hätte gestalten können (vgl. Beitrag „Management von Komplexität und Dynamik in der [Cluster-]Begleitung von KidZ-Schulen“, S.123-143).

Der Band ist gespickt mit zahlreichen Verweisen zu Online-Inhalten, welche die Projekterfahrungen zusätzlich erlebbar und nachvollziehbar machen. Auch wenn nicht alle dieser Inhalte funktionstüchtig sind (z.B. *ThinkSpatial*, vgl. S.378), verdeutlichen sie die Probleme, mit denen

Lehrkräfte in der Realität umgehen müssen. Ein Lösungsansatz hierfür findet sich noch im gleichen Band in Robert Schrenks Beitrag (S.430-448), der sehr zielgenau die Schwierigkeiten maßgeschneiderter technischer Lösungen hervorhebt und als Antwort die Öffnung der Lehrbuchinhalte hin zu Open-Source-Lernmanagementsystemen propagiert. Leider sind auch viele der referenzierten Online-Inhalte projektgebunden und wurden ab Projektende nicht weitergepflegt, wie etwa die Bookmark-Sammlung zu erprobten Tools für den Unterricht, von der Petra Szucsich, Klaus Himpl-Gutermann und Christine Moore berichten (S.146). Ob dies ein generelles Symptom des Projektcharakters ist, der dazu führt, dass solcherlei Bemühungen maximal als Fußnote in die Annalen der Digitalisierungsgeschichte eingehen werden (vgl. S.178), wird sich zeigen müssen. Bei der Lektüre der insgesamt recht nüchtern geschriebenen Beiträge entsteht jedoch nicht der Eindruck, dass Digitalisierungsbemühungen verfehlt seien. Stattdessen kann man von den Beiträgen Inspiration und Anleitung für eigene Projekte zur Neugestaltung schulischen Unterrichtens finden, die nicht ob der euphorischen Überbewertung unrealisierbar erscheinen.

Es ist den Autor\_innen hoch anzurechnen, dass das komplette Werk online und kostenlos verfügbar ist, um so die Erfahrungen möglichst breit zu streuen und dem eigenen Anspruch, das Rad im „europäischen Projektbingo“ (S.174) nicht immer wieder neu erfinden zu müssen (vgl. S.206) möglicherweise gerecht werden können. Weiterhin nutzen die meisten Lehrszenarien *Open-Source-Software* und Installationen, die den Datenschutz zu Genüge berücksichtigen. Nur in wenigen Ausnahmen kommt Software zum Einsatz, bei der Schülerinnen und Schüler externe Accounts anlegen (z.B. *Diigo*, vgl. S.146) oder Lehrkräfte Lizenzkosten entrichten müssen (wie etwa bei Nutzung der App *Explain Everything*, vgl. S.41). Somit sind die meisten Projekte auch anschlussfähig.

Das Buch eignet sich besonders für den Einstieg in die Materie, da es einen umfassenden Einblick in ihre Vielschichtigkeit bietet und einen konkreten Praxisbezug liefert. Jedoch finden auch Personen, die sich schon länger damit befassen, hier noch den ein oder anderen neuen Impuls.

*Sophia Hercher (Marburg)*