

Diversität

Diversität bedeutet Vielfalt und Unterschiedlichkeit zugleich. Der englische Begriff ‚Diversity‘ hat seinen Ursprung in der amerikanischen Bürgerrechtsbewegung und wird heutzutage mit den Forderungen nach Gleichstellung, Chancengerechtigkeit, Antidiskriminierung, Partizipation und Inklusion in einen Zusammenhang gebracht. Diversity beziehungsweise Diversität beschreibt demnach ein Konzept zur Förderung von Chancengerechtigkeit und Vielfalt, unter anderem kultureller, sozialer, alters- oder geschlechtsbezogener Vielfalt. Diversity als gleichstellungsorientierter Umgang mit Unterschieden und Gemeinsamkeiten betont die Bedeutung einer wertschätzenden Haltung und gleichstellungsorientierter Handlung (Klappenbach, 2009).

Theorie: Diversität und Inklusion

Das Prinzip der Wertschätzung und Anerkennung von Vielfalt im Kontext von Bildung und Erziehung liegt der inklusiven Pädagogik zugrunde. Im Zusammenhang mit der Verwendung von digitalen Medien zur Förderung von Inklusion ist von der inklusiven Medienpädagogik und der inklusiven Medienbildung die Rede. Eine Richtung in der inklusiven Medienpädagogik und Medienbildung konzentriert sich auf die Gestaltung von mediengestützten Angeboten für Menschen mit kognitiven und körperlichen Beeinträchtigungen. Hier werden vor allem Barrierefreiheit, gleiche Chancen im Zugang zu Medien und chancengerechte Mediennutzung thematisiert. Der Fokus auf die Inklusion ist auch vor dem Hintergrund der UN-Behindertenrechtskonvention zu sehen, welche die Verwirklichung eines inklusiven Bildungssystems fordert. Diese betrifft vor allem die Eröffnung von Bildungschancen und Ermöglichung einer gleichberechtigten Teilhabe in der Gesellschaft, inklusive des Bildungssystems. Mit dieser Forderung ist ein radikales Umdenken notwendig. Im Gegensatz zur Integration, die eine Anpassung, zum Beispiel eines behinderten Menschen, verlangt, fordert die Inklusion die Anpassung des Systems selbst. Inklusive bedeutet demnach auf die Bedürfnisse der Betroffenen ausgerichtet, die Individualität respektierend und diese als Vielfalt und Bereicherung anerkennend (Tiez, 2009).

Die Verengung auf die Behinderung in der Diskussion um die inklusive Medienpädagogik und inklusive Medienbildung kann jedoch auch kritisch betrachtet werden (Werning & Stuckatz, 2012), so werden andere Gruppen mit Bedarf an gleichstellungsorientierter Förderung, unter anderem Frauen, Seniorinnen und Senioren, Menschen mit Migrationshintergrund, in der Debatte um die inklusive Medienbildung nicht beachtet. Diese und andere Gruppen dürfen jedoch aus der inklusiven Medienpädagogik beziehungsweise Medienbildung nicht ausgeklammert werden.

Für den bewussten Umgang mit der Vielfalt, unter anderem in Bildungskontexten, spielt die sogenannte Diversity-Kompetenz eine wichtige Rolle. Diversity-Kompetenz umfasst unter anderem das Wissen über Diversity-Aspekte (z. B. Wissen über eine Kultur oder Gleichstellung der Geschlechter), Einstellungen (zum Beispiel eine wertschätzende Haltung gegenüber

Andersartigkeit, gleichstellungsorientierter Umgang mit Gemeinsamkeiten und Unterschieden) und Fähigkeiten (zum Beispiel Fähigkeit zur Selbstreflexion und zum Perspektivenwechsel). Im Folgenden werden einige Schlüsselthemen zur Förderung von Diversität und Inklusion skizziert und ausgewählte Beispiele aus der Praxis der inklusiven Medienpädagogik und Medienbildung vorgestellt.

“

!

Inklusive Medienpädagogik und inklusive Medienbildung bezeichnen einen Ansatz zur Nutzung von Medien nach dem Prinzip der Förderung und Wertschätzung von Vielfalt. Dabei wird Diversity-Kompetenz der Lehrenden und Lernenden als eine Grundlage für den bewussten und konstruktiven Umgang mit Unterschieden und Ungleichheiten gesehen.

“

In der Praxis

Das Projekt „medienkompetent teilhaben!“ der LAG Lokale Medienarbeit NRW e. V. (LAG LM) und der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH berichtet über barrierefreie Medienbildung und bietet eine Weiterbildung „Inklusive Medienpädagogik“ für Pädagoginnen und Pädagogen mit Fokus auf Audio- und Videoarbeit, Web 2.0, Computerspiele, unterstützende Technologien und Medienrecht an. URL: <http://www.inklusive-medienarbeit.de>

Abb. 1: Visualisierung und Abgrenzung des Begriffs „Inklusion“; Autor: Robert Aehnelt, Quelle:

Abb. 1: Visualisierung und Abgrenzung des Begriffs „Inklusion“; Autor: Robert Aehnelt, Quelle:

[http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Schritte_zur_Inklusion.svg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Schritte_zur_Inklusion.svg)

Beispiel: Zugang und Barrierefreiheit

Zugang und Barrierefreiheit gehören zu den Grundvoraussetzungen für Diversität und Partizipation an der (digitalen) Gesellschaft. Die Chancengerechtigkeit in den Zugangs- und Nutzungsmöglichkeiten von digitalen Medien setzt wiederum physische, intellektuelle, soziale und emotionale Fähigkeiten voraus (Bosse, 2012). Der Begriff ‚Zugang‘ wird dabei nicht nur im technisch-materiellen Sinne (z. B. Zugang zu Computer oder Internetanschluss), sondern auch im psychosozialen Sinne (zum Beispiel die Fähigkeit, relevante Informationen im Internet zu filtern oder soziale Netzwerke zum Lernen und Arbeiten aufzubauen) verstanden. Auch das Konzept von ‚Barrierefreiheit‘ bezieht sich nicht nur auf den Abbau von anwendungsbedingten Hindernissen (zum Beispiel Einsatz von Webstandards oder Skalierbarkeit), sondern schließt den Abbau von individuellen Hindernissen (z. B. mangelnden Vorkenntnissen im Umgang mit Medien oder fehlendes Interesse und Nichtnutzung von Medienangeboten) mit ein (Berger et al., 2010).

Laut der ARD/ZDF-Medienstudie 2024 nutzen 60 Prozent der Bevölkerung ab 14 Jahren regelmäßig Social Media. Vorangetrieben wird dies durch die Gruppe der 50 bis 69-jährigen, aber auch bei den 30 bis 49-jährigen wird ein Anstieg der regelmäßigen Nutzung verzeichnet. Bei den unter 30-jährigen ist laut Medienstudie das Wachstumspotenzial auf hohem Niveau ausgeschöpft. Obwohl die Anzahl der regelmäßigen Social Media Nutzer gestiegen ist, ist die Tagesreichweite um 31 Prozent gesunken. Mit einer Tagesreichweite von mehr als 60 Prozent bleibt jedoch die Gruppe der unter 30-jährigen an der Spitze. Diese Reichweite ergibt sich aus der Konsumation von Artikeln und Videos, die täglich jede fünfte Person ab 14 Jahren erreicht. An dritter Stelle steht die Interaktion auf Plattformen in Form von Liken, Kommentieren und Posten. Weiters bleibt Instagram mit einer regelmäßigen Nutzung von 40 Prozent der Bevölkerung an erster Stelle der Social Media Plattformen. Facebook folgt auf Platz zwei mit 33 Prozent Reichweite gefolgt von TikTok (Müller, 2024).

Die wachsenden Zahlen der Internetnutzenden sind jedoch nicht mit der Qualität der Nutzung gleich zu setzen. Aktuelle Studien zeigen, dass unter den Internetnutzenden weiterhin eine eher passiv-konsumierende Haltung vorherrscht. Laut der JIM-Studie 2024 geben zwar 96 Prozent der Jugendlichen an, täglich das Internet über ihr Smartphone zu nutzen, doch der kreative oder produktive Umgang damit bleibt begrenzt. Zwar nutzen über drei Fünftel, also 62 Prozent, der befragten Jugendlichen KI-Anwendungen wie ChatGPT. Die Hauptnutzung liegt mit 65 Prozent bei der Verwendung für Schule und Hausaufgaben, gefolgt von der Nutzung als Spaßfaktor und der Informationsbeschaffung. Der kreative Teil jedoch, also die Erstellung von Bildern, Musik und Videos belegt die letzten Plätze gemeinsam mit der Verwendung der KI um die Gedanken zu ordnen (JIM, 2024).

Trotz des 8-Punkte-Plans für eine digitale Schule, in dem Lern- und Kommunikationssysteme vereinheitlicht und reduziert, digitale Endgeräte für Schüler:innen und Lehrpersonen beschafft und die schulische Basis-IT-Infrastruktur ausgebaut werden sollte, ist unklar, ob sich die digitalen Kompetenzen der Schüler:innen erhöht haben. Diese Unklarheit besteht mangels Messungen, da nur der Ausstattungsgrad an der Sekundarstufe 1 erfasst wurde. Unklar ist auch, ob die Lehrkräfte die nötigen Kompetenzen für einen qualitätsvollen IT-gestützten Unterricht hatten, da nur eine freiwillige Einschätzung durchzuführen war, aber keine Übersicht der digitalen Kompetenzen vorgelegt wurde (Rechnungshof, 2024). Auch in Deutschland liegt das Problem in fehlenden Digitalisierungsstrategien, schlechtem WLAN und Ausstattung wie auch dem zu geringen Einsatz digitaler Geräte und Bildungsmedien. Für den Schuleinsatz an Deutschlands Schulen sind jedoch

Beamer, Notebooks, PCs, Smartboard und Tablets mit mehr als 70 Prozent vorhanden, eingesetzt von Lehrkräften im Unterricht werden diese jedoch maximal von 22 Prozent immer und maximal von 39 Prozent häufig. Laut der Studie von BITKOM soll jedoch eine Bundesweite Verankerung des Pflichtfaches Informatik ab der Sekundarstufe 1 für alle Schulformen erfolgen. Zusätzlich wird die Offensive zur Qualifizierung von Lehrkräften im Bereich digitale Kompetenzen ins Leben gerufen und eine Weiterbildung zum Teil verpflichtend für alle Lehrkräfte verankert (BITKOM, 2024).

“

!

Zugang und Barrierefreiheit im Kontext der Mediennutzung sind wichtige Voraussetzungen für Diversität und Inklusion. Sie beschränken sich jedoch nicht nur auf technische Möglichkeiten, sondern umfassen auch individuelle Voraussetzungen, unter anderem Medienkompetenzen, die im Bildungssystem immer noch zu wenig Beachtung finden.

“

In der Praxis

Die Initiative iCHANCE des Bundesverbandes Alphabetisierung und Grundbildung e. V. nutzt digitale Medien (unter anderem Lernspiele und Lernmaterialien), um Barrieren im Zugang zur Bildung junger Erwachsener mit niedrigen Lese- und Schreibkompetenzen zu reduzieren. URL:

<https://www.ichance.de/>

Revision #5

Created 28 February 2025 21:15:26 by Bernd Grabner

Updated 14 February 2026 09:20:32 by Github Admin