

Die Revolution findet nicht statt

Nach dreißig Jahren Internet und über zehn Jahren World Wide Web zeichnen sich allmählich Konturen ab, die zeigen wie die revolutionären Erzeugnisse der Cyberkultur tatsächlich nutzbar gemacht werden können für unser alltägliches Leben und Arbeiten. Die Entdeckung, dass der „Virtuelle Raum“ in Wirklichkeit gar kein Raum im eigentlichen Sinne ist und somit die Verlagerung der Lernorte in den Cyberspace sich als romantische Fiktion erwiesen hat, veranlasst uns jetzt etwas pragmatischer darüber nachzudenken, wie die durchaus spannenden Potenziale der IuK-Technologien in bestehende Lernkontexte integriert werden können.

Die „Digital Divide“, wie sie als gerechtfertigte These dieser Tagung in den verschiedenen Diskursen immer wieder auftaucht, spielt vor allem in den Entwicklungsländern eine gravierende Rolle, weil dort tatsächlich den ärmeren Bevölkerungsschichten der Zugang zur IuK-Technologie vollständig verwehrt ist. In der westlichen Welt und so auch bei uns erscheint dieser Sachverhalt in einem anderen Licht. Das Kernproblem ist hier nicht der Zugang zu den neuen Technologien. Es ist vielmehr die Art des Umgangs mit den Neuen Medien, die darüber entscheidet ob jemand zu den Nutznießern der Medienkultur gehört oder zu denen, die vom weltweiten Informationsfluss abgeschnitten bleiben. Während Menschen aus höheren Bildungsschichten nach entsprechenden Schulungen durchaus in der Lage sind, nützliche Funktionen der Neuen Medien in ihr Leben oder ihre Arbeitswelt zu integrieren, gelingt dies Menschen mit einem geringeren Bildungsniveau eher nicht. Diese Personengruppen sind bei der Auseinandersetzung mit den Neuen Medien verstärkt der Gefahr ausgesetzt, von den endlosen und permanent anwachsenden Möglichkeiten des Mediums Computer überflutet zu werden und sich mit ursprünglich gesetzten Zielen und Vorstellungen im virtuellen „Raum“ zu verlieren. Die Entwicklung sozialer Handlungskompetenz, die gerade für unsere Zielgruppen von besonderer Bedeutung ist, wird damit erheblich erschwert.

Einerseits. Andererseits üben Computer und Internet eine hohe Attraktivität aus, gerade auch auf Zielgruppen mit niedrigem Bildungsniveau. Aus den Einrichtungen, die Computer im Feld der Benachteiligtenförderung einsetzen, hört man durchgehend, dass die IT-Angebote bei den Lernern auf fruchtbaren Boden stoßen. Diese Situation eröffnet durchaus die Chance, die mächtigen Lernbarrieren zu durchbrechen, die jeder Einzelne dieses Personenkreises beim Durchlauf der Regelschule nach und nach aufgebaut hat. Ob diese Chance in der Weiterbildung gewinnbringend genutzt werden kann, hängt aber ganz entscheidend davon ab wie, in welcher Form, mit welchen pädagogischen Methoden die IuK-Technologien in den Lern- und Arbeitsprozess integriert werden. E-Learning ist kein Ersatz für herkömmliche Lernformen. Integration statt Revolution ist heute das treffendere Schlagwort. Selbst in den Personalentwicklungsabteilungen innovationsfreudiger Großunternehmen besinnt man sich zunehmend auf Formen einer „Integrierten Didaktik“. Der Fokus liegt dort auf der Fragestellung: Wie können E-Learning Module und Präsenz-Seminare sinnvoll miteinander verzahnt werden.

1. Erwerbsarbeit und Mediennutzungskompetenz

Auch wenn bei der Anstellung von Jugendlichen, die erfolgreich eine Ausbildung im Rahmen der Benachteiligtenförderung abgeschlossen haben, Ihre Fähigkeit bezüglich des Umgangs mit den Neuen Medien selten an erster Stelle der Einstellungsvoraussetzungen steht, fällt doch auf, dass die Verantwortlichen in den Betrieben zunehmend Wert auf Computer-Grundkenntnisse legen (Siehe auch: Evaluationsbericht Europlus, Hrsg: IMBSE Moers, 2000). Quer durch alle Berufsfelder zeichnet sich ein Grundbedarf an IT-Qualifikationen ab, der auch Berufsanfängern abverlangt wird. Die Grundkenntnisse im Bereich Computer und Internet, auf die hier abgehoben wird, sind im Wesentlichen einfache Mediennutzungskompetenzen wie die Bedienung einer Textverarbeitung, Senden und Empfangen von E-mail, Auffinden von Informationen mit Hilfe eines Internet-Browsers und entsprechenden Suchmaschinen, Speichern und Wiederfinden von Dateien sowie das Aufbereiten, Ausdrucken und Vervielfältigen von entsprechenden Dokumenten. An erster Stelle der Einstellungsvoraussetzungen, bezogen auf unsere Zielgruppe, stehen bei den Arbeitgebern jedoch weiterhin neben der konkreten fachlichen Qualifikation „Zuverlässigkeit“, „Pünktlichkeit“ und „Soziale Kompetenz“.

2. Selbstwertgefühl und soziale Handlungskompetenz

Das grösste Hemmnis, dass Jugendliche aus dem Bereich der Benachteiligtenförderung überwinden müssen um sich eine erfolgreiche Berufskarriere zu sichern, ist keinesfalls der Mangel an IT-Knowhow. Sehr viel schwerer wiegt das mangelnde Selbstwertgefühl, das die einzelnen Jugendlichen daran hindert als eigenverantwortliche Person dem potenziellen Arbeitgeber gegenüberzutreten. Die Fähigkeit zum selbständigen Arbeiten - eine Schlüsselqualifikation - trauen die Arbeitgeber solchen Jugendlichen selten zu. Jede Qualifizierungsmaßnahme, egal ob es sich um IT -Qualifikationen oder andere Befähigungen handelt, muss sich dieser Problemlage stellen. Mit grundlegenden, ganzheitlich ausgerichteten didaktischen Modellen wie sie z.B. in den vielfältigen Ansätzen der Reformpädagogik vorliegen, dem Projektlernen, learning by doing oder der Handlungsorientierung bietet die Pädagogik seit ewigen Zeiten Methoden an, die auf Stärkung der Persönlichkeit abzielen. Nur werden diese Ansätze in der Debatte um die Neuen Medien entweder ignoriert, auf für die Praxis nicht relevante Schlagwörter reduziert oder in einer effektheischenden Medienhype-Rhetorik einfach übergangen. Die komplexe pädagogische Dimension solcher Konzepte und ihre besondere Bedeutung für die Medienarbeit in der Benachteiligtenförderung wird auf diese Weise nachhaltig verkannt.

Handlungsorientierung meint einen vollständigen Lernprozess, der sich an einem vom Lerner zu erstellenden Produkt orientiert. Durch das Ziel, dieses spezifische Produkt herzustellen ist der Lerner gezwungen, Werkzeuge zu benutzen, die einen bestimmten Zweck erfüllen. Im Prozess der Herstellung des Produktes entstehen Fragestellungen die das Verhältnis von Mittel und Zweck bezogen auf das spezifische Produkt permanent neu beleuchten. Diese Fragestellungen haben Aufforderungscharakter bezüglich einer zielgerichteten Kommunikation mit Mitlernenden. Diese Situation des Lerners schließlich führt dazu, sozial kompetentes Handeln zu trainieren. Die Kunst

des Ausbilders oder Pädagogen in einem solchen Lernkontext ist es, 1.) das Produkt so zu wählen, dass es einen hohen motivationalen Anreiz auf den Lernenden ausübt, 2.) dass der Schwierigkeitsgrad der Produktion dem Lernniveau des Lernenden entspricht und 3.) dass die entsprechenden Fähigkeiten und Fertigkeiten dem jeweils zugrunde liegenden Curriculum entsprechen. Im Falle der Nutzung von IT in diesen Lernkontexten käme hier die Fähigkeit hinzu, den Computer gezielt als Werkzeug in den Lernprozess zu integrieren. Diese im Sinne der Reformpädagogik verstandene Sicht auf die Handlungskompetenz ist etwas ganz und gar anderes als die sicherlich ebenfalls anzustrebende Mediennutzungskompetenz, bei der es - wie weiter oben bereits beschrieben - lediglich darum geht, bestimmte mediale oder virtuelle Werkzeuge bedienen zu können.

3. Produktorientierte Medienkompetenz

Das zentrale Bildungsziel der Informationsgesellschaft ist die Medienkompetenz. In besonderem Maße ist dieses Ziel auch von Bedeutung für die Aus- und Weiterbildung benachteiligter Zielgruppen. Allerdings bedarf aus heutiger Sicht der Begriff der Medienkompetenz - auf Grund veränderter Rahmenbedingungen und vor allem wegen des ungenauen Gebrauchs - einer Modifizierung. Medienkompetenz - als Begriff - wurde unter der expliziten Prämisse der Handlungsorientierung in den 90er Jahren zur Schlüsselqualifikation. Wobei diese Prämisse in der Praxis eher im Sinne von Mediennutzungskompetenz ausgelegt wurde. Das Begriffsprofil von Medienkompetenz zielte damit sehr viel stärker auf eine kritische Medienrezeption durch aktive Mediennutzung als auf die Handlungsorientierung im reformpädagogischen Sinne. Mit dem wachsenden Gebrauch des Computers als universellem Werkzeug wurde aber immer deutlicher, dass es in der Medienpädagogik nicht nur um eine kritische Medienrezeption gehen kann, sondern vor allem auch um die Kompetenz mit dem universellen Werkzeugcharakter des Computers differenziert und zweckmäßig umzugehen. Diese Kompetenz ist gerade für die Arbeit mit Personenkreisen aus unteren Bildungsschichten von besonderer Bedeutung und sie sollte sich auch in einem so zentralen Begriff wie dem der Medienkompetenz widerspiegeln. Deshalb sei hier eine für die Praxis taugliche Auffächerung vorgeschlagen, die diesem Sachverhalt Rechnung trägt:

Medienkompetenz:

1. Mediennutzungskompetenz (Rezeption, Interaktion)
2. Medienhandlungskompetenz (Produktion, Prozess, Gruppe)
3. Medienbewertungskompetenz (Reflexion, Kritik)

Die Mediennutzungskompetenz zielt auf Kompetenzen, die die rezeptive aber auch interaktive Anwendung von Medien betreffen. Medienhandlungskompetenz meint Kompetenzen die auf den produktorientierten Umgang im Sinne der pädagogischen Dimension von Handlungsorientierung gerichtet sind und Medienbewertungskompetenzen zielen auf die kritische Reflexion medialer Angebote. Ich denke, es würde Sinn machen zu prüfen, ob die Definition von Baacke und anderen mit diesem Vorschlag kompatibel ist, um sie gegebenenfalls entsprechend zu modifizieren.

4. E-Learning

Die rasante Entwicklung auf dem Gebiet der Informationstechnologie bringt eine nahezu unüberschaubare Vielfalt von Begriffen und Konzepten mit sich, die sich auf das Lernen mit den Neuen Medien bezieht. Vom *Computer Based Training* über *Multimedia*, *Web Based Training* bis zum *Virtual Classroom* versucht man bei der Entwicklung von Lernkonzepten mit den technologischen Entwicklungen schrittzuhalten. Aktuell ist es das E-Learning, das alle bisher hervorgebrachten Konzepte in den Schatten stellen will.

Durch die hohe Beschleunigung mit der all diese Entwicklungen vor sich gehen wird eine Tatsache - leider auch von Pädagogen - immer wieder übersehen: Auf das Wesen des menschlichen Lernens, auf den grundsätzlichen kognitionspsychologischen Vorgang, der von der Handlung zum Wissen führt, hat der Computer oder das Internet keinen nennenswerten Einfluss. Denn der Computer ist keinesfalls ein erweitertes Organ des Menschen, sondern ein Werkzeug oder eben ein Medium, das dem Menschen behilflich sein kann bei der Beschaffung und Bearbeitung von Informationen.

Um Konzepte des E-Learnings hinsichtlich ihrer Tauglichkeit für die Integration in handlungsorientierte Lernkontexte abzuklopfen, macht es Sinn, sich einen Überblick zu verschaffen über die verschiedenen Formen des E-Learnings. E-Learning als Rahmenmodell für computergestütztes Lernen untergliedert sich heute in drei grundlegende Bereiche (siehe Back u.a. 2001):

| Formen des E-Learnings | |
|-------------------------------------|---|
| 1. E-Training - | Formen des Lernens, die sich mit Hypertext-Strukturen und interaktiven, multimedialen Elementen auf eine Mensch-Maschine Interaktion beschränken. Hierzu gehören Computer Based Trainings, Web Based Trainings und Lehr-CD-Roms |
| 2. E-Collaboration - | Formen des Lernens, die auf der Zusammenarbeit von Lerngruppen basieren, die auch an jeweils unterschiedlichen Standorten agieren können. Hierzu gehören z.B. die sogenannten „Virtual Communities“. |
| 3. Just in Time E-Learning - | Unmittelbares Lernen am Arbeitsplatz mit Hilfe von kleinen Online-Lernmodulen im Sinne des E-Trainings, meistens bezogen auf die Bedienung von bestimmten Werkzeugen oder Maschinen. Z.B.: „Auswechseln einer Druckerpatrone“ |

Das E-Training ist im Grunde nur interessant für motivierte und leistungsorientierte Lerner, die entsprechende Web Based Trainings oder CD-ROM - Module ergänzend zur klassischen Weiterbildung nutzen wollen. Der Werkzeugcharakter des Computers wird hier eingeeignet auf eine rein instruktionistische Dimension und die Aktionsformen des Lerners werden reduziert auf die Mensch-Maschine-Interaktion. Eine Integration derartiger Module in handlungsorientierte Lernkontexte ist aus diesem Grund kaum vorstellbar. Die verschiedenen Formen der E-Collaboration dagegen weisen viele Anknüpfungspunkte für eine auf Handlungskompetenz

ausgerichtete Lernkonstellation auf. Von der lokalen partner-orientierten Teamarbeit bis zu standortübergreifenden Lerngruppenkooperationen sind hier viele Einsatzgebiete denkbar. Wichtig für eine reibungslose Unterrichtsorganisation ist das Vorhandensein eines übersichtlichen und trotzdem von vielen Usern gleichzeitig nutzbaren Kommunikations-Interfaces. Ein in diesem Sinne bewährtes Werkzeug ist z.B. der „Virtual Communication Terminal“, den wir in den letzten Jahren am IMBSE entwickelt haben (www.online-lesson.org). Das Just in Time E-Learning ist für Weiterbildungszwecke zunächst weniger interessant, aber dennoch im Einzelfall sehr nützlich. Auf die Formen multimedialer Gestaltung mit verschiedenen Authoring- und Designtools, die gerade im Kontext der E-Collaboration recht sinnvoll eingesetzt werden können, soll hier nicht näher eingegangen werden. Zusammenfassend sei hier nur festgestellt, dass Berufsbildung und Benachteiligtenförderung den Fokus darauf legen sollten, Lernmodelle zu entwickeln, die den Computer als Werkzeug in realitätsnahe und gruppenorientierte Lernprozesse integrieren. Dies macht es auch erforderlich, dass flexible Software-Lösungen entwickelt werden, die sich nicht an den instruktionistischen Lernmodellen der klassischen Informatik orientieren, sondern an den sozialen, emotionalen und zweckorientierten Bedingungen der Auszubildenden und deren Betrieben. Ein Projekt, das erste Ansätze in diesem Sinne umgesetzt hat, ist das World Tune Projekt. Es ist unter der URL: www.imbse.de/wtune/ anschaulich dokumentiert.

5. Ziele einer „Integrierten Didaktik“

Medienkompetenz als einziges Lernziel zu setzen greift also zu kurz. Es ist für jeden einzelnen Lernkontext erforderlich, spezifizierte Lernziele zu definieren, die deutlich machen in welcher Art und Weise das Medium oder der Computer eingesetzt werden. Genauer, es muss für Lerner und Lehrenden immer deutlich werden, welcher konkrete Werkzeugcharakter des Computers (oder des Mediums) für das Erreichen des „Produktziels“ nutzbar gemacht wird. Entscheidet man sich für den Einsatz der Neuen Medien in diesem Sinne, dann tut sich ein breiter Fächer allgemeiner Ziele auf, die den Computer als Katalysator für eine Persönlichkeitsentwicklung hin zu „Sozialer Kompetenz“ und „Handlungsorientierung“ verfügbar machen. Hier eine kleine Auswahl:

Den Computer als Werkzeug nutzen, bedeutet:

- In Zusammenhängen denken und handeln
- Sich anderen schriftlich und multimedial mitteilen
- Ein Grundverständnis medialer Kommunikation erlangen
- Aktiv gestalten und Gestaltungen anderer respektieren
- Soziale Kompetenzen entwickeln
- Sich als Ursache von öffentlich wahrnehmbaren Wirkungen erfahren
- Mit Lernern anderer Regionen inhaltlich kommunizieren
- Informationen zusammentragen und bewerten

Ohne Frage wirken Computer nach wie vor sehr motivierend auf die Jugendlichen unserer Zielgruppe (Während Ausbilder diesem Medium leider noch häufig ängstlich gegenüberstehen). Dennoch sollten wir uns immer auch der Gefahren bewusst werden, die sich auf tun, wenn der

Computer als Selbstzweck oder gar ausschliesslich als Mittel zur Motivation eingesetzt wird: Die Vielfalt der Gestaltungs- und Navigationsmöglichkeiten am Computer bringen den Nutzer schnell von einem ursprünglich gesteckten Ziel ab. Sinnvolles pädagogisches Arbeiten ohne klar definiertes Ziel ist im Bereich der Informationspädagogik praktisch nicht möglich. Der Online-Chat z.B. mag in der Freizeit sehr vergnüglich sein, im Rahmen von konkreten Bildungsmaßnahmen trägt er ohne eine spezifische Zielsetzung eher zur Verdummung bei. Der Einsatz von curricular fein abgestimmten CD-Rom's kann möglicherweise hilfreich sein, um eine ruhige Unterrichtssituation herbeizuführen, zur Erlernung der Fähigkeit, im Betrieb selbständig zu arbeiten, trägt eine solche Lösung in der Regel wenig bei.

6. Qualifikation der Ausbilder

Die hier beschriebenen Zusammenhänge und Ziele weisen einen sehr hohen Grad an Komplexität auf. Ob sich Zielgruppen im Bereich der Benachteiligtenförderung durch entsprechende IT-Qualifikationen bessere Beschäftigungschancen eröffnen, wird im Wesentlichen von der Kompetenz derjenigen abhängen, die ihnen den Umgang mit den Neuen Medien vermitteln. In den Mittelpunkt von Maßnahmen zur Integration der IuK-Technologien in Betrieb und Ausbildungssituation sollte deshalb die Rolle des Ausbilders gerückt werden. Denn von Ihm hängt es in besonderem Maße ab, ob eine derartige Integration erfolgreich verläuft oder nicht. Der Einsatz von Computern im Sinne eines persönlichkeitsfördernden Gruppenlernens erfordert neben den Kenntnissen bezüglich der Nutzung von Soft- und Hardware auch die ausgeprägte Fähigkeit, komplexe Gruppensituationen mit Rücksicht auf vielfältige individuelle Bedürfnisse zielgerichtet und produktorientiert steuern zu können. Für Lernsituationen in diesem Kontext sollte man auch in Betracht ziehen, diese durch zusätzliches Personal zu stützen. Entsprechend dieser Anforderungen müssten Weiterbildungsmodule konzipiert werden, die Ausbilder und Sozialpädagogen befähigen, in diesem Feld kompetent zu agieren. Von großer Bedeutung ist auch die Gestaltung der Unterrichtsräume, in denen mit den Neuen Medien gearbeitet wird. Endlose Frontalgruppen von Rechnern in einem zentralen Raum verhindern von vornherein jeden Ansatz einer Gruppenarbeit. Am konkreten Arbeitszusammenhang orientierte Aufstellungen der Rechner sind immer sinnvoller. Insbesondere bei häufiger Nutzung des Internets ist es empfehlenswert, das Netzwerk der pädagogisch genutzten Computer vom Hausnetzwerk abzutrennen, um die vielfältigen offenen Kommunikationsmöglichkeiten des Internets für den Lern- und Arbeitsprozess problemlos ausschöpfen und trotzdem die Unternehmensinternen Daten durch eine Firewall schützen zu können.

7. Ansätze einer neuen Praxis

Hintergrund für diese Thesen bilden Projekterfahrungen, die wir am IMBSE seit Anfang der 90er Jahre in verschiedenen nationalen und transnationalen Modellprojekten sammeln konnten. Zur Vertiefung seien hier einige Internet-Adressen genannt, die einen konkreten Einblick in unsere Arbeitsweisen ermöglichen:

- Hintergrunderfahrungen zum World Tune - Projekt als Beispiel für Formen einer integrierten Didaktik:
www.imbse.de/wtune/
- Das World Tune – Online Interface, mit einer offenen, interaktiven und weltweit genutzten Klangdatenbank :
www.worldtune.com
- Das Europlus-Projekt, Beispiel einer transnationalen Kooperation, die sich die IuK-Technologien nutzbar macht:
www.imbse.de/europlus/
- Die English Online Lesson, eine Methode und ein Online-Interface für grenzüberschreitendes Gruppen-Lernen:
www.online-lesson.org/english/
- Die Europäische Virtuelle Arbeitsschule, eine Lernplattform für die transnationale Lerngruppen-Kooperation
www.evtc.org
- Yeelab, Aufbau eines Unternehmens zur Entwicklung Verteilter Lernumgebungen:
www.yeelab.de
- Die Homepage des „Institut für Maßnahmen zur beruflichen und sozialen Eingliederung e.V.“, IMBSE:
www.imbse.de

Bildungsträger, die Interesse haben ihre Mitarbeiter im hier beschriebenen Sinne weiterzubilden oder die entsprechende Modellprojekte realisieren wollen, sind herzlich eingeladen sich mit uns in Verbindung zu setzen. Es ist unser Interesse, diesen Ansatz - quer zur Landschaft der Bildungsträger - auf ein breites Fundament zu stellen.