

Wolfgang Neuhaus

Vortrag im Rahmen des ersten Kongresses des „Forum Bildung“ in Berlin unter dem Motto:
„Wissen schafft Zukunft“

Erfahrungslernen und Neue Medien

Zur Bedeutung der Informationspädagogik in der Benachteiligtenförderung

„Internet und Multimedia revolutionieren das Lernen“; „Innovation durch Zugang zu den Informationstechnologien“; „Globale Vernetzung des Wissens“, diese oder ähnliche Schlagzeilen bestimmen heute zunehmend die Bildungsdebatte und drohen damit wichtige Errungenschaften der bildungspolitischen Entwicklung in unserem Land zu verschütten. Begriffe wie „Lernerzentrierung“, „Gruppe“, „Sinnlichkeit“ oder „Erfahrung“ werden zunehmend aus dem Bewußtsein der pädagogisch Handelnden verdrängt oder multimedial uminterpretiert. Die Dynamik der weltweiten multimedialen Vernetzung drängt emanzipatorische Formen des Lernens in den Hintergrund. Wir wehren uns nicht gegen die Möglichkeiten der neuen Informationstechnologien aber wir stellen die Frage: „Was geschieht, wenn die Schulen am Netz sind und Lehrer und Ausbilder gelernt haben mit den gegenwärtigen technologischen Möglichkeiten umzugehen?“ Bei einigermaßen nüchterner Betrachtung läßt sich feststellen, daß die bisher realisierte Praxis im Bereich der Informationspädagogik sich methodisch fast ausschließlich auf „Mensch-Maschine-Interaktionen“ reduzieren läßt. Sei es die interaktive CD-Rom oder die weltweit vernetzte Internetanwendung, fast immer geht es darum, daß der User Handlungen ausführt, die sich lediglich auf eine eindimensionale, rein kognitive Kommunikation zwischen User und Computer-Interface beziehen. Eine Kultur des Lernens, wie sie z.B. von vielen Akteuren der Reformpädagogischen Bewegung seit langem gepflegt wird, wird hier mit Füßen getreten. Die Vielschichtigkeit menschlicher Kommunikation, das effektive Zusammenwirken emotionaler, physischer, kognitiver und geistiger Prozesse beim Lernen wird von den Software-Herstellern nicht zur Kenntnis genommen. Und spätestens hier wird deutlich: Nicht die staatlichen Bildungsinstitutionen bestimmen heute die Debatte um die Bildung sondern die rasante Dynamik der Software-Industrie. Aus diesem Grunde erscheint uns eine grundsätzliche Diskussion über die Zukunft der Bildung wichtiger denn je. Das gemeinsame Ziel sollte es dabei sein, sich vertraut zu machen mit den Möglichkeiten der Informationstechnologien, um dann die jungen Software-Unternehmen an die Hand zu nehmen und Ihnen den Weg zu weisen hin zu einer Kultur des Lernens, die am Menschen orientiert ist und nicht an der „denkenden“ Maschine.

Teamfähigkeit, Selbstbewußtsein und fachliche Kompetenz sind aus unserer Sicht die wichtigsten Faktoren, die wir beeinflussen können, um die Ausbildungschancen benachteiligter Jugendlicher zu verbessern. Darüber hinaus ist es im Zeitalter der Globalisierung - auch im

Sektor der Benachteiligtenförderung - zunehmend von Bedeutung, über ein informationstechnologisches Grundwissen zu verfügen, sowie über Grundkenntnisse der englischen Sprache. „In weniger als 10 Jahren wird die Hälfte aller Arbeitsplätze in Industrien sein, die entweder wichtige Produzenten oder intensive Nutzer von IT-Produkten und - Dienstleistungen sind“, ist einem aktuellen Bericht zum Thema „Strategien für Beschäftigung in der Informationsgesellschaft“ der Europäischen Kommission zu entnehmen. Einige Zeilen weiter heißt es dort: „Daher wird die Anpassung der Arbeitnehmer an eine IG-Umwelt, die Umwandlung traditioneller Fähigkeiten und ein ausreichendes Angebot an IG-Expertise für alle Sektoren der Wirtschaft gleichermaßen oberste Priorität haben.“ (IG wird hier als Abkürzung für „Informationsgesellschaft“ verwandt). Die scharfe Abgrenzung traditioneller Berufsqualifikationen wird in Zukunft überlagert durch berufsspartenübergreifende IT-Qualifikationen, sowie durch neue flexible Arbeitsformen, in denen Teams lokal aber auch transnational kooperieren (Tele-Arbeit). Diesen Entwicklungen muß natürlich auch und gerade die Benachteiligtenförderung Rechnung tragen. Wobei hier zusätzlich zu berücksichtigen ist, daß die jugendlichen Teilnehmer unserer Maßnahmen in der Regel mit Lernblockaden belastet sind, die einerseits auf ihr soziales Umfeld aber auch auf Ihre negativen Erfahrungen mit unserem staatlichen Schulsystem zurückzuführen sind.

Vor dem Hintergrund dieser hier nur in Stichworten angerissenen Zusammenhänge haben wir am IMBSE im Bereich der außerbetrieblichen Berufsausbildung wie auch in der Berufsvorbereitung eine Reihe von Projekten entwickelt, die auf die spezifischen Problemlagen von benachteiligten Jugendlichen eingehen und die gleichzeitig neue Formen der Medienintegration modellhaft aufzeigen. Drei dieser Projekte, die durch Fördermittel der Europäischen Kommission realisiert werden konnten, möchte ich Ihnen hier kurz vorstellen.

Das World Tune Projekt

World Tune, in seiner äußeren Erscheinungsform eine im World Wide Web verankerte Klangskulptur mit Realisierungen in unterschiedlichen Regionen Europas, ist ein sozialpädagogisch orientiertes Beispiel erfahrungsorientierten Lernens, das den Computer in den Arbeitsprozess integriert, ohne daß dieser die konkreten Vorgänge des Lernens dominiert. Damit umreißt das World Tune Projekt ein Ziel, das sich abwendet von gängigen Computer-Lernmodellen. Wir stellen den aktiven, gestalterischen Umgang mit dem Medium in den Vordergrund der Arbeit. Das heißt die Interaktion zwischen Menschen und zwischen Mensch und Material hat hier einen sehr viel höheren Stellenwert als die reine Mensch-Computer Interaktion.

Das Produkt, das die Jugendlichen im World Tune Projekt herstellen, ist eine interaktive Klangskulptur, die Rezipienten einen klanglich-sinnlichen Eindruck vom Zustand unserer Welt vermittelt. Zweimeterdreißig hohe Hornlautsprecher in Finnland, Portugal, der Schweiz und

anderen Regionen Europas strahlen Umgebungs-Klänge aus, die Klang-Interessierte - egal in welcher Region der Erde sie sich aufhalten - vor Ort aufzeichnen und ins Internet einspeisen. Handlungs- und Lernfelder in denen die Jugendlichen agieren reichen hier von der Auswahl und Beschaffung von Holz, der maßstabsgetreuen Übertragung von Bau-Zeichnungen, dem Zuschneiden des Holzes, usw. über die wetterfeste Versiegelung, die Verlegung von Kabeln im öffentlichen Raum bis zur Erkundung der regionalen Landschaft unter dem Gesichtspunkt Klang. Und schließlich die Digitalisierung von Klängen und deren Installation im World Wide Web. Exemplarisch erlernen die Auszubildenden hier grundlegende Vorgänge multimedialen Arbeitens und gleichzeitig bleibt für sie jederzeit transparent, daß der Computer hier als Werkzeug dient für einen im realen Raum liegenden Zweck.

Optische und akustische Eindrücke von der World Tune Klangskulptur, sowie ein ausführliches Textarchiv zum pädagogischen Kontext lassen sich aufrufen unter der URL:

<http://www.imbse.de/wtune/> . Live erleben kann man World Tune während dieses Sommers unter anderem in der Akademie der Künste in Berlin oder vor der Stadtbibliothek in Reutlingen.

Die English Online Lesson

Grundgedanke der English Online Lesson ist es, Englisch-Lernern die Möglichkeit zu geben, ihr im Unterricht erworbenes Sprach-Repertoire unmittelbar anzuwenden, ohne dafür eine kostspielige Reise ins Ausland unternehmen zu müssen. Die herkömmliche Kommunikationssituation im Englisch-Unterricht wirkt für die einzelnen Schüler oft künstlich, da jeder weiß, daß er das, was er sagen will dem anderen viel klarer mitteilen könnte, indem er seine Muttersprache benutzt. In der English Online Lesson (EOL) hingegen ist es die Regel, daß jeder Auszubildende einen Partner im Ausland hat, mit dem er gemeinsam an einem kleinen Projekt arbeitet (z.B. Beitrag für eine Radio-Sendung, Herstellung eines Flyers, Erstellen eines Zeitungs-Artikels, Produktion einer Foto-Collage, etc), dadurch ist für jeden unmittelbar einsichtig, daß die Kommunikation in englischer Sprache notwendig ist, denn andernfalls würde man sich dem ausländischen Partner nicht verständlich machen können. Die Kommunikation mit den internationalen Partnern findet in der EOL zeitgleich in Form von Chat-Konferenzen oder zeitversetzt auf sogenannten Blackboards statt, die über ein interaktives Interface im World Wide Web aufzurufen sind. In einer virtuellen Konferenz-Situation können die Auszubildenden per Computer-Tastatur in Schrift, Bild und Ton mit ihren ausländischen Partnern kommunizieren. Dabei beansprucht die konkrete Online-Arbeit für den einzelnen Schüler nur den kleinsten Teil seiner Unterrichtszeit. Der größere Teil des Unterrichts ist darauf gerichtet, den Auszubildenden auf diese wöchentliche Online-Situation vorzubereiten. Dies geschieht in der Regel in Form von Gruppen-Unterricht in dem Schüler und Lehrer sich inhaltlich über die Vorhaben der einzelnen transnationalen Projekt-Gruppen austauschen und gemeinsam projektbezogene, sprachliche Formulierungen erarbeiten. Zur Arbeit mit der English

Online Lesson haben wir ein gruppenorientiertes Methodenkonzept entwickelt, sowie ein auf dieses Konzept abgestimmtes Interface im World Wide Web, den „Virtual Communication Terminal“. Dieses Interface und ausführliche Hintergrundinformationen zur EOL stehen im Internet jederzeit zur Verfügung unter der URL: <http://www.worldtune.com/eol/> . Darüber hinaus bieten wir Fortbildungen an, in denen das Konzept der EOL an die Erfordernisse unterschiedlicher Zielgruppen angepasst werden kann.

Interactive Storytelling

Mit einem methodischen Konzept, das in seinen Grundzügen vergleichbar ist mit der English Online Lesson hat mein Kollege Christoph Harnischmacher in Moers ein Modell des Interactive Storytellings entwickelt. Unter Nutzung der Internet gebundenen Plattform der „Europäischen Virtuellen Arbeitsschule“ publizieren hier Jugendliche Geschichten in Form von multimedialen Collagen, die zuvor in vielfältigen, die eigene Persönlichkeit reflektierenden Gruppenaktionen erarbeitet werden. Im Rahmen einer transnationalen Kooperation treten Jugendliche via e-mail und Chat in einen Dialog über die eigenen Produktionen. Die Ergebnisse dieses Dialogs sind wiederum die Basis für neue oder veränderte Produktionen. Die Jugendlichen planen Themen, Prozesse und Ergebnisse selbst. Lernen findet dabei im realen Klassenzimmer statt: Dort erstellen sie mit Hilfe von Multimedia PCs und geeigneter Software Bilder, Töne und Texte zu unterschiedlichsten Themen. Konzepte, Beispiele und Anregungen zum Storytelling Projekt finden sich im Internet unter der Adresse: <http://www.evtc.org/c3/> .

Soweit ein schlaglichtartiger Einblick in unsere Arbeitsweisen hinsichtlich des Gebrauchs der Neuen Medien. Abschließend möchte ich noch eine kurze Bemerkung machen zur Bedeutung des Wissens in der Informationsgesellschaft. Der unermessliche Umfang des heute für jederman zugänglichen Wissens wirft auch die Frage auf, ob und wie der Mensch in der Lage ist, diese Mengen an Informationen zu verarbeiten. Ich möchte an dieser Stelle aus einem eigenen noch nicht veröffentlichten Manuskript zitieren: „Die Verfügbarkeit von Wissen macht nur dann einen Sinn, wenn sie von einem Erfahrungsstandpunkt aus betrachtet wird. Nur das selbstbewußte, erfahrene, handlungskompetente Individuum kann mit einer solchen Flut von Wissen etwas anfangen. Denn dieses betrachtet die Welt von einem bestimmten Standort aus, es ist damit auf ganz bestimmtes Wissen angewiesen. Durch die bewußte Auswahl von Wissen erhält es erst seine Bedeutung und wird überschaubar.“ In diesem Sinne würde ich das Motto dieser Tagung aus der Perspektive der Informationspädagogik gerne ergänzen mit dem Vorspann: „Erfahrung schafft Wissen“.