

INHALT:

Stellungnahme

Port39 e. V. Stralsund

Florian Becker

zu den

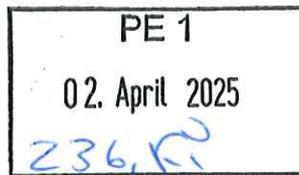
**Orientierungsfragen an die Sachverständigen zur Anhörung der
38. Enquete-Kommissionssitzung am 04.04.2025**

zum Themencluster 4

„Kinder- und Jugendgerechte Infrastruktur/ Lebensräume“

zum Thema

**„Digitale Teilhabe:
Chancen und Herausforderungen
für Kinder und Jugendliche“**



Stellungnahme zur Öffentlichen Anhörung der Enquete-Kommission „Jung sein in MV“ – Digitale Teilhabe: Chancen und Herausforderungen für Kinder und Jugendliche

Sehr geehrte Damen und Herren,

liebe Mitglieder der Enquete-Kommission "Jung sein in M-V",

vielen Dank für die Einladung zur Anhörung „Digitale Teilhabe: Chancen und Herausforderungen für Kinder und Jugendliche“.

Wir sind der Port39 e.V. in Stralsund, ein gemeinnütziger Verein im Umfeld des Chaos Computer Clubs, der sich ehrenamtlich der Bildung und Weiterbildung, sowie der Kunst und Kultur auf dem Gebiet der Informationstechnologie, Computersicherheit, des Datenschutzes und des Umgangs mit Technologie im Allgemeinen verschrieben hat.

Zur Umsetzung dieser Ziele betreiben wir einen physischen Hackerspace in Stralsund. Ein Hackerspace ist ein offener Raum, in dem Menschen gemeinsam an technischen und kreativen Projekten arbeiten – zum Beispiel mit Computern, Elektronik oder 3D-Druckern. Es ist eine moderne Werkstatt, in der Wissen geteilt, Neues ausprobiert und gemeinsam getüftelt wird. In unserem Port39 finden regelmäßige Treffen, Veranstaltungen und Workshops mit Jung und Alt statt und wir bieten einen Raum für Technikbegeisterte.

Neben den Tätigkeiten im Hackerspace ist das Programm "Chaos macht Schule" einer der Schwerpunkte, in denen es darum geht, das Wissen und Interesse an Technologie, aber auch die entsprechende Aufmerksamkeit für Sicherheit und Datenschutz und Medienkompetenz in die Schulen in der Region zu bringen.

Von Vorträgen über "die Welt der Hacker", dem (sicheren) Umgang mit unseren Daten und den allgemeinen Gefahren im Internet, bis hin zu Workshops zum Löten Lernen, Programmieren lernen, oder die Grundlagen der digitalen Welt. Die Angebote gelten sowohl für Schülerinnen und Schüler als auch Lehrkräfte und Eltern.

Die digitale Welt ist längst ein entscheidender Bestandteil des Alltags und stellt für Kinder und Jugendliche sowohl eine Herausforderung als auch eine enorme Chance dar. Die folgende Stellungnahme beleuchtet wesentliche Aspekte der digitalen Teilhabe und formuliert konkrete Empfehlungen zur Verbesserung der digitalen Chancengleichheit.

Unterschiedliche digitale Teilhabe junger Menschen

Die digitale Teilhabe junger Menschen in Mecklenburg-Vorpommern ist von verschiedenen Faktoren abhängig, darunter Alter, Geschlecht, gesundheitliche Einschränkungen, sozioökonomischer Hintergrund, Herkunft und Lebensort. Besonders in ländlichen Regionen und bei Jugendlichen mit Migrationshintergrund oder gesundheitlichen Einschränkungen sind die Hürden für eine gleichwertige digitale Teilhabe oft besonders hoch.

Ein besonders auffälliger Aspekt ist die unzureichende Ausstattung von Geflüchteten, insbesondere in Erstaufnahmeeinrichtungen. Die mangelnde Verfügbarkeit von digitalen Endgeräten stellt ein langfristiges Problem dar, da diese Jugendlichen somit nicht in der Lage sind, an digitalen Bildungsangeboten teilzunehmen und sich notwendige digitale Kompetenzen anzueignen.

Ein weiteres Problem ist die Abhängigkeit der digitalen Ausstattung von den finanziellen Möglichkeiten der Eltern. Während in einigen Haushalten Laptops oder Desktop-Computer als notwendige Lernwerkzeuge zur Verfügung stehen, sind diese in vielen Familien schlichtweg nicht bezahlbar. Stattdessen wird häufig auf günstigere Geräte wie Smartphones zurückgegriffen, die nur eingeschränkte Nutzungsmöglichkeiten bieten und für kreativen, schöpferischen Umgang mit Software und Hardware wenig Raum lassen.

Auch die technische Expertise der Eltern hat einen großen Einfluss auf die digitale Teilhabe ihrer Kinder. Viele Eltern sind mit den Anforderungen einer zunehmend digitalen Welt überfordert, was sich direkt auf die digitalen Kompetenzen ihrer Kinder auswirkt. Während Smartphones weit verbreitet sind, sind die meisten Jugendlichen nur oberflächlich mit deren Nutzung vertraut. Insbesondere der Umgang mit Computern und komplexeren Softwaresystemen ist in vielen Haushalten nicht Bestandteil der Alltagsrealität. Dies führt dazu, dass viele Jugendliche nicht mit grundlegenden Computeroperationen wie Doppelklick oder Rechtsklick vertraut sind, was ihre Chancen auf eine tiefergehende digitale Bildung einschränkt.

Innovative Ansätze zur Förderung der digitalen Teilhabe

Ein innovativer Ansatz zur Verbesserung der digitalen Teilhabe wäre die radikale Umgestaltung des Bildungssystems mit einem verstärkten Fokus auf digitale Kompetenzen. Dies erfordert jedoch eine umfassende und kontinuierliche Aus- und Weiterbildung der Lehrkräfte, ebenso wie die Neustrukturierung des zugrunde liegenden Lehramtsstudiums. Die Tatsache, dass viele Lehrkräfte nicht ausreichend auf die Anforderungen der digitalen Bildung vorbereitet sind, stellt eine der größten Herausforderungen dar. Insbesondere ältere Lehrkräfte, die kurz vor der Pensionierung stehen, sowie die ohnehin überlasteten jungen Lehrkräfte, die unter den Bedingungen des Lehrkräftemangels arbeiten, benötigen Unterstützung. Digitale Bildung muss flächendeckend in die Lehrpläne integriert werden und Lehrkräfte müssen befähigt werden, digitale Kompetenzen praxisnah und anschaulich zu vermitteln.

Wenn wir über digitale Teilhabe sprechen, müssen wir auch den Schutz junger Menschen vor Gefahren im digitalen Raum betrachten. Gewalttätige Sprache in Spielen, extreme Inhalte, aber auch das gezielte Ansprechen von Kindern und Jugendlichen durch Erwachsene mit manipulativen oder sexuellen Absichten – sogenanntes Grooming – stellen reale Risiken dar. Zwar liegt die Hauptverantwortung bei den Eltern, doch auch die Schule kann hier eine unterstützende Rolle einnehmen. So könnten beispielsweise moderierte, geschützte digitale

Räume geschaffen werden – etwa ein schulinterner Minecraft-Server, auf den nur verifizierte Nutzer*innen Zugang haben. Ergänzend könnten pädagogische Konzepte zur digitalen Zivilcourage und Medienkompetenz entwickelt werden, in denen Teilnehmende lernen, problematische Inhalte zu erkennen, darüber zu sprechen und Hilfe zu suchen. Auch der gezielte Einsatz von Schulsozialarbeit im digitalen Kontext sowie die Zusammenarbeit mit externen Fachstellen können präventiv wirken und jungen Menschen mehr Sicherheit im Netz vermitteln.

Darüber hinaus sollte die digitale Teilhabe durch die Schaffung von Anreizen für die Nutzung von digitalen Endgeräten gefördert werden, die über das bloße Konsumieren von Inhalten hinausgehen. Dies könnte zum Beispiel durch die Entwicklung von Schulprojekten geschehen, bei denen Kinder und Jugendliche eigene digitale Inhalte, wie Websites oder Apps, erstellen. Dies fördert nicht nur das technische Verständnis, sondern auch die Kreativität und Problemlösungsfähigkeiten der Jugendlichen.

Ein weiterer innovativer Ansatz könnte die verstärkte Einbindung von Expert*innen in den Unterricht sein, sodass Schülerinnen und Schüler von Fachleuten lernen können, die ihnen praxisnahe Einblicke in die digitale Welt geben und offene Fragen in einer unterstützenden, nicht bevormundenden Atmosphäre beantworten.

Digitale Infrastruktur und ihre Nutzung

Die digitale Infrastruktur in Mecklenburg-Vorpommern weist nach wie vor große Mängel auf. Viele Schulen sind nicht ausreichend ausgestattet, um eine wirkungsvolle digitale Bildung zu gewährleisten. Es besteht ein großer Nachholbedarf bei der Bereitstellung von Computern, Tablets und stabilen Internetverbindungen – letzteres gilt insbesondere auch außerhalb des schulischen Umfelds. Auch die digitalen Kompetenzen der jungen Menschen sind oftmals unzureichend, was in erster Linie an den begrenzten Nutzungsmöglichkeiten zu Hause liegt, aber auch an den unzureichenden schulischen Ressourcen.

Die meisten jungen Menschen sind vor allem mit Smartphones und Tablets vertraut. Die Nutzung von Computern ist jedoch, wenn überhaupt, oft auf die Schule beschränkt, und der Umgang mit komplexeren Softwarelösungen ist vielen jungen Menschen fremd. Dies liegt in erster Linie daran, dass in vielen Haushalten keine geeigneten Geräte vorhanden sind, um den Lernprozess zu unterstützen. Die schulspezifischen IT-Services stellen zwar Inhalts- und Zeitfilter zur Verfügung, aber diese werden oft ohne ausreichende Kommunikation mit den Lehrkräften implementiert, was die Nutzbarkeit der digitalen Angebote einschränkt.

Verantwortungsvolle Einführung digitaler Bildung

Die Frage, ob es verantwortungsvoll ist, digitale Bildung flächendeckend einzuführen, obwohl viele Schulen technisch und personell nicht ausreichend ausgestattet sind, denkt von der falschen Seite. Statt zu fragen, ob es verantwortungsvoll ist, muss gefragt werden, warum viele Schulen immer noch nicht über die notwendige Ausstattung und das qualifizierte

Personal verfügen, um digitale Bildung zu vermitteln. Die Finanzierung des Bildungssystems muss an höherer Stelle ernsthaft diskutiert und verbessert werden, damit digitale Bildung nicht nur eine Absicht bleibt, sondern auch eine Realität wird.

Digitale Bildung muss flächendeckend eingeführt werden, um den nötigen Druck zu erzeugen, der die Infrastruktur vorantreibt. Eine solche Einführung erfordert nicht nur neue technische Ausstattungen, sondern auch eine kontinuierliche Fortbildung der Lehrkräfte und eine klare pädagogische Strategie, um digitale Kompetenzen auf allen Bildungsebenen zu fördern.

Stärkung der digitalen Kompetenzen

Ein zentraler Punkt zur Förderung der digitalen Teilhabe ist die Stärkung der digitalen Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen. Diese Kompetenzen umfassen weit mehr als die bloße Nutzung von digitalen Endgeräten. Sie beinhalten auch das kritische Denken im Umgang mit Informationen und die Fähigkeit, digitale Werkzeuge kreativ und produktiv zu nutzen. Hier ist Aufklärung der Schlüssel. Vielen Jugendlichen sind die Mechanismen der sozialen Medien, der Desinformationen, der Werbung und des Datenschutzes nicht bewusst. Es ist daher notwendig, dass sowohl Schulen als auch Elternhäuser ihre Verantwortung wahrnehmen, um den Jugendlichen einen kompetenten Umgang mit digitalen Medien zu vermitteln.

Ein Ansatz zur Vermittlung von digitalen Kompetenzen könnte die Entwicklung von praxisnahen und mediengerechten Tutorials sein, die jungen Menschen helfen, ihre technischen Fähigkeiten in realen Szenarien anzuwenden. Darüber hinaus könnte die aktive Teilhabe an der digitalen Infrastruktur der Schule, wie zum Beispiel die Entwicklung von schulischen Websites oder Apps, die nicht nur technische Fähigkeiten vermitteln, sondern auch das Gefühl der Eigenverantwortung und kreativen Entfaltung fördern.

Fazit

Die digitale Teilhabe von Kindern und Jugendlichen in Mecklenburg-Vorpommern ist nach wie vor von großen Ungleichgewichten geprägt. Um den Jugendlichen im Land eine gleichberechtigte Teilhabe an der digitalen Welt zu ermöglichen, sind umfassende Maßnahmen erforderlich. Diese reichen von einer besseren und vor allem flächendeckenden digitalen Infrastruktur im Land, sowie die Ausstattung der Schulen bis hin zu einer systematischen Ausbildung der Lehrkräfte und einer stärkeren Einbindung der Eltern in den Bildungsprozess. Nur durch gemeinsame Anstrengungen können wir sicherstellen, dass alle Jugendlichen die Möglichkeit haben, digitale Kompetenzen zu erwerben und kreativ in der digitalen Welt zu agieren.

Forderungen zur Verbesserung der digitalen Teilhabe junger Menschen in Mecklenburg-Vorpommern

1. Flächendeckende Bereitstellung von digitalen Endgeräten und Internetzugang für alle Jugendlichen

- Ausstattung aller Schülerinnen und Schüler mit geeigneten digitalen Endgeräten, insbesondere Laptops oder Desktop-Computern, um kreatives und bildungsrelevantes Arbeiten zu ermöglichen.
- Sicherstellung eines kostengünstigen oder kostenlosen Internetzugangs für sozial benachteiligte Familien.
- Spezielle Maßnahmen zur digitalen Ausstattung von Geflüchteten in Erstaufnahmeeinrichtungen.

2. Umfassende Aus- und Weiterbildung der Lehrkräfte in digitaler Bildung

- Verpflichtende, praxisnahe Fortbildungen für Lehrkräfte zu digitalen Technologien und Medienkompetenz.
- Bereitstellung von zeitlichen und personellen Ressourcen für Lehrkräfte, um digitale Unterrichtskonzepte zu entwickeln.
- Unterstützung durch digitale Fachkräfte an Schulen zur technischen Betreuung und Weiterbildung.

3. Digitale Bildung als fester Bestandteil des Lehrplans

- Konkrete und flächendeckende Umsetzung von Informatik als Pflichtfach und digitaler Medienkompetenz übergreifend im gesamten Lehrplan in allen Schulformen und in allen Fächern.
- Förderung kreativer und produktiver Nutzung digitaler Technologien, z. B. durch eigene Webprojekte oder App-Entwicklung im Unterricht.
- Stärkung der kritischen Medienkompetenz: Aufklärung über die Mechanismen sozialer Medien, Datenschutz und Fake News.

4. Schutz junger Menschen im digitalen Raum

- Aufklärung über Risiken wie gewalttätige Sprache in Online-Spielen, Extremismus und Grooming als Bestandteil der Medienbildung.
- Schaffung sicherer, moderierter digitaler Räume an Schulen (z. B. geschützter Minecraft-Server) zur Förderung sozialer Interaktion ohne externe Gefahren.
- Einbindung von Schulsozialarbeit und externen Fachstellen zur Prävention und Unterstützung im Umgang mit problematischen Online-Erfahrungen.

5. Bessere technische Infrastruktur in Schulen

- Schneller Ausbau von flächendeckendem, stabilem und leistungsfähigem Internet in Mecklenburg-Vorpommern.
- Bereitstellung moderner Computer, Software und Plattformen für interaktiven digitalen Unterricht.
- Transparente und sinnvolle Gestaltung von Netzsperrern, die pädagogisch begründet und nicht rein administrativ entschieden werden.

6. Kinder und Jugendliche aktiv in digitale Schulprojekte einbinden

- Entwicklung schulinterner Plattformen, die von Schülerinnen und Schüler mitgestaltet werden (z. B. digitale Vertretungspläne, Kantinen-Apps).
- Schaffung von Räumen für Experimente mit digitalen Technologien, z. B. durch Hackathons oder offene Programmierprojekte.
- Förderung von Peer-Learning-Ansätzen, bei denen junge Menschen ihr Wissen untereinander weitergeben.

7. Niedrigschwellige Angebote zur Förderung digitaler Kompetenzen außerhalb der Schule

- Unterstützung von Medienwerkstätten und Hackerspaces, um kreative und technische Fähigkeiten praxisnah zu erlernen.
- Förderung von außerschulischen Initiativen zur digitalen Bildung, z. B. durch Kooperationen mit Vereinen, Start-ups und Hochschulen.
- Bereitstellung von jugendgerechten Tutorials und Lernmaterialien in den bevorzugten digitalen Formaten der Jugendlichen.

8. Aufklärung über digitale Risiken und Förderung einer bewussten Mediennutzung

- Vermittlung eines gesunden Umgangs mit digitalen Medien und Prävention gegen exzessiven Konsum.
- Fokussierung auf sinnvolle und produktive Nutzung digitaler Technologien anstatt reiner Konsumförderung.
- Kritische Auseinandersetzung mit Algorithmen, Filterblasen und Monetarisierungsstrategien von Plattformen.
- Aufmerksamkeit für Desinformationskampagnen und Fake News schaffen.

9. Digitale Bildung jetzt vorantreiben – nicht warten, bis alle Schulen perfekt ausgestattet sind

- Einführung digitaler Bildung parallel zur Infrastrukturverbesserung, um den Druck auf eine bessere Ausstattung zu erhöhen.
- Förderung von Pilotprojekten zur digitalen Bildung an Schulen mit unterschiedlichen Ausgangsbedingungen.
- Schaffung flexibler Lösungen, die den digitalen Status quo der Jugendlichen einbeziehen und auf bereits vorhandenen Kompetenzen aufbauen.

Diese Forderungen sollen dazu beitragen, dass alle jungen Menschen in Mecklenburg-Vorpommern gleichermaßen von der digitalen Welt profitieren können – unabhängig von sozialer Herkunft, Wohnort oder finanziellen Möglichkeiten. Die Umsetzung ist dringend erforderlich, um eine digitale Kluft zu verhindern und Jugendlichen die Werkzeuge für eine selbstbestimmte Zukunft zu geben.

Die Stellungnahme ist ein gemeinsames Ergebnis mehrerer Mitglieder des Vereins. Wir freuen uns, einen Beitrag zur Diskussion über die digitale Teilhabe junger Menschen in Mecklenburg-Vorpommern zu leisten.

Mit freundlichen Grüßen,
Florian Becker
1. Vorsitzender
Port39 e.V. Stralsund