

Schweizer Plattform Bildung 2030

Herausforderung Digitalisierung & Medien an der Schnittstelle zwischen formaler und non-formaler / informeller Bildung

30. Oktober 2018, 09.00 – 16.20 Uhr

Eventforum Bern

BERICHT

1. Einführung

Im September 2015 verabschiedeten die Vereinten Nationen die Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung. Die Agenda 2030 unterscheidet sich von den Millenniumsentwicklungszielen durch ihre universelle Gültigkeit. So sind alle Staaten dazu aufgefordert, die Ziele für nachhaltige Entwicklung («*Sustainable Development Goals*», nachfolgend SDG's) auf ihrem eigenen Hoheitsgebiet umzusetzen. Die Ausarbeitung des nationalen Umsetzungsprozesses der Agenda 2030 und deren 17 Ziele (SDGs) ist in vollem Gange. Teil davon ist das SDG Nr. 4 zur Bildung: «*Bis 2030 für alle Menschen inklusive, chancengerechte und hochwertige Bildung sowie Möglichkeiten zum lebenslangem Lernen sicherstellen*». Dieses Ziel kann nur erreicht werden, wenn alle betroffenen Akteure mitarbeiten. Das geht von Lehrpersonen, über die Zivilgesellschaft, Eltern, die Lernenden, Schulen über lokale Gemeinschaften – den gesamten Bildungsbereich aber auch über andere Sektoren. Der Austausch, die Vernetzung und der Dialog sind hierzu grundlegend wichtig. Aus diesem Grund hat die Schweizerische UNESCO-Kommission die Plattform Bildung 2030 ins Leben gerufen: Sie soll den Dialog zwischen den verschiedenen Bildungsstufen, den verschiedenen Bildungsakteuren und darüber hinaus mit anderen Sektoren ermöglichen; eine Vernetzung und die Nutzung von Synergien anregen; den Informationsaustausch zwischen der internationalen, der nationalen und der lokalen Ebene fördern und bestehende Beispiele zur Umsetzung der Bildungsagenda 2030 aufzeigen.

Neben der jährlichen Organisation der Plattform Bildung 2030 engagiert sich die Schweizerische UNESCO-Kommission noch bis Ende 2019 für die Frühkindliche Bildung und will die frühkindliche Bildung, Betreuung und Erziehung (FBBE) in der Schweiz bis dahin nachhaltig als Bildungsaufgabe positionieren. Zum anderen setzt sie sich für Global Citizenship Education ein und möchte in einem ersten Schritt vor allem den nationalen sowie internationalen Dialog zum Thema fördern. Global

Citizenship Education ist gemeinsam mit der „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ im Unterziel 4.7 der Agenda 2030 verankert.

Die diesjährige Tagung beschäftigt sich mit dem Thema «Digitalisierung & Medien» und die damit verbundenen Chancen und Herausforderungen für die Bildung. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der noch wenig erforschten Schnittstelle zwischen der formalen und non-formalen / informellen Bildung.

Jean-Bernard Münch, Präsident der Schweizerischen UNESCO-Kommission, erinnert daran, dass die Schweiz im internationalen Vergleich ein sehr gut funktionierendes Bildungssystem hat. Doch auch für die Schweiz ergeben sich Herausforderungen, wie beispielsweise die Chancengleichheit für alle, unabhängig von Geschlecht, Herkunft oder sozioökonomischem Milieu oder die Sicherung einer nachhaltigen und sozialen wirtschaftlichen Entwicklung durch die Bildung. Die Schweizerische UNESCO-Kommission ist überzeugt, dass der Aktionsrahmen Bildung 2030 eine Grundlage bietet, genau solche Herausforderungen anzupacken, kritisch zu hinterfragen und zu überdenken wo wir heute stehen und um sich den Einfluss der Bildung für ein Individuum, aber auch für die gesamte Gesellschaft immer wieder in Erinnerung zu rufen. Münch unterstreicht, dass im heutigen digitalen Zeitalter aufgrund der technologischen Entwicklungen, und insbesondere der «digitalen Revolution», sich zudem neue Herausforderungen für die Bildung herauskristallisieren. Dies hat zur Folge, dass sich die geforderten Kompetenzen stetig verändern und dass es nicht mehr nur darum geht, Fachleute zu bilden, sondern aktive und verantwortungsvolle Bürgerinnen und Bürger. Daher plädiert er zuletzt für ein Bildungssystem, welches auf die künftigen Bedürfnisse abgestimmt ist.

Benjamin Bosshard, Mitglied der Eidgenössischen Kommission für Kinder- und Jugendfragen und Leiter der Arbeitsgruppe Digitalisierung, weist darauf hin, dass Heranwachsende heutzutage schon von Geburt an Teil der digitalen Welt sind und dass es daher zentral ist, dass diese die Grundlagen der digitalen Welt verstehen, in derselben verantwortungsvoll agieren und diese aktiv mitgestalten können. Viele der erforderlichen Kompetenzen werden ausserhalb der Schule – also im Bereich der non-formalen und informellen Bildung – erworben, daher sollten Familien, Bekannten, Vereinen, Jugendverbänden, Jugendtreffs, etc. mehr Unterstützung geboten werden.

2. Bildungsbericht Schweiz 2018 und Digitalisierung

Stefan Wolter, Direktor Schweizerische Koordinationsstelle für Bildungsforschung, ruft in Erinnerung, dass die Lehrpläne schon geschrieben worden sind und dass bis ungefähr 2030 festgelegt wurde, was die Kinder lernen werden. Trotz Lehrplan 21 für die Deutschschweiz, den Plan d'études romand für die Romandie und den Piano di studio im Tessin, plädiert er für eine Curricula-Diskussion, da der Mensch nicht dem Computer nacheifern soll, welcher stetig schneller und besser wird, sondern komplementär zur Maschine sein soll. Nur durch die Entwicklung von anderen Skills, oder noch eher durch das Kombinieren von kognitiven und nicht-kognitiven Skills, welche der Computer nicht oder nie so gut wie der Mensch beherrschen wird, wird der Mensch neben der Maschine bestehen können. Auf die Frage, welche Skills wir in diesem Falle fördern sollten, entgegnet Wolter, dass man sich viel eher die Frage stellen sollte **«Für welche Skills wird man in einigen Jahren einen Menschen bezahlen, anstelle eines Computers»?** Zum Schluss weist er darauf hin, dass wir in der Industrie 4.0 („Was braucht der Mensch um neben der Maschine bestehen zu können?“) angekommen sind, wobei wir

«mental» noch in der Industrie 3.0 („Was braucht der Mensch um die Maschine beherrschen zu können?“) hängengeblieben sind.

3. Sozialer Wandel durch Digitalisierung – Chancen und Herausforderungen für die formale und non-formale / informelle Bildung

Ursula Renold, Leiterin des Forschungsbereich Bildungssysteme an der KOF/ETH Zürich und Präsidentin des Fachhochschulrats FHNW, weist darauf hin, dass heutzutage, aufgrund des digitalen Wandels, alles «beschleunigt» ist. So haben sich unsere Beziehungen zur Zeit, zum Raum, zu anderen Menschen und zu den materialen Strukturen der Dingwelt «verflüssigt». Der technologische Wandel und die neuen Möglichkeiten, wie zum Beispiel Home-Office, führen zu einer «Entgrenzung von Arbeit und Freizeit», was wiederum zur Folge hat, dass das Lebenstempo erhöht wird. Da wir alles gleichzeitig erledigen und nichts verpassen wollen, wird Multitasking zur Norm und nicht Deadline-bezogene Aktivitäten, wie das Ausüben eines Instruments oder das Treffen von Freunden und Familie, werden oftmals vertagt. Dies führt zu einer «Vermassung», da man alles überall haben kann. Diese Entwicklungen haben zur Folge, dass tendenziell eine höhere Nachfrage an Erfahrung und Social Skills, welche weniger stark dem raschen Wandel ausgesetzt sind, auf dem Arbeitsmarkt beobachtet werden kann. Da Social Skills im schulischen Kontext schwierig zu erlernen sind, wird das Lernen am Arbeitsplatz, sowie auch die Weiterbildung und höhere Berufsbildung für Erwerbspersonen, zunehmend wichtig. Renold unterstreicht, dass Bildungsprozesse Zeit brauchen und dass das Übertragen der Beschleunigung auf das Bildungswesen nur Paradoxien hervorbringt, wie zum Beispiel die Inflation von Bildungstiteln. Dieser enormen Herausforderung für die Bildung stellt sie die Chance gegenüber, die non-formale und informelle Bildung zu stärken und Kenntnisse aus diesen Bereichen formal anzuerkennen. Renold weist darauf hin, dass die Gegenwartsschrumpfung im Bildungswesen eine immer raschere Änderung der Qualifikationsanforderungen und damit Änderungen von Curricula mit sich bringt, welche jedoch Zeit brauchen und die Weiterbildung und Information aller Beteiligten bedingt.

4. Mentimeter Ergebnisse

Die untenstehende Grafik zeigt die Antworten zur Frage auf, welches zukünftig und vor allem im Umgang mit der Digitalisierung die wichtigsten nicht-kognitiven Fähigkeiten / Soft Skills sind. Je öfter eine bestimmte Antwort gegeben wird, desto grösser erscheint das Wort in der Grafik. Daraus folgt, dass die mit Abstand am häufigste genannte Fähigkeit «Empathie» war. An zweiter Stelle folgt «Kreativität» und «Bewusstsein», und an dritter «Flexibilität», «Teamarbeit» und «kritisches Denken».

und den Familien gefordert bezüglich einem «sinnvollen» Umgang mit digitalen Medien. Als konkrete Massnahmen, die diesbezüglich getroffen werden können, wurden das Anbieten von Kursen für Lehrpersonen im Umgang mit digitalen Medien, das Aufklären von Eltern über Chancen und Risiken betreffend Nutzen und Konsum von digitalen Medien, das Erstellen von Informationsflyern oder sogar einer nationalen Kampagne, genannt. Ebenfalls erwähnt wurde eine stärkere staatliche Regulierung von Medien, z.B. von Werbung und Computerspielen, für einen noch besseren Kinder- und Jugendschutz. Es ging hervor, dass das Aneignen von kritischen Kompetenzen schon im frühesten Alter beginnt und von allen Bildungsinstitutionen vermittelt werden sollte.

5. Thematische Ateliers

Atelier 1: «Tablets in der Kita? Umgang mit digitalen Medien im Vorschulalter und langfristige Auswirkungen»

Heutzutage sind auch Kinder im Vorschulalter bereits mit digitalen Medien konfrontiert. Zu den langfristigen Auswirkungen gibt es jedoch noch nicht viele Forschungsergebnisse. Der Workshop hatte somit zum Ziel, einige Fragen und Reflektionspisten in Bezug auf dieses noch eher unerforschte Thema zu eröffnen. Als Einleitung zeigte Dieter Schürch verschiedene Fotos, welche durch Kinder im Vorschulalter gemacht wurden. Die Fotos zeigen, wie Kinder «ihre eigene Welt sehen». So ist auf den Fotos oft der Boden zu sehen und selbstverständlich alles aus einer anderen Perspektive (von unten nach oben). Ebenfalls ist zu merken, dass Kleinkinder beim Fotografieren Wert legen auf Details wie beispielsweise spezielle Lichtverhältnisse. Diese interessanten Dokumente zeigen gemäss Schürch, wie wichtig es ist, dass wir im Umgang mit Kleinkindern unsere Optik ändern und das Kind ins Zentrum rücken. Schürch stellt ebenfalls eine noch unveröffentlichte Studie vor, welche er in Zusammenarbeit mit der Universität Bologna durchgeführt hat und untersucht, wie Kinder im Vorschulalter mit elektronischen Medien umgehen. Die Studie dokumentiert anhand verschiedener Filmaufnahmen die Reaktionen von 19 Kindern im Alter zwischen 1 Monat und 2 Jahren auf elektronische Medien. Konkret wurde für das Experiment einen Korb mit diversen Medien in einer Kita aufgestellt, von welchem sich die Kleinkinder «bedienen» konnten. Die Kleinkinder zeigten alle Interesse an den elektronischen Medien, verloren dann aber dieses teilweise auch wieder. Die Videoaufnahmen eröffnen viele Fragen, welche nicht abschliessend geklärt werden können: So ist beispielsweise zu überlegen, ob Kinder mit Migrationshintergrund anders auf elektronischen Medien reagieren oder ob es einen Unterschied gibt zwischen Kleinkindern, welche bereits einmal in Kontakt gekommen sind mit elektronischen Medien. Allgemein gibt es in der Thematik noch viele offene Fragen und dementsprechend Forschungsbedarf.

Atelier 2: «Videospiele und informelles Lernen»

Gegen Videospiele werden viele Einwände erhoben, da Risiken wie Gewalt, Sexismus, Verslossenheit, Sucht, Cybermobbing und Missbrauch von Daten damit assoziiert werden. Der Workshop zeigt jedoch auf, dass es auch Möglichkeiten gibt, mit diesen Risiken umzugehen. Einerseits durch Prävention, indem man Jungen beibringt, dass es Grenzen gibt. Erwachsene können zudem durch das PEGI System, illustriert mit Piktogrammen, herausfinden, ob ein Spiel für Kinder geeignet ist. Andererseits durch das Hervorheben von positiven Auswirkungen von Videospielen, da sie zum Beispiel zu verbesserter Augen-Hand-Koordination, Augenmotorik, Aufmerksamkeit, sowie auch zur Stärkung des Gedächtnisses und der Fähigkeit, Probleme zu lösen, führen können. Dies sind überdies alles transversale Fähigkeiten, welche auch im *Plan d'études romand* festgehalten werden. Um ein

Videospiel korrekt und optimal im Unterricht einzusetzen, ist es wichtig, dieses in Bezug auf das Alter, Niveau und Verhalten der Schüler, die pädagogischen Zielvorgaben bzw. zu entwickelnde Kompetenzen, die Dauer und der Zugang des Spiels, wie auch die vorhandenen Kompetenzen der Lehrpersonen, auszuwählen. Der Workshop ging zudem auf die Frage ein, wie Videospiele die Schule von morgen beeinflussen können. So führen Videospiele unter anderem zu einem grösseren Engagement durch ein Belohnungsprogramm; zu adaptivem Lernen durch die Auswahl der Schwierigkeitsstufe; zu einem Bezug zu Fehlern durch direktes Feedback und die vereinfachte Möglichkeit, aus den Fehlern zu lernen; zu einer Immersion durch die aktive Teilnahme und Wertschätzung des Spiels; und schliesslich zur Entwicklung von transversalen Kommunikations- und Kollaborationskompetenzen durch Teamarbeit. Videospiele können somit als wahrhaftiges Werkzeug für den Unterricht angesehen werden und etwas zur Bildung beitragen.

Atelier 3: «Auswirkungen von «always on» auf den Alltag von Kindern und Jugendlichen»

Die Eidgenössische Kommission für Kinder- und Jugendfragen EKKJ beschäftigt sich in der aktuellen Legislatur schwerpunktmässig mit dem Einfluss der Digitalisierung auf Kinder und Jugendliche. In Einklang mit diesem Schwerpunkt haben zwei Mitglieder der EKKJ einen Workshop zum Phänomen «always on» geleitet. So wurde die Frage, ob die ständige Erreichbarkeit «always on» bzw. der zunehmende Medienkonsum die Gesundheit, das Wohlbefinden oder die Schulleistungen von Kindern und Jugendlichen beeinflusst, wie auch die Frage, ob Kindern und Jugendlichen in der schnelllebigen, digitalen Welt noch genügend freie und unverplante Zeit bleibt, thematisiert. Insbesondere wurde auf die Frage eingegangen, wie man Kinder und Jugendliche für die Wichtigkeit von «Offline-Zeit» sensibilisieren kann und wie man junge Generationen dazu befähigen kann, ihre Mediennutzung bewusst zu gestalten. Aus der Diskussion mit dem Publikum ging hervor, dass Gespräche, ohne Werturteile gegenüber der Mediennutzung Jugendlicher als Basis dienen sollen um mit Kindern und Jugendlichen über solche Thematiken zu sprechen. Auf dieser Grundlage sollen Kinder und Jugendliche als Experten ihrer Lebenswelt angesprochen werden und es gibt so die Möglichkeit sich auf Augenhöhe gegenseitig Fragen zu stellen. So kann im Austausch zum Beispiel die Unterscheidung zwischen der aktiven Mediennutzung von der konsumorientierten Mediennutzung besprochen werden. Ziel solcher Gespräche soll es letztendlich sein, gemeinsam Regeln aufzustellen. Es wurde jedoch auch bemerkt, dass zu diesem Thema insbesondere die qualitative Forschung gefördert werden muss, welche die Kinder und Jugendliche und ihr Umfeld berücksichtigt.

Atelier 4: «Digitalisierung als Chance – wie kann die Jugendarbeit diese nutzen»

Lukas Loosli, Regionale Kinder- und Jugendfachstelle Täuffelen-Ins-Erlach ROJA, setzt sich in seinem Workshop mit der Frage auseinander, wie die offene Jugendarbeit mit der Digitalisierung umgehen soll und inwiefern die Digitalisierung eine Chance ist. Loosli verweist auf eine Idee von Douglas Adams, die besagt, dass bis zu einem bestimmten Alter, meistens bis 30, neue Dinge als Chance mit grossem Potential erkannt werden, aber nach diesem Alter als Gefahr empfunden werden. Daher würden auch Erwachsene oder Eltern gewisse Dinge als gefährlich erachten, welche Kinder als positiv empfinden. Loosli vertritt die Ansicht, dass man non-formelles Lernen fördern kann, indem man als Erwachsener einen guten Umgang mit den neuen Geräten aufzeigt. Durch das Pflegen eines vorbildlichen Umgangs könnten Erwachsene Kindern eine Orientierung bieten. Wenn zum Beispiel gemeinsam Apps genutzt werden, wie Whatsapp, oder zusammen Onlinespiele gespielt werden, kann man demonstrieren, in welcher Art und Weise kommuniziert werden soll, welche Informationen preisgegeben werden sollten

für eine Gewährleistung der Sicherheit, und beim «begleiteten Spielen» kann man besser Gefahren aufweisen und Richtlinien definieren. Die offene Jugendarbeit bietet daher auch die Möglichkeit, über Themen zu diskutieren, die in der Schule wenig aufgenommen werden, und kann daher in gewissem Masse als Ergänzung zur Schule gesehen werden. Vom Publikum wurde das «Zugangsproblem» angesprochen, da nicht alle die Geräte haben um mitzuspielen, ebenso wie der Vorschlag, eventuell im Jugendtreff digitale Lehrmittel, welche spielerisch etwas beibringen sollen, zu benutzen.

6. Umgang des Bildungswesens Schweiz mit dem Wandel durch Digitalisierung: Herausforderungen und Schwerpunkte.

Die Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren EDK hat am 21. Juni 2018 die «Strategie der EDK für den Umgang mit Wandel durch Digitalisierung im Bildungswesen» verabschiedet.

Andreas Klausung, Stv. Leiter der Abteilung Qualitätsentwicklung, Generalsekretariat EDK, gibt einen Einblick in diese Strategie und führt verschiedene Herausforderungen, beziehungsweise konkrete Ziele, die mit der Strategie erreicht werden sollen, vor Auge. Ein kompetenter Umgang mit der Digitalisierung soll in allen Bildungsbereichen und Bildungsstufen erreicht werden, um in der digitalen Welt zurechtzukommen. Des Weiteren soll im Umgang mit Daten im Bildungswesen der Schutz, das Vertrauen und die Sicherheit der Benutzer gewährleistet sein.

Ein weiteres strategisches Ziel betrifft die Qualität der angepriesenen digitalen Dienste, wie zum Beispiel Lehrmittel. Zuletzt thematisiert Klausung die Herausforderung, einen Dialog mit den neuen Akteuren, insbesondere aus der Privatwirtschaft, zu etablieren. Er weist darauf hin, dass im Lehrplan21 Kompetenzen aufgegriffen werden, welche diesen Herausforderungen entgegenwirken können, wie das verantwortungsvolle Nutzen und Verstehen von Medien und der Informatik, auch um letztere zur Problemlösung einzusetzen. Im «Plan d'études romand» wird ebenso auf diese Kompetenzen eingegangen; so erwähnt Klausung unter anderem das Fördern von Kritikfähigkeit und das Entschlüsseln von verschiedenen Botschaften.

7. Podiumsdiskussion zum Thema «Zunehmende Instrumentalisierung durch digitale Medien? Wie wir lernen und lehren, die Qualität der Informationen kritisch zu überprüfen»

Die Moderatorin **Solange Ghernaouti, Professorin an der Universität de Lausanne (UNIL), internationale Cyberexpertin und Mitglied der Schweizerischen UNESCO-Kommission**, weist zu Beginn der Podiumsdiskussion darauf hin, dass wir heute in der «Globalisierung der Information» leben und stets Zugang zu Informationen haben. Hier kommt jedoch das Problem des Vertrauens auf, denn es besteht keine Möglichkeit, die Authentizität der Information zu überprüfen. Laut Ghernaouti gibt es eine Umkehrung der Werte, von dem bestimmte Akteure profitieren. Des Weiteren vertritt sie die Ansicht, dass man das Lokale einbringen muss für eine bessere Datenkontrolle. Ein grosses Problem sieht sie in der Datensammlung von Kindern im Vorschulalter, welches teilweise durch das Benutzen von Spielzeugen geschieht. Zum Schluss unterstreicht Ghernaouti, dass es die Aufgabe der Erwachsenen ist, ein verantwortungsvolles Verhalten im Cyberspace an den Tag zu legen um eine inklusive digitale Gesellschaft zu erschaffen.

Olivier Steiner, Dozent am Institut Kinder- und Jugendhilfe, Hochschule für Soziale Arbeit FHNW, erachtet das Sammeln von Daten nicht per se als problematisch. Er äussert jedoch Bedenken zur Frage, zu welchem Zweck die Daten gesammelt werden, wie sie gelagert werden und ob eventuell in der Zukunft diese Daten wiederverwendet werden mit einem anderen Zweck. Gemäss Steiner können Jugendliche «*Sexting*» als einen Beweis von Vertrauen in einer Beziehung empfinden, Eltern hingegen als etwas Schreckliches. Aufklärung und Sensibilisierung sei daher wichtig, ohne das sofortige Verteufeln. Steiner fragt sich oft, wo denn die digitalen Medien hinführen, unter anderem da sie auch genutzt werden, um Gesellschaften zu spalten. Aus diesem Grunde sieht er die digitalen Medien sowohl als Fluch als auch als Segen.

Liliane Galley, Projektleiterin der nationalen Plattform Jugend und Medien, empfindet die automatische Datenlieferung beim Kauf mancher Apps als zutiefst bedenklich. Sie mahnt, dass die Risiken, die mit digitalen Medien einhergehen, nicht geleugnet werden sollten, wie zum Beispiel Internetsucht oder Cyber-mobbing. Galley unterstreicht, dass wir die Verantwortung haben, unsere Jungen vor den Gefahren zu schützen, welche von einer Technologie ausgeht, die nicht verschwinden wird. Um sich dieser Herausforderung zu stellen, braucht es die Zusammenarbeit von vielen Akteuren, nicht nur den schulischen Akteuren. Um mit der Entwicklung der Medien zurechtzukommen, welche sowohl Herausforderungen also auch Chancen für die Entwicklung der Kompetenzen der Jungen bringen, müssen auch die Kompetenzen der Eltern entwickelt werden, damit sie die Jungen begleiten können. Da jedoch weder die Eltern noch die Lehrer alles machen können, müssen auch Fortschritte im Bereich der Gesetzgebung erzielt werden.

Michael In Albon, Medienkompetenz-Experte, Swisscom, ist der Meinung, dass Datenschutz wichtig ist, aber unterstreicht auch, dass man Daten für Forschungszwecke braucht und das Sammeln von Daten daher auch positiv sein kann. In Albon plädiert, dass man eher über «Medienfitness» sprechen muss, denn digitale Medien sind eine Realität. In diesem Sinne ist sein Statement klar: Wir müssen Kinder und Jugendliche nicht (nur) schützen, sondern ihnen vor allem lehren, verantwortungsvoll mit den digitalen Medien umzugehen. In diesem Sinne bezweifelt er auch das Einsetzen von Filtern, welche entscheiden, was man zu sehen bekommt und was nicht, denn durch «Medienfitness» können Kinder und Jugendliche selbst entscheiden, wie sie mit den Inhalten umgehen. In diesem Sinne plädiert er für «Medienfitness» statt «Medienschutz», denn heutzutage braucht man die Kapazität, mit digitalen Medien umzugehen.

Gemäss **Philippine Dolbeau, Gründerin der Start-up New School,** ist es wichtig, Kinder so früh wie möglich über Fake News aufzuklären. So kreiert auch ihr Unternehmen Videos, welche Kindern Neuigkeiten oder historische Ereignisse in einem altersgerechten Niveau übermittelt (Sprache, Inhalt, Neutralität). Dolbeau berichtet, dass bei den über-70-Jährigen in Frankreich es vielen «digitalen Analphabetismus» gäbe, und dass viele nicht mehr in der Lage seien, zwischen Fake News und echter News zu unterscheiden. Sie vertritt die Ansicht, dass alle Akteure, das heisst der Staat, die Schule, die Eltern, etc., die Verantwortung für die Sensibilisierung teilen. Nichtsdestotrotz empfindet sie die digitalen Medien auch als Quelle zahlreicher Chancen.

8. Abschluss

Benjamin Bosshard, Mitglied der Eidgenössischen Kommission für Kinder- und Jugendfragen und Leiter der Arbeitsgruppe Digitalisierung, unterstreicht abschliessend die Wichtigkeit des Austausches zwischen Akteuren aus der formalen, non-formalen und informellen Bildung, sowie auch des Generationenaustausches und des Miteinbezugs von Kindern und Jugendlichen, sogenannte «digital natives». Des Weiteren sollten non-formale und informale Akteure genügend Ressourcen und Empowerment zur Verfügung haben.

Jean-Bernard Münch, Präsident der Schweizerischen UNESCO-Kommission betont, dass diese Tagung die Komplexität der Herausforderungen, die sich stellen, aufgezeigt hat. Zu den wichtigsten Erkenntnissen der Tagung zählt er die Tendenz zur Beschleunigung der Zeit bzw. die Gegenwartsschrumpfung, die Notwendigkeit, die Grenzen zwischen formaler, non-formaler und informeller Bildung zu überbrücken, und zuletzt die Dringlichkeit, nicht-kognitive Kompetenzen zu fördern. Um zum Abschluss diesen letzten Punkt zu verschärfen, rundet er mit einem Zitat der neuen Generaldirektorin der UNESCO, Audrey Azoulay, ab, welches genau dies, ganz im Sinne der Tagung, hervorhebt: «*Digital skills need to be complemented by transversal 'soft skills' – communication skills, interpersonal skills, problem-solving skills, creativity and critical thinking – vital for navigating a world of complexity*»¹.

¹ (Audrey Azoulay, <https://www.g7g20summits.org/opinions/from-digital-skills-to-digital-citizenship-the-stakes-of-21st-century-education/>). Nur auf Englisch verfügbar.