

Digitalisierung im Bildungsbereich

Positionen des Philologenverbands Baden-Württemberg PhV BW

Die Digitalisierung des Bildungsbereichs ist Teil einer gesamtgesellschaftlichen Entwicklung. Es werden große Erwartungen in diese Digitalisierung gesetzt. Manches hat sich – vor allem in der Pandemie – bewährt, manche Hoffnungen haben sich aber auch nicht erfüllt, sodass einzelne Länder Aspekte der Digitalisierung im Bildungsbereich wieder überdenken. Mit diesem Positionspapier beleuchtet der PhV BW Potenziale der schulischen Digitalisierung und definiert seine diesbezüglichen bildungs- und berufspolitischen Forderungen.



Gymnasiales Bildungsverständnis des PhV Baden-Württemberg

Bevor wir aber fragen, was „digitale“ Bildung bedeutet, welche Chancen und Risiken sie birgt, müssen wir uns vergewissern, was schulische „Bildung“ überhaupt in der heutigen Zeit für uns bedeuten soll. Deshalb zunächst eine kurze Bestimmung gymnasialer Bildung aus Sicht des PhV BW:

1. Der Philologenverband vertritt das **humanistische Menschenbild** (Individuum, Freiheit, Menschenwürde) und das **humboldtsche Bildungsideal** (Bildung als Persönlichkeitsentwicklung, Weg zur Menschwerdung). Das Ziel von Bildung ist die Persönlichkeitsentwicklung, die möglichst breite Entfaltung der Talente und Potenziale der Schülerinnen und Schüler, die Erziehung Jugendlicher zu selbstverantwortlichen, wertorientierten und mündigen Bürgern.
2. Lernen und Bildung sind **Beziehungsarbeit**: Lernen basiert im pädagogisch-didaktischen Dreieck auf der Auseinandersetzung von Schülerinnen und Schülern unter pädagogischer Anleitung der Lehrkraft mit dem didaktischen Lerngegenstand. Zu Geräten und Medien kann man keine Beziehung aufbauen, sie sind Hilfsmittel innerhalb des Lernprozesses.
3. **Orientierungswissen** ist als Grundlage für Kommunikation und Verortung in der globalisierten Welt notwendig. Dazu gehört ein Wissenskanon als gemeinsame Kulturgrundlage. Wer nichts weiß, muss alles glauben. Zu diesem unverzichtbaren Orientierungswissen gehören Medienbildung und Informatik.

Was kann man unter „Digitalisierung“ im Bildungsbereich verstehen?

Digitalisierung kann vielfältige Bedeutungen haben:

1. Verwendung digitaler **Geräte** (durch Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler im Unterricht, zu Hause; Fragen der Planung, Finanzierung und Wartung der Geräte durch Lehrkräfte oder externe Fachkräfte, ...)

2. Verwendung digitaler **Medien** im Unterricht (Audio, Video, Lern- und Anwendungssoftware bzw. Apps, Medienerstellung und -bearbeitung, ...)
3. Verwendung des **Internets** (z. B. als Informationsquelle, Texte und audio-visuelle Medien, Kommunikationsplattformen, soziale Medien, Messenger, Lernmanagementsysteme, Cloudspeicher, Kollaborationssoftware, ...)
4. **Ressourcenausstattung** der Schulen, Lehrkräfte und Schülerschaft (Planung und Finanzierung von Netzwerktechnik/WLAN, leistungsfähiger Internetanschluss, Ausstattung der Räume und Personen mit zeitgemäßen digitalen Endgeräten: z. B. Beamer, Dokumentenkameras, Tabletswagen, Whiteboards ...)
5. **Medienkompetenz** von Lehrkräften und Schülerschaft bei der Verwendung von Geräten, Medien und Internet (kompetenter, kreativer und verantwortungsvoller Umgang mit Anwendungsprogrammen, Apps und Plattformen, Vernetzungs- und Kollaborationsmöglichkeiten, Datenschutz und Urheberrecht, Umgang mit Fake-News, KI, Cybermobbing, Suchtprävention, Selbstbestimmung, Persönlichkeitsrechte ...)
6. **Informatikunterricht** (grundlegendes Verständnis für Algorithmen, Funktionsweise und Programmierung von digitalen Anwendungen, Internetseiten, Computerprogrammen, Apps...)
7. Verankerung im **Bildungsplan** und in der **Lehrkräftebildung** und **-fortbildung**
8. Bewahrung der **staatlichen Aufsicht über das Bildungswesen** gegenüber privatwirtschaftlichen Interessen (Befähigung für den digitalen Arbeitsmarkt versus Einfluss von Digitalkonzernen und wirtschaftsnahen Stiftungen)

**Welche Ziele sollen durch Digitalisierung im Bildungsbereich erreicht werden?
Welche Herausforderungen sind damit verbunden?**

1. Lerngegenstände werden anschaulicher

Neuartige, multi-sensorielle Lernerlebnisse werden durch die Verfügbarkeit vielfältiger digitaler Medien ermöglicht, dazu kommen vermehrt Virtual Reality, virtuelle Rundgänge, 3 D-Brillen usw. Schülerinnen und Schüler erleben Lerngegenstände hautnah.

Wenn aber nur auf Anschaulichkeit gesetzt wird, könnten eigene Vorstellungskraft und Abstraktionsvermögen verkümmern. Virtuelle Realität kann eine sinnvolle Ergänzung sein, Erfahrungen in der realen Welt jedoch nicht ersetzen.

2. Lernen wird individualisiert

Mit Heterogenität kann besser umgegangen werden, sodass alle Lerntypen, hochbegabte und schwächere Schülerinnen und Schüler optimal lernen. Lernsoftware geht durch KI (Künstliche Intelligenz) auf die individuellen Bedürfnisse, Stärken und Schwächen des Lernenden ein. Die Schülerschaft kann gemäß individueller Bedürfnisse, auf individuellen Lernwegen und in ihrer Geschwindigkeit lernen. Lehrkräfte werden entlastet und können sich besser um die Förderung einzelner Schülerinnen und Schüler kümmern.

Lernsoftware und KI können bestimmte Lern- bzw. Unterrichtsphasen durch automatisierte Individualisierung unterstützen. Aber gerade gymnasialer Unterricht geht weit über den Erwerb, die Übung und Festigung basaler Kompetenzen hinaus: Er ist durch komplexe Lerninhalte, Dialog, Diskussion und Reflexion von Schülern untereinander und mit der Lehrkraft gekennzeichnet. Beachtet werden muss das Thema Datenschutz: Durch Nutzung von Lernsoftware könnten sensible personenbezogene Daten anfallen, die für die Erstellung umfangreicher Persönlichkeits-, Lern- und Kompetenzprofile missbraucht werden könnten.

3. Lernstandsanalysen erleichtern die Kompetenz-Diagnose

Durch Lernstandsanalysen (VERA 8, Lernstand 5, ...) werden Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler gemessen. Im Rahmen der datengestützten Schulentwicklung verbindet sich damit die Hoffnung, den Lernprozess zu optimieren. Lernstandsanalysen können komplett digital durchgeführt und automatisiert ausgewertet werden; das erleichtert die Korrekturarbeit der Lehrkräfte. Die Schulergebnisse werden Teil des schulischen digitalen „Datenblattes“ und sind damit eine der Grundlagen des Statusgesprächs und der Zielvereinbarungen im datengestützten Schulentwicklungsprozess. Außerdem können Lernstandsanalysen für Kompetenzmessungen einzelner Schülerinnen und Schüler und deren individuelle Förderung verwendet werden. Schulbuchverlage und andere Anbieter und Institutionen bieten immer mehr Materialien und Plattformen zu diesem Zweck an.

Kompetenzorientierte Testungen können aber nur einen Teil dessen abbilden, was gymnasiale Bildung ausmacht. Basiskompetenzen können damit gut, komplexere Fertigkeiten weniger oder überhaupt nicht abgebildet werden. Es werden bisher auch nur in wenigen Fächern Lernstandsanalysen durchgeführt. Insofern ist die Aussagekraft begrenzt. Datengestützte Schulentwicklung ist ein weites Feld, das hier nicht erschöpfend diskutiert werden kann. In seiner Pressemitteilung vom 01.03.2019 hat der PhV BW sich eingehender mit der Problematik auseinandergesetzt.¹

4. Lernen wird aktiver, kreativer, kollaborativer

Schülerinnen und Schüler konsumieren nicht nur Lerninhalte, sondern entwickeln und gestalten eigenständig multimediale digitale Projekte und Präsentationen. Kooperatives Arbeiten in Projektgruppen wird durch kollaboratives Bearbeiten von Dokumenten in der digitalen Bildungsplattform erleichtert. Das kann unabhängig vom Präsenzunterricht auch zu anderen Zeiten und an anderen Orten geschehen.

Analoges Arbeiten in der Gruppe vor Ort stärkt soziale Kompetenzen, was bei rein digitaler Kooperation über Plattformen in den Hintergrund gerät. Das haben auch die Erfahrungen mit Fernunterricht in der Pandemie gezeigt. Gelungener Unterricht besteht aus einem breiten Mix vielfältiger Unterrichtsmethoden, Sozial- und Lernformen.

¹ Vgl. Pressemitteilung des PhV BW vom 1.3.2019 „Pressemitteilung des Philologenverbandes Baden-Württemberg (PhV BW) zum Qualitätskonzept des Kultusministeriums“ unter <https://www.phv-bw.de/pressemitteilung-des-philologenverbandes-baden-wuerttemberg-phv-bw-zum-qualitaetskonzept-des-kultusministeriums/>

5. Lernen wird zum Spiel

Auf „Gamifizierung“ („Gamification“) beruhende Lernprogramme und Apps motivieren die Schülerinnen und Schüler durch individuelle Belohnungen und Anreize dranzubleiben. Das „wahre Leben“, auf das Schule vorbereiten soll, ist aber kein Spiel: Für das Leben müssen Schülerinnen und Schüler selbstverständlich auch Frustrationstoleranz erwerben, also die Fähigkeit, Aufgaben zu bewältigen, die nicht immer Spaß machen oder zum sofortigen Erfolg führen. Die Bewältigung schwieriger, wenig abwechslungsreicher Aufgaben kann ebenfalls stolz und zufrieden machen. Im Sport und in der Musik muss auch erst mühsam trainiert oder geübt werden, um Erfolg zu haben – man hat durchgehalten!

6. Verfügbarkeit riesiger digitaler Informations- und Materialsammlungen im Internet

Informationen und Lernmedien werden einfach, schnell, oft kostengünstig oder sogar kostenlos und global verfügbar, z. B. über YouTube, Wikipedia, Blogs, Podcasts, KI-Chatbots usw. Dabei muss die Qualität der verwendeten Angebote geprüft werden. Die Schülerinnen und Schüler müssen also in die Lage versetzt werden, gute Quellen und Informationen von fragwürdigen zu unterscheiden, Fake-News, Manipulationsversuche usw. zu erkennen.

7. Flipped Classroom

Statt in der Schule könnten sich Schülerinnen und Schüler im internetgestützten „**Flipped Classroom**“ außerhalb der Unterrichtszeit zuhause neue Inhalte aneignen und dann im Unterricht selbständig das Gelernte anwenden.

Allerdings ist dies an vielfältige Voraussetzungen und Ressourcen geknüpft: Schülerinnen und Schüler müssen die digitalen Geräte (Smartphone, Tablet, PC ...) samt der erforderlichen Programme bzw. Apps und Breitbandigem Internetanschluss zur Verfügung haben. Außerdem müssen die Lernenden auch willens sein, die häuslichen Aufgaben zu erledigen. Dafür sind dann eine gute Arbeitshaltung und Selbstkontrolle erforderlich.

8. Künstliche Intelligenz

Grundsätzliche Überlegungen

KI ist ein neues, revolutionäres Medium, das bleiben wird, auf das Schule die Schülerinnen und Schüler vorbereiten und das deshalb auch in der Schule eine Rolle spielen muss. Gleichzeitig muss sich Schule bewusst sein, dass KI wie jedes neue Medium eine Dialektik von Vor- und Nachteilen mit sich bringt.

Schon Platon beklagte in der Antike die Erfindung des Alphabets, weil die Schrift das Gedächtnis der Menschen verkümmern lassen werde. Man musste ja nun die Ilias und Odyssee nicht mehr unbedingt auswendig lernen, um sie vortragen zu können, sondern konnte sie aufschreiben und vorlesen.

Der Taschenrechner hat Rechnen vereinfacht, aber zur weitgehenden Verkümmern des Kopfrechnens bzw. schriftlichen Rechnens geführt.

Soziale Medien vereinfachen zwischenmenschliche Kontakte und Kommunikation, machen kurzweilige Unterhaltung allzeit verfügbar, senken aber Aufmerksamkeitsspanne und Konzentrationsvermögen, bedrohen durch Datenabfluss an Digitalkonzerne die digitale Selbstbestimmung und Persönlichkeitsrechte, ihre Algorithmen bevorzugen extreme Meinungen und befördern so die Polarisierung der Gesellschaft bis hin zur Gefährdung des sozialen Zusammenhalts und der Demokratie. Die sozial-emotionalen Belastungen durch die sozialen Medien dürfen nicht vernachlässigt, sondern müssen auch im Bildungswesen berücksichtigt werden.

Wikipedia, Internet, Google und Handy haben Information in Sekundenschnelle zugänglich für alle gemacht. Allerdings sank dadurch die Bereitschaft, sich überhaupt erst einmal einen Wissenskanon anzueignen.

KI-Chatbots sind nun sozusagen Taschenrechner für alle Fächer, da sie ja die automatische Text-, Bild- und Musikproduktion erlauben, Fremdsprachen übersetzen, Texte zusammenfassen, Computerprogramme schreiben usw. Das wird die Produktivität von Fachkräften enorm steigern, möglicherweise aber die Bereitschaft der Menschen senken, sich Wissen und Fertigkeiten anzueignen, um diese Kulturtätigkeiten auch noch selbständig, ohne KI-Unterstützung ausüben zu können.

Es muss deshalb in der schulischen Bildung sichergestellt werden, dass elementare Kulturtechniken zunächst ohne technische Hilfsmittel erlernt und gefestigt werden. Sonst droht der Verlust dieser Kompetenzen: Schreiben, Rechnen, Textanalyse, Fremdsprachenkenntnisse, Programmieren, wissenschaftlich-technischer Sachverstand, juristische Expertise ... Im Extremfall wäre die Menschheit von der KI komplett abhängig.

Abgesehen davon eröffnet KI neue Dimensionen der Desinformation durch Fake-News, Deep-Fake-Videos, Stimmenimitation, Identitätsdiebstahl usw. Das stellt eine ernsthafte Bedrohung für den gesellschaftlichen Zusammenhalt und unsere freiheitlich-demokratische Grundordnung dar. Deshalb muss die Schülerschaft medienpädagogisch gestärkt werden, um KI mündig und verantwortungsvoll nutzen zu können. Dafür ist es notwendig, dass KI im Mediacurriculum der Schule berücksichtigt wird und im Unterricht der weiterführenden Schulen einen angemessenen Stellenwert bekommt.

Dennoch bieten KI-Werkzeuge enormes Potenzial im Bildungsbereich: KI-basierte Lernanwendungen können individuelle, adaptive Angebote für alle Lernenden generieren. So kann jeder Lernende auf seinem persönlichen Niveau arbeiten. Lehrkräfte können außerdem Unterrichtsmaterialien auf verschiedenen Niveaustufen erstellen lassen. Das erleichtert die Binnendifferenzierung im und außerhalb des Unterrichts.

Was den Einsatz von KI als Hilfsmittel für Korrektur und Bewertung von Schülerleistungen angeht, muss sichergestellt werden, dass die Verantwortung für die Leistungsbeurteilung bei der Lehrkraft verbleibt. Menschen müssen von Menschen beurteilt werden, nicht von Maschinen. Außerdem darf die pädagogische Freiheit und Verantwortung der Lehrkraft nicht durch KI eingeschränkt werden: Die Entscheidung über den Einsatz von KI muss deshalb bei der Lehrkraft liegen.

Soweit KI-Anwendungen tatsächlich zur Arbeitersparnis der Lehrkräfte führen sollte, muss diese Produktivitätssteigerung für die Entlastung der zurzeit strukturell schon überlasteten Lehrkräfte genutzt werden. Es darf nicht dazu kommen, dass mit dem

Argument der Arbeitserleichterung durch KI die Unterrichtsverpflichtung der Lehrkräfte weiter erhöht wird.

Forderungen bezüglich des Einsatzes von KI im Bildungswesen

1. KI-Werkzeuge (Plattformen, Chatbots, Anwendungsprogramme ...) sind neue, revolutionäre Medien, die Teil des schulischen Bildungsauftrags werden müssen.
2. KI-Werkzeuge müssen bewusst eingesetzt werden, denn sie bringen wie alle neuen Medien eine Dialektik von Vor- und Nachteilen mit sich.
3. Schülerinnen und Schüler und Lehrkräfte benötigen datenschutzkonforme KI-Werkzeuge; Lehrkräfte brauchen passende Fortbildungsangebote.
4. KI-Werkzeuge müssen auch zur Entlastung von Lehrkräften genutzt werden.
5. Die pädagogische Verantwortung bleibt bei der Lehrkraft; sie darf nicht an KI delegiert werden.

Forderungen des PhV BW bezüglich der Digitalisierung im Bildungsbereich

1. Die Dialektik der Digitalisierung muss berücksichtigt werden.

Es hat sich gezeigt, dass die vielfältigen Aspekte der Digitalisierung jeweils positive und negative Seiten haben. Digitalisierung muss in ihrer Dialektik also ganzheitlich betrachtet werden, insbesondere bevor bestimmte Maßnahmen für die Unterrichtsentwicklung oder Bildungspolitik getroffen werden.

2. Entscheidend für den Bildungserfolg sind die Menschen und die Lerninhalte.

In konkreten Lernsituationen können digitale Medien und Geräte dem Lernprozess dienen. Inwiefern das der Fall ist, wo die Chancen und die Risiken liegen, muss untersucht, entsprechende pädagogische Konzepte müssen entwickelt werden. Nur dann kann die Digitalisierung zielgerichtet und gewinnbringend angewendet werden.

3. Digitalisierung ist kein Selbstzweck.

Die Frage darf nicht lauten: Wir stellen wegen der notwendigen Digitalisierung von Büchern, Tafeln und Heften auf digitale Geräte (z. B. Tablets) und Plattformen um – was können wir mit denen jetzt machen? Sondern: Wir haben einen Bildungsgang mit konkreten Themen und Inhalten - An welchen Stellen können uns die Geräte hier beim Lernen phasenweise sinnvoll unterstützen?

4. Digitalisierung muss durchgehend im Bildungsplan verankert sein.

Wenn die Schülerinnen und Schüler auf eine Welt vorbereitet werden müssen, die von digitalen Geräten und Anwendungen geprägt ist, müssen sie in die Lage versetzt werden, diese verantwortungsvoll, kritisch und kompetent zu nutzen. Sie müssen auch ein informationstechnisches Grundverständnis für die Funktionsweise der Geräte und Anwendungen

erwerben. Zur Medienbildung gehört der qualifizierte Umgang mit Fake News, sozialen Netzwerken, KI-generierten Inhalten usw. Insofern müssen Medienbildung und Informatik auch am allgemeinbildenden Gymnasium integraler Bestandteil des Bildungsplanes sein.

5. Digitalisierung erfordert pädagogische Konzepte und Fortbildung.

Bevor an den Schulen flächendeckend digitale Medien und Geräte eingesetzt werden, müssen passende und nachweislich nutzbringende pädagogisch-didaktische Konzepte entwickelt werden. Diese müssen den Lehrkräften in Form geeigneter Fortbildungsangebote vermittelt werden.

6. Geräteausstattung und -Wartung müssen sichergestellt werden.

Die für das pädagogische Konzept der Schule erforderliche Ausstattung mit Geräten, Anwendungen, Netzwerktechnik usw. muss Lehrkräften und Schülerschaft zur Verfügung gestellt werden, dauerhaft finanziert sein und darf nicht von der Finanzkraft der Schulträger (Kommunen) oder Elternhäuser abhängen. „Bring Your Own Device“, BYOD, ist keine Lösung: Die Lernmittelfreiheit muss garantiert sein.

7. Mehrarbeit und Mehraufwand für Lehrkräfte müssen vermieden werden.

Wenn Lehrkräfte digitale Geräte im Unterricht nutzen sollen, müssen die entsprechenden Infrastrukturen und Geräteparks eingerichtet, administriert und gewartet werden. Die Schulen müssen die entsprechende Dienstleistung entweder von externen Experten zeitnah und regelmäßig bekommen, oder aber ausreichend Anrechnungsstunden für die Erfüllung dieser Aufgabe durch schulinterne Lehrkräfte in der Form von Netzwerkbetreuern (eigentlich „Netzwerkberater“, denn die Betreuung des Geräteparks der Schule ist Sache des Schulträgers, also der Kommune). Die derzeitige Zuweisung von Anrechnungsstunden für die Netzwerkbetreuung ist nicht auskömmlich und müsste massiv erhöht werden.

Insgesamt entsteht durch die Digitalisierung schulischer Bildung erheblicher Mehraufwand für die Lehrkräfte, der durch eine Arbeitszeitsenkung bzw. die Aufstockung von Anrechnungsstunden für die mit der Digitalisierung verbundenen Zusatzaufgaben aufgefangen werden muss. Eine weitere Belastung entsteht durch die Entgrenzung der Arbeitszeit, wenn von Lehrkräften erwartet wird, schulische Aufgaben über digitale Informations- und Kommunikationsplattformen auch noch zuhause in der eigenen Freizeit zu erledigen. Die digitalen Endgeräte für Lehrkräfte müssen den Lehrkräften verlässlich zur Verfügung gestellt, gewartet und auf zeitgemäßem Stand gehalten werden.

8. Digitale Souveränität muss als Leitprinzip beachtet werden.

Ein Bundesland wie Baden-Württemberg oder ein Staat wie die Bundesrepublik Deutschland müssen im Sinne der staatlichen Aufgabe der gesellschaftlichen Daseinsvorsorge auf zukunftsfähige, dauerhaft verfügbare systemrelevante Netzwerk-, Software- und Cloud-Lösungen setzen. Ein Bundesland oder ein Staat darf sich also weder in der öffentlichen Verwaltung noch im Bildungswesen von Software-Anwendungen oder einem Cloud-Angebot abhängig machen, über das es nicht mit voller digitaler Souveränität selbst dauerhaft sicher verfügen kann. Deshalb sollten diese Cloud-Anwendungen nach Möglichkeit vom Land selbst betrieben werden.

Öffentliche Gelder sollten vornehmlich in öffentliche Güter investiert werden, die der Allgemeinheit zugutekommen. Deshalb erscheint es sinnvoll, öffentliche Gelder, soweit wie möglich, nicht für die Anschaffung kommerzieller Software privater Anbieter zu verwenden, sondern vornehmlich in öffentliche Güter zu investieren, also in die Anpassung, Nutzung und Weiterentwicklung von Open Source-Software, die für die Allgemeinheit frei und dauerhaft verfügbar ist.

9. Digitalisierung muss Datenschutz und Persönlichkeitsrechte wahren.

Im Schulbereich müssen Datenschutz und der Schutz der Persönlichkeitsrechte bei der Nutzung von IT-Produkten sichergestellt werden, sodass nur unzweifelhaft DSGVO-konforme digitale Anwendungen eingesetzt werden können. Soweit personenbezogene Daten verarbeitet, übertragen und gespeichert werden, müssen die entsprechenden Server in Europa stehen und gemäß der DSGVO betrieben werden.

Software-Produkte von Anbietern, die aufgrund ihrer Produktpolitik oder auch der Rechtslage im Land ihres Firmensitzes die DSGVO-Konformität ihrer Produkte nur eingeschränkt garantieren können, sind grundsätzlich problematisch.

10. Digitalisierung muss im Sinne von Verbraucherbildung Wahlmöglichkeiten eröffnen.

Außerdem muss in der Schule eine Medienbildung betrieben werden, die der Schülerschaft im Softwarebereich Wahlmöglichkeiten eröffnet und so persönliche digitale Autonomie vermittelt. Im Rahmen der Medienbildung künftiger Generationen ist es nicht Aufgabe allgemeinbildender Schulen, die Schüler in der Nutzung von Produkten eines bestimmten kommerziellen Anbieters zu schulen. Schulen müssen vielmehr im Sinne der Kompetenzorientierung die Fähigkeit zu vermitteln, sich in die Nutzung beliebiger digitaler Anwendungen einzuarbeiten und diese sinnvoll zu nutzen.

Die Digitalisierung soll der Ökonomisierung der Bildung keinen Vorschub leisten. Digitalisierung darf nicht dazu benutzt werden, einzelnen Produzenten digitaler Endgeräte und Medienkonzernen neue Absatzgebiete im Schulbereich zu erschließen. Die staatliche Aufsicht und Zulassung für Lernmittel muss auch im Bereich der digitalen Bildungsmedien durchgesetzt werden. Wirtschaft und Medienkonzerne dürfen nicht über Unterrichtsmethoden und Lerninhalte bestimmen.

11. Digitalisierung muss die pädagogische Verantwortung der Lehrkräfte stärken

Die pädagogische Verantwortung bzw. Freiheit der Lehrkräfte muss auch in der digitalen Welt uneingeschränkt erhalten bleiben. Lernwege und -inhalte müssen von den Lehrkräften bewusst ausgewählt und eingesetzt (oder auch nicht eingesetzt) werden können.

12. Die Bedürfnisse der Beschäftigten müssen bei der Digitalisierung berücksichtigt, die Personalvertretung durchgehend beteiligt werden.

Die Beteiligungsrechte der Personalvertretung müssen im Rahmen der Digitalisierung beachtet werden. Laut LPVG (Landespersonalvertretungsgesetz Baden-Württemberg)

§ 75 Angelegenheiten der eingeschränkten Mitbestimmung, Absatz 4, hat der Personalrat mitzubestimmen über die Einführung grundsätzlich neuer Arbeitsmethoden, die wesentliche Änderung oder wesentliche Ausweitung bestehender Arbeitsmethoden, die Einführung, wesentliche Änderung oder wesentliche Ausweitung der Informations- und Kommunikationsnetze, sowie die Einführung grundsätzlich neuer Formen der Arbeitsorganisation und wesentliche Änderungen der Arbeitsorganisation – also über Maßnahmen wie die Einführung digitaler Informations- und Kommunikationsplattformen, elektronischer Tagebücher usw.

Im Rahmen der Digitalisierung muss auch der Arbeits- und Gesundheitsschutz der Lehrkräfte beachtet werden, z. B. durch die Einrichtung normgerechter Bildschirmarbeitsplätze, die Finanzierung von Bildschirmarbeitsplatzbrillen und die Abwägung von Vorteilen und möglichen Risiken der zusätzlichen Strahlenbelastung durch WLAN.

Beschlossen vom PhV-Hauptvorstand am 13.12.2024 in Stuttgart