

Beispiel: Lernen im Zeichen der Digitalisierung

Wie jeder Ort zum Lernort wird

Die Digitalisierung hat die Diskussion um Lernorte, Lernumgebungen und das Lernen vor Ort neu beflügelt. Der virtuelle Raum als Lernraum wurde zur Option. Zuerst als die schlechtere Wahl, die nur Erfahrungen aus zweiter Hand ermöglichte und nur kleine Bausteine komplexer Lernprozesse zu unterstützen schien. Dann als Gegenentwurf und Konkurrenz zum Präsenzlernen. Webinare, MOOCs, soziale Netzwerke erweitern den Möglichkeitsraum des Lernens. Klassische Bildungsträger sehen sich herausgefordert, ihre Rolle und ihre Angebote neu zu definieren. Sich vor Ort zu treffen, muss heute einen Mehrwert bieten, der nicht mehr selbstverständlich ist. Hinzu kommt: Für viele Menschen ist ein Alltag ohne die Möglichkeiten der digitalen Vernetzung nicht mehr denkbar. Die Unterscheidung in ein Lernen vor Ort und ein Lernen im virtuellen Raum ist für sie eine künstliche, alltagsfremde Unterscheidung.

Im Folgenden werden die Folgen der Digitalisierung für das Denken über Lernorte an vier Entwicklungen festgemacht. Drei Beispiele zeigen auf, wie sich einzelne Bildungsanbieter auf den Weg begeben haben, neue Möglichkeiten des Zusammenspiels von Online- und Präsenzlernen zu entwerfen.

Das Lernen vor Ort wird immer digitaler

Gibt es eigentlich noch ein Lernen vor Ort ohne Digitalisierung? Steht uns hierzulande nicht in jedem Lernraum der Zugang zum Netz und zu netzgestützten Endgeräten offen? Ist nicht die Geschichte des Lernens vor Ort auch eine Geschichte des Einsatzes von Medien? Also: Macht es vor diesem Hintergrund noch Sinn, das Lernen vor Ort und das Lernen im virtuellen Raum zu trennen?

In der Lehr-/Lernpraxis wird bereits an vielen Stellen das Netz genutzt, um Lernprozesse zu erweitern oder attraktiver zu gestalten. Wenn wir Teilnehmenden Themen präsentieren wollen, ist der Zugriff auf Netzressourcen, wie zum Beispiel kurze Erklärfilme, eine Selbstverständlichkeit. Die Übertragung einer Präsentation eines externen Experten in den Seminarraum oder den Hörsaal ist oft keine

technische Hürde. Das Live-Streaming von Vorträgen ist vielerorts Routine. Kahoot (www.kahoot.com) ist eine „spielebasierte Lernplattform“, um mit den Teilnehmenden vor Ort ein kurzes Online-Quiz durchzuführen. Daneben steht eine große Zahl von Systemen und Tools, um weitere Rückmeldungen der Teilnehmenden – Fragen, Antworten, Ideen – live aufzunehmen und darzustellen. In BarCamps werden Protokolle gleich im Netz gepflegt. Und mit der Community draußen im Netz wird via Hashtags kommuniziert.

Das virtuelle Lernen wird immer sozialer

Lange Zeit lebte die Abgrenzung des Lernens vor Ort vom Lernen im virtuellen Raum davon, dass das Online-Lernen nur ein beschränktes Lernerlebnis bot. Denn es fehlte ja die Kommunikation mit dem Lehrenden und anderen Lernenden. Das stimmt, wenn wir an die ersten Schritte des computergestützten Lernens in den 1990er-Jahren zurückdenken. Doch seit der Verbreitung und Nutzung von Social Media wissen wir, dass das Netz auch der Ort ist, an dem Beziehungen eingegangen und gepflegt werden. Konzepte wie „e-Learning 2.0“ und der „Connectivism“ (Siemens 2005) betonen, dass das Lernen im virtu-



Autor |
Dr. Jochen Robes, selbstständiger Berater und Betreiber von www.weiterbildungsblog.de, berät Unternehmen und Organisationen bei der Einführung und Optimierung ihrer Angebote in HR und Corporate Learning
info@robes-consulting.de

ellen Raum in seiner besseren Form immer aktiven Austausch und Vernetzung von Nutzern und Informationen bedeutet.

Was früher dem Lernen vor Ort vorbehalten war – die direkte, unmittelbare Kommunikation und die Beziehungsarbeit zwischen den am Lernprozess Beteiligten –, kann heute auch über verschiedene netzgestützte Medien und Tools stattfinden: Wir kommunizieren mithilfe von Text, Ton und Bild, im Dialog oder in unterschiedlichen Gruppenkonstellationen, synchron wie asynchron. Wer immer einen Austausch mit anderen startet, kann kontextbezogen zwischen verschiedenen Medien, Formen und Kanälen wählen und häufig sogar Präsenz und Online kombinieren.

Michael Kerres geht noch einen Schritt weiter und spricht von „digital first“: „Die Digitalisierung des traditionellen Lernraums steht der Sozialisierung des digitalen Lernraums gegenüber. Beide Trends konstituieren das Schlagwort „ubiquitäres Lernen“, das sich letztlich von Räumen löst, und Lernen über digitale Geräte verfügbar macht, wo immer dieses auch stattfindet. Beide Trends laufen aufeinander zu und führen zu der Forderung, Lernangebote künftig digital first zu konzipieren: Materialien und Werkzeuge sind digital bereitzustellen, damit Lernende – in welchen Lernräumen immer – auf diese zugreifen und nutzen können“ (Kerres 2016).

Die Lernenden bestimmen ihre Lernräume

Die Wahl des Lernorts und seine Gestaltung war lange Zeit ein fester Teil des didaktischen Designs. Aber wenn wir uns zukünftig mehr selbstgesteuerte oder gar selbstorganisierte Lernprozesse wünschen, ist diese Vorgabe überholt. „Learning anytime, anywhere“, „mobile learning“, „ubiquitous learning“ bedeuten: Die konkreten Lernräume beginnen sich aufzulösen und zu individualisieren. Jeder Ort ist ein potenzieller Lernort.

Lernen bedeutet unter diesen Voraussetzungen, dass Lehrende Optionen und Möglichkeiten anbieten, die Lernende auf der Grundlage individueller Präferenzen und Vorlieben aufnehmen. Das setzt allerdings neue Anforderungen und Aufgaben, zum einen an die Lernenden, die über Medien-, Digital- und Selbstlernkompetenzen sowie über entsprechende Gestaltungsmöglichkeiten verfügen müssen; zum an-

deren an die Lehrenden, die ihre neue Rolle im Sinne einer „Ermöglichungsdidaktik“ (Arnold/Schübler 2003) ausfüllen und annehmen.

Digitalisierung plus Lernen vor Ort

Die Digitalisierung setzt vor allem die klassischen Lernorte wie Hochschulen, Bibliotheken und Volkshochschulen unter Veränderungsdruck. Das Netz bietet ihren Zielgruppen den schnellen Zugriff auf Lerninhalte und Experten. Communities und Netzwerke stehen zum Austausch unter Gleichgesinnten bereit. Warum sollen sich Lernende zukünftig noch auf den Weg machen, die klassischen Lernorte aufzusuchen?

Weil sie es wollen! Nicht um jeden Preis, aber wenn sich die klassischen Bildungsträger mit ihrem Marken- und Qualitätsversprechen, aber noch wichtiger: mit ihrer Infrastruktur vor Ort den neuen Möglichkeiten öffnen, wird es Interesse geben. Vor allem die BarCamps, die seit Jahren mehr und mehr Menschen anziehen, sich für zwei Tage zu treffen und auszutauschen, sind dafür ein Beleg. Interessant ist, dass diese Bewegung in der Netz-Community entstanden ist und gerade netzaffine Nutzer anspricht. Aber das Lernen vor Ort im Zeichen der Digitalisierung ist kein Selbstläufer. So hat Jöran Muuß-Merholz eine „Checkliste für angenehme Lernorte“ entwickelt und gleich gefordert: „Gute Lernorte setzen auf eine Verbindung von alten und neuen Konzepten: Bibliotheken und Kaffeehäuser, Coffeeshops und Coworking Spaces. Wir brauchen Lernsäle statt Lesesäle“ (Muuß-Merholz 2018).

Lerntteams in der Stadtbibliothek

Von klassischen Bildungsanbietern wird das Digitale häufig als Bedrohung oder als Konkurrenz verstanden, von der es sich abzugrenzen gilt. Diese Strategie scheint jedoch mit Blick auf die Dynamik der Netze sowie die Erwartungen und Nutzungsgewohnheiten der Lernenden wenig erfolgversprechend. Deshalb passen sich mehr und mehr Bibliotheken den neuen Möglichkeiten an: Es gibt digitale Werkstätten, Makerspaces, Möglichkeiten des 3-D-Drucks und -Scans, Nao-Roboter und Virtual Reality zum Experimentieren. Zusätzlich haben Mitglieder der Bibliotheken immer häufiger kostenlosen Zugang zu den Online-Kursen bestimmter Anbieter.

Literatur |

Arnold, R./Schübler, I.: Ermöglichungsdidaktik: Erwachsenenpädagogische Grundlagen und Erfahrungen. Baltmannsweiler 2003
Faulbacher, O. (2018): So macht Audi seine Mitarbeiter zu Digital-Experten, Audi Blog, online: <https://blog.audi.de/so-macht-audi-seine-mitarbeiter-mit-udacity-zu-digital-experten> (zuletzt aufgerufen: 30.09.2018)

Die Stadtbibliothek Köln geht noch einen Schritt weiter und bietet moderierte Lernteams für Online-Lernende an. Man möchte so „die Vorteile des zeitlich flexiblen E-Learnings mit dem Erlebnis, mit anderen zusammen Neues zu entdecken“ (Stadtbibliothek Köln 2018), verbinden. Die Idee: Man einigt sich auf ein Thema oder einen Online-Kurs, lernt zu Hause und trifft sich wöchentlich in einer Lerngruppe von maximal zehn Personen, um sich über das Thema und die Lernerfahrungen auszutauschen. Die Gruppentreffen werden von einem Mitarbeitenden der Stadtbibliothek moderiert.

MOOCbars an den Volkshochschulen

Die Volkshochschulen in Deutschland waren lange Zeit nur ein Beobachter der Digitalisierung und der Bildungsaktivitäten im Netz. Bis einige Mitglieder eine Modernisierungsdebatte anstießen. Seitdem wird unter dem Stichwort „Erweiterte Lernwelten“ über die Rolle der Volkshochschulen in einer digitalisierten Gesellschaft diskutiert.

Vor diesem Hintergrund begann 2013 eine Gruppe Volkshochschulmitarbeitender, mit dem Online-Format „Massive Open Online Course“ (MOOC) zu experimentieren. Bei diesem Format handelt es sich um offene Kurse, die komplett online stattfinden und in der Regel mehrere Wochen dauern. Es gibt verschiedene MOOC-Formate, die sich entweder mehr an der Vermittlung eines festen Curriculums orientieren oder mehr auf den Austausch, die Diskussion und die Vernetzung der Teilnehmenden setzen. Am ersten VHS-MOOC „Wecke den Riesen auf“ nahmen über 700 Interessierte teil. Der „ich-MOOC“ 2015 bot darüber hinaus den über 1.600 Teilnehmenden eine Besonderheit: Es wurden MOOCbars organisiert, die in Form von Begleitkursen an 46 Standorten im deutschsprachigen Raum das Lernen im Netz um Möglichkeiten des direkten Austauschs vor Ort erweiterten. „Diese Mischung aus Online-MOOC und Präsenz-MOOCbar“, so

Joachim Sucker, einer der Initiatoren des „ich-MOOC“, „eignete sich sehr gut dafür, online Impulse zu geben, die sich in der Bildung regionaler Netzwerke fortsetzen“ (Schraml 2017).

Blended Learning bei Audi

Die großen, internationalen Anbieter von Online-Kursen setzen seit Jahren vermehrt auf Angebote, die der beruflichen Weiterbildung von Mitarbeitenden dienen. Damit sprechen sie Unternehmen direkt an, bereiten in Partnerschaft mit ihnen auf dem Markt gefragte Themen auf und bieten Unternehmen eigene Lizenzmodelle an. Natürlich steht es darüber hinaus jedem Mitarbeitenden frei, sich selbst in einen für ihn interessanten Online-Kurs einzuschreiben.

Der Automobilhersteller Audi hat jüngst ein eigenes Konzept entwickelt, um die Online-Angebote im Netz in das eigene Curriculum zu integrieren: Im Rahmen der Kampagne „data.camp“ nutzen Mitarbeitende die Online-Plattform Udacity, um sich über die Zukunftsthemen Künstliche Intelligenz und Big Data zu informieren. Um die Mitarbeitenden zu motivieren, den Online-Kurs erfolgreich abzuschließen und um Audi-spezifische Inhalte zu ergänzen und zu diskutieren, gibt es unternehmensinterne Präsenzs Schulungen und Tutorien, die das offene Kursangebot ergänzen (Faulbacher 2018).

Lernen vor Ort muss sich neu definieren

Im Zeichen der Digitalisierung muss sich das Lernen vor Ort neu definieren: als attraktiver Lernort, der die Möglichkeiten der Vernetzung aktiv aufnimmt und über den Moment der unmittelbaren Begegnung hinausdenkt. Denn die Begegnung vor Ort bildet nur einen Ausschnitt des Prozesses kontinuierlicher Lernerlebnisse und -erfahrungen ab. Die Aus- und Abgrenzung von digitalen Inhalten, Tools, Plattformen und Endgeräten nutzt nicht die Möglichkeiten, zeitgemäße Lernumgebungen zu gestalten. ■■■

Fortsetzung Literatur |

Kerres, M.: E-Learning vs. Digitalisierung der Bildung: Neues Label oder neues Paradigma? In: Hohenstein, A./Wilbers, K. (Hrsg.): Handbuch E-Learning. Köln 2016

Muuß-Merholz, J. (2018): Gute Lernorte in der digitalen Gesellschaft. Oder: Was Schulen von Starbucks lernen können. Blog, online: <https://www.joeran.de/gute-lernorte-in-der-digitalen-gesellschaft-oder-was-schulen-von-starbucks-lernen-koennen> (zuletzt aufgerufen: 30.09.2018)

Schraml, P. (2017): „Ich setze mich für eine digitale Volksbildung ein“. Digitalisierung an Volkshochschulen, Deutscher Bildungsserver/Bildung + Innovation, online: <http://www.bildungsserver.de/innovationsportal/bildungsplusartikel.html?artid=1075> (zuletzt aufgerufen: 30.09.2018)

Siemens, G.: Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. In: International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, Vol. 2, No. 1, 2005
Stadtbibliothek Köln (2018): Lernteams – Eine neue Lernmethode in der Stadtbibliothek, online: <https://www.stadt-koeln.de/leben-in-koeln/stadtbibliothek/bildungsangebote/lernteams-eine-neue-lernmethode-der-stadtbibliothek> (zuletzt aufgerufen: 26.09.2018)