**Die andere Seite des Bildschirms**

Es ist anzunehmen, dass Online-Unterricht ein Teil von Schule bleiben wird. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit neuer Strategien, weil das Medium die Pädagogik wichtiger, wenn nicht essentieller Faktoren beraubt: Raum, sinnliche Wahrnehmung, Körpersprache, Stille.

Wir können die anderen nicht mehr erreichen.

Die Situation vor dem Bildschirm ist voller Paradoxien: Wir sehen einander, aber wir sind nicht zusammen. Wir sind da, aber durch die Kamera fragmentiert und reduziert. Wir sehen uns selbst, aber es ist kein Spiegel. Wir sehen, aber unser Blick richtet sich nicht auf etwas oder jemanden. Der Bildschirm ist eine undurchsichtige Fläche, aber wir sehen damit in die Ferne. Wir konzentrieren uns auf etwas Virtuelles (den Unterricht mit fernen Personen) und verlieren dabei das Gefühl für den realen Raum. Wir sind zu Hause und dadurch geschützt, aber gleichzeitig in einer virtuellen Öffentlichkeit der Schule, die in unsere Privatsphäre eindringt.

Aus dieser Situation ergeben sich Fragen:

Wie können wir den Bildschirm durchdringen?

Wie können wir Körper und Wahrnehmung einbeziehen?

Wie füllen wir den Raum?

Welche Grenzen zwischen Privatleben und Schule soll es geben?

Womit füllen wir die Bildschirme?

Worin besteht Autorität am Bildschirm?

Welche Folgen hat der Verlust an Kontrolle durch Lehrende bzw. die Freiheit der Lernenden?

Inzwischen bringen die meisten Beteiligten viel Erfahrung mit digitaler Kommunikation mit. Icons, Emojis, Abkürzungen, Bilder sind Teil ihres Alltags: Kommunikation mit Gruppen gibt es schon lange in Foren; der Admin ist eine Kontrollinstanz, die ansatzweise der Rolle einer Lehrkraft entspricht. Viele Klassen betreiben einen Klassenchat, mit oder ohne Eltern. Mit Tutorials kann man inzwischen fast alles lernen.

Die Unterschiede zwischen diesen Formen der Kommunikation und dem Unterricht an Schulen sind Zwang (Schulpflicht), Hierarchie (Leistungsbewertung, Unterrichtsinhalte), Gleichzeitigkeit und die Verantwortung der Lehrkräfte – sowohl für die Einzelnen als auch für die Gruppe.

Zeichen und Körper

Unterricht am Bildschirm braucht neue Formen der Kommunikation, wo die gewohnten Strategien ausgeschaltet sind. Dafür werden vor allem technische Mittel wie Icons, Emojis und Chat genutzt. Am raschesten haben sich die Icons eingebürgert. Das wirkt alles sehr praktisch, hat aber wesentliche Nachteile: Auf einen Button zu klicken ist müheloser als die Hand zu heben, aber die Bewegung sollte am Bildschirm ein Wert werden, der immer zu berücksichtigen ist. Applaus durch ein Icon zu signalisieren ist einfach, aber wie ein Herz oder andere Symbole ist das Zeichen ein Behelf: Heftigkeit und Lautstärke eines Applauses sind nicht nur aussagekräftiger, sondern durch die gemeinsame Aktion stärkt der Applaus das Gruppengefühl oder erzeugt es erst. Aufgrund der akustischen Beschränkung kann der Gehörlosen-Applaus (Schütteln der Hände auf Kopfhöhe) ein Ersatz sein, der ein Minimum an persönlichem Ausdruck ermöglicht. Das Herz als Zeichen für eine „warme“ Zustimmung ist geradezu ein Versteck für sehr verschiedene Gefühle und Worte. Ein mit den Händen geformtes Herz kann zwar in Kombination mit Mimik und Worten einen wesentlich differenzierteren Ausdruck darstellen, aber letztlich fehlen Körperkontakt und Raum.

Der Chat kann einerseits den Ausdruck durch schriftliche Mitteilungen ergänzen, andererseits fehlen Stimmklang und Mimik als Information darüber, wie die Worte gemeint sind. Ein großer Vorteil gegenüber der Kommunikation in Präsenz ist die Möglichkeit, gleichzeitig mündlich und schriftlich zu kommunizieren: Man kann das Gesagte im Chat nachjustieren, man kann Links, Adressen und dergleichen verfügbar machen und Fragen stellen, ohne die Redner:innen zu unterbrechen.

Eine Mischung aus Bequemlichkeit und Begeisterung für die technischen Möglichkeiten führt zu einer Vernachlässigung der Körper, die große Nachteile mit sich bringt und langfristig ein Umdenken erforderlich machen wird. Auch wenn es sich jede und jeder zu Hause gemütlich machen kann, ist es üblich, auf einem Stuhl vor einem Tisch zu sitzen, und zwar in zunehmend ungesunder Haltung (krummer Rücken, Geier-Hals). Noch schlimmer ist die Bewegungslosigkeit der meisten Körperteile. Es ist, als wäre die Erdanziehung außer Kraft gesetzt – wenn nicht gerade die Augen zufallen.

Zwar muss auch ein Kind in der Schule den halben Tag stillsitzen, aber durch die Raumsituation wird es sich viel bewegen: sich melden, sich herumdrehen, vielleicht aufstehen, etwas aus der Tasche holen, mit einem Stift hantieren, kippeln, mit den Füßen scharren etc. Durch die Konzentration auf eine virtuelle Welt hinter dem Bildschirm erstarrt der Körper, ohne dass wir dies merken oder gar entscheiden.

Im Gegensatz zur Lehrkraft kann ein Schüler sich der Situation leicht entziehen – auf jeden Fall leichter als im Klassenraum, indem er die Kamera ausschaltet, aufsteht und zum Beispiel in die Küche geht, um etwas zu trinken. Als Rechtfertigung kann immer der Hinweis auf technische Probleme dienen, zumal die Geräte und die Verbindung private sind. Letztlich müsste man einen Schüler loben, der in dieser Weise für sich sorgt.

Es ist für die digitale Lehre noch viel wichtiger als für die analoge, dass Lehrende regelmäßig für Bewegung sorgen, indem sie Klicks durch Körpersprache ersetzen (lassen), indem sie gymnastische Übungen einbauen, indem sie bei Merkhilfen und Übungen den Körper nutzen oder indem sie Objekte in den Unterricht einbeziehen, die geholt werden müssen.

Der Fragmentierung der Körper durch die Kamera ist schwieriger zu begegnen, aber es gibt viele Übungen im Unterricht, die aus größerer Distanz zum Bildschirm möglich oder sogar sinnvoll sind, z.B. wenn etwas auswendig wiederholt werden soll. Neben der Bewegung hat das den Vorteil, dass die gesamten Körper sichtbar werden. Allerdings rückt dabei auch der private Raum mehr in den Fokus.

Der Ersatz der Gesichter durch Hände oder Füße kann zwar technisch schwierig sein, ändert aber unsere Wahrnehmung der Personen und die unbewusst in Kauf genommene Fragmentierung der Körper wird bewusst. Dies könnte auch Anlass für eine Reflexion sein.

Wie die Gliedmaßen, so sind auch die Augen die meiste Zeit am Bildschirm weitgehend bewegungslos, wohingegen sich unsere Augen einem Raum ständig bewegen. Ein starrer Blick ist anstrengend, weil unser Körper nicht dafür gemacht ist. Deshalb müssen Lehrkräfte zumindest für die Augen ihrer Schülerinnen und Schüler sorgen. Ein paar Anregungen seien hier gegeben: Augen schließen, Augen rollen, Blick links-rechts oder oben-unten, abwechselnd aus dem Fenster (in die Ferne) und auf ein Bild/Möbelstück (in der Nähe) blicken.

Die Wahrnehmung der anderen Personen kann durch deren Gestik und Mimik verstärkt werden. Eine Lerngruppe, in der die Problematik des digitalen Lernens reflektiert wird, kann Interesse oder sogar Freude daran entwickeln, ihre Gestik zu erproben und als Ausdrucksmittel einzusetzen. Im Idealfall lässt sich im Zusammenhang damit Aufmerksamkeit für treffende Formulierungen wecken.

Autorität & Kontrolle

Die Macht der Lehrkräfte ist einerseits durch die digitale Lehre eingeschränkt und andererseits partizipieren Lehrkräfte wie die Schüler und Schülerinnen an einem Mehr an Freiheit.

Die Autorität eines Moderators oder einer Moderatorin besteht vor allem darin, durch Fragen Themen vorzugeben und das Wort zu erteilen. Beides ist auch online normalerweise möglich. Aber anders als im Klassenraum kann die Lehrkraft nicht das Geschehen in 32 Privaträumen kontrollieren: Es ist leicht möglich, das Mikrofon und die Kamera auszuschalten, etwas Störendes in den Chat zu schreiben, mit anderen parallel zu chatten, Sceenshots oder Handy-Fotos zu machen, am Computer zu spielen, zu lesen, zu recherchieren, ohne dass die Lehrkraft das kontrollieren kann. Jede und jeder hat sogar die Möglichkeit, eine fremde Person einzuschleusen oder unerlaubte Videos, Texte, Bilder zu präsentieren, wenn der eigene Bildschirm gezeigt wird. Es gibt (bisher) keine tools, die solche Kontrolle erlauben.

Die Freiheit der Lehrenden ist aber ebenso größer geworden: einfachere Buchführung, raschere Korrektur und Rückgabe von Tests und Klassenarbeiten, Zeitersparnis (Wege), eine Fülle von Lehrmitteln, abgespeicherte Tafelbilder etc.

Kontakt & Lerneffekt

Wissensvermittlung spielt zwar im Unterricht immer noch eine große Rolle, aber sie ist weniger Merkmal der Autorität als vor dem Internetzeitalter. In einer Welt, in der Wissen abrufbar ist, sind die Art der Vermittlung, Techniken der Aneignung, Möglichkeiten der Strukturierung und soziale Kompetenz noch wichtiger für nachhaltiges Lernen als im Präsenz-Unterricht. Denn die Verbindung zwischen den Beteiligten gegen das technische Medium muss erzeugt – man könnte auch sagen: vorgegaukelt – werden. Bisher „unterfüttern“ viele Menschen den digitalen Unterricht mit ihrer Erfahrung im Klassenzimmer, indem sie das, was möglich ist, übertragen und indem sie das, was fehlt, in der Vorstellung ergänzen. Je mehr diese Erfahrungen fehlen, desto mehr – und das gilt vor allem für Schul- und Studienanfänger – müssen sich die Lehrenden einfallen lassen, um ihre Adressaten zu erreichen. Neben einer vielleicht bald unübersehbaren Menge technischer Werkzeuge, die den Unterricht vereinfachen und attraktiv gestalten, brauchen wir Strategien, die die räumliche und damit persönliche Nähe ersetzen. Die vielen Kinder und Jugendlichen, die die Schule während des Lockdowns verloren hat, zu denen jeglicher Kontakt abgebrochen ist, die aufgegeben haben oder sogar wurden, sind übergenug Belege dafür, dass digitales Lehren gelernt werden muss. Dass die Schulverwaltungen dafür funktionierende Geräte und klare Vorgaben (sichere Programme) zur Verfügung stellen muss, ist zwar selbstverständlich, aber noch lange nicht Realität. Trotzdem sollten Lehrkräfte mit dem, was es gibt, die nächsten Schritte gehen. Worauf man dabei noch achten sollte, wird im Folgenden erläutert:

Der Sprechanteil von Lehrkräften liegt durchschnittlich etwa bei 80%. Wenn dies im Online-Unterricht nicht zugunsten der Schüler und Schülerinnen reduziert wird, verstärkt sich der Ermüdungseffekt erheblich und dadurch sinkt der Lerneffekt des Unterrichts. Da alle davon ausgehen, dass Aufmerksamkeit und Mitarbeit zum Erfolg führen, werden die meisten Kinder glauben, dass sie „es nicht schaffen“ zu lernen. Es wird also im digitalen Unterricht, mehr noch als im Präsenz-Unterricht, darum gehen, die Einzelnen zu aktivieren. Das belebt das gesamte Geschehen. Es erhöht nicht nur die Aufmerksamkeit der Sprechenden, sondern stärkt auch das Gruppengefühl. Gleichzeitig entstehen vermehrt Blickbewegungen, weil die Sprecher:innen auf viele Zuhörer:innen blicken und zwischen ihnen und ihrem eigenen Bild hin- und herblicken.

Inhalte und Personen

Lebendigkeit wird nicht nur durch die Beteiligung vieler Sprecher:innen erzeugt, sondern auch durch einen Wechsel zwischen Sprechen, Schreiben und Stille.

Um die Bereitschaft zur Beteiligung zu erhöhen, sollten sich Phasen, in denen Inhalte im Mittelpunkt stehen und vor allem sachlich gesprochen wird, mit Phasen abwechseln, in denen Perspektiven, Gedanken, Gefühle der beteiligten Personen ausgetauscht werden. Letzteres trägt wesentlich zur Reflexion, zum Selbstbewusstsein und zum Gruppengefühl bei. Rollenspiele lassen sich auch im digitalen Unterricht umsetzen, obwohl Körpersprache und Positionierung im Raum fehlen. Die Vorstellung lässt sich durch Erläuterungen aktivieren und in vielen Fällen ergänzen die Zuschauer:innen im Kopf die fehlenden Elemente.

Sehr wichtig ist, dass die Lehrkraft alle mit Namen anspricht, aufruft oder zu einer Stellungnahme auffordert und dafür sorgt, dass die Schülerinnen und Schüler miteinander kommunizieren, um die räumliche Isolation vergessen zu machen. Neben der Arbeit in Breakout-Rooms ist dies auch im Plenum möglich: zum Beispiel indem A wiederholt, was B gesagt hat, indem die Sprecher:innen die nächste Person aufrufen, durch Kommentare im Chat oder durch Aufgaben, die innerhalb eines längeren Zeitraums zu mehreren gelöst werden müssen.

Stille

Anders als im Unterrichtsraum kann Stille im digitalen Unterricht merkwürdig oder sogar beunruhigend wirken. Denn das virtuelle Zusammensein erzeugt das Bedürfnis, sich der Gegenwart der Anderen zu vergewissern. Dies geschieht durch ständiges Reden und durch wechselnde Folien oder Bilder. Eine Pause, in der sich alle vom aufmerksamen Zuhören erholen und sich auf die eigene Arbeit konzentrieren können, tut gut. Sicherheit kann eine Ankündigung vermitteln: „Ihr habt jetzt x Minuten Zeit, die Aufgabe(n) zu bearbeiten.“

Einsamkeit vorm Bildschirm

Im ersten Lockdown berichteten viele Lehrkräfte, dass die Schüler:innen ihre Kameras nicht

einschalteten und dass deshalb der Unterricht etwas Unheimliches und Ungewisses hatte. Die Begründung war häufig, dass man die private Sphäre nicht zeigen wolle. Auch wenn dies ein nachvollziehbarer Beweggrund sein kann, scheint es um mehr zu gehen, nämlich um die Einsamkeit vorm Bildschirm: Wir sind allein, vielleicht allein in der Wohnung, und sind den Blicken der anderen ausgesetzt. Und wir sind nicht nur allein, sondern allein vor einem anonymen Auge: der Kamera. Sie bildet uns schonungslos ab. Sie pfercht uns in einen Rahmen, zeigt nur einen Ausschnitt unserer Wirklichkeit. Zu unserer Beruhigung können wir das Ergebnis auf dem Bildschirm sehen und gegebenenfalls korrigieren. Aber es bleibt das Gefühl des Ausgeliefertseins an das Gerät, das – wie wir wissen – seine Produkte in der ganzen Welt ausstreut. Wir haben keine Kontrolle über das, was die Kamera mit uns macht. Würde die ganze Klasse vor einer Kamera sitzen, um beispielsweise eine Partner-Klasse zu kontaktieren, wäre die Beunruhigung durch die Kamera wesentlich geringer, weil man sich durch die Gruppe gestützt und geschützt fühlt.

Die letzten Forschungsergebnisse, die allgemein Beachtung fanden (Hattie-Studie), haben bestätigt, dass die Lehrperson und ihre Beziehung zu den Kindern und Jugendlichen eine entscheidende Bedeutung für den Lernerfolg haben. Dies gilt noch stärker für die Persönlichkeitsentwicklung der Schülerinnen und Schüler. Durch die Pandemie stellt sich die Aufgabe, bei durch die Technik reduzierter Kommunikation Methoden zu entwickeln, die die Erreichung solcher Ziele ermöglichen.

*Micaela Grohé (Berlin 2021)*