

Bewerbung für den Wolfgang-Heilmann Preis der Integrata
Stiftung für humane Nutzung der Informationstechnologie

Exposé

Digitale Mündigkeit – Konsequenzen für Bildung in der E-Society

**Digitale Mündigkeit ist aus philosophisch-ethischer wie aus gesellschafts-
theoretischer Sicht elementar für individuelle Handlungsautonomie und
gesellschaftliche Stabilität zukünftiger Gesellschaften. Der Didaktik der
Informatik kommt somit eine wesentliche Rolle für die Bildung in der E-Society
zu. Erste vielversprechende Konzepte dazu liegen vor und müssen nun in die
Bildungssysteme implementiert werden.**

Unserer Überzeugung nach ist es die Aufgabe heutiger Bildungspolitik dafür Sorge zu
tragen, dass zukünftige Generationen auch in der Breite *master of the machine* und
Souverän in der digitalen Gesellschaft sein werden. Es gilt die Grundlage für individuelle
Handlungsautonomie und für unsere freiheitlich-demokratische Grundordnung auch für
eine Welt sicherzustellen, in der digitale Systeme in allen Lebensbereichen unseren
Deutungs- und Handlungsspielraum vorstrukturieren werden.

Die ethische Grundlage allen Handelns ist die Befähigung zur selbstbestimmten
Entscheidungsfindung und verantwortungsbewussten Urteilsfindung. Das hier
vorgelegte interdisziplinäre Projekt problematisiert und beantwortet, wie dieses ethische
Vermögen des Menschen in zunehmend digitalisierten Lebenswelten auf das Erreichen
von digitaler Mündigkeit angewiesen ist, welche Bedeutung digitale Mündigkeit für den
Bestand und die Entwicklungsfähigkeit von Gesellschaft hat, was digitale Mündigkeit
praktisch/konkret eigentlich ausmacht und wie man *digital literacy* auf breiter Basis
erreichen kann.

Fachverbände, Industrie und Wissenschaft mahnen seit Jahren dazu, unsere
Bildungssysteme darauf auszurichten. Ausgerechnet die Dichter- und Denkernation fällt
hier aber bisher weit gegenüber anderen Industrienationen zurück. Dabei gibt es sowohl
ein ausgereiftes didaktisches Grundgerüst („Dagstuhl-Erklärung“) als auch
hervorragende Praxisansätze (Unterrichtskonzepte und –materialien wie IT2school, CS-
unplugged, dazu Bastelcomputer wie Caliope, Micro:Bit und Beebot etc.).

Computer Science for all (#cs4all) ist in diesem Sinne eine wichtige bildungspolitische
Forderung und es gilt den Entscheidern und Praktikern des Bildungssystems die
Hintergründe darzustellen. Dazu soll dieses Projekt dienen.