

Elisabeth Vanderheiden

Lernen mit Web 2.0

Zukunftschance für die Erwachsenenbildung

Blended Learning

Das Lernen mit neuen Medien, z. B. in Form des Blended Learnings, das verschiedene Formen des Lernens, also Lernen in Präsenzphasen kombiniert

mit Selbstlernmaterialien und einer internetbasierten Lernumgebung (im Idealfall durch Tutor/-innen betreut) ist bei vielen Weiterbildungsträgern inzwischen ein gut etablierter Bestandteil

ihrer Angebotspalette. Beispielhaft sei hier auf ein Angebot zur Qualifizierung von Kursleitenden für Integrationskurse hingewiesen, das seit mehr als fünf Jahren sehr erfolgreich von

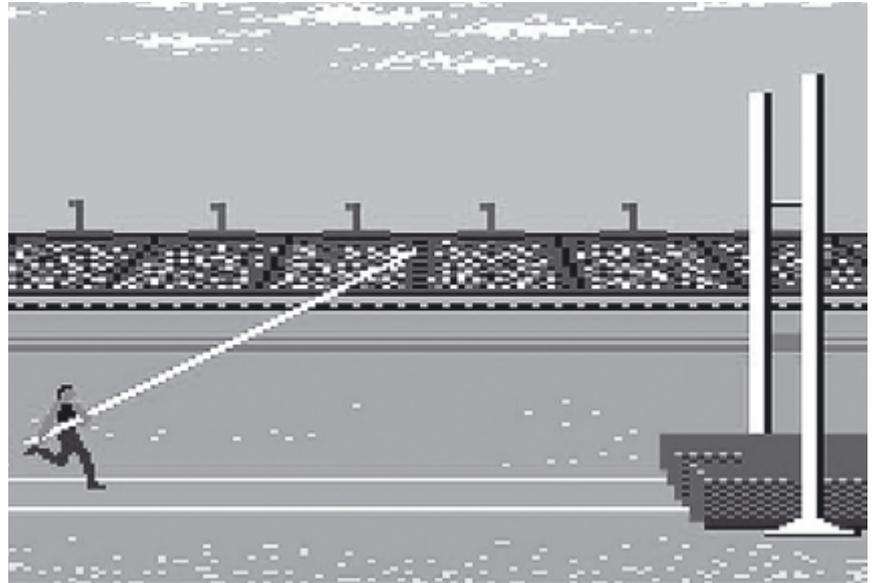
der Katholischen Erwachsenenbildung Rheinland-Pfalz (Federführung), dem Landesverband der Volkshochschulen von Rheinland-Pfalz sowie der Evangelischen Erwachsenenbildung von Rheinland-Pfalz durchgeführt wird und in inzwischen 25 sechs- bis neunmonatigen Qualifizierungsangeboten über 700 Personen ausgebildet hat.¹ Hier bietet diese Angebotsform viele Vorteile:

- Sie vereint die Effektivität und Flexibilität des selbstregulierten Lernens mittels traditioneller und neuer Medien mit den sozialen Aspekten des gemeinsamen Lernens in Präsenzphasen.
- Sie reduziert den großen individuellen Aufwand (Reisezeiten und -kosten etc.), die meist mit Qualifizierungen, die sich ausschließlich auf Seminare stützen, verbunden sind.
- Sie bietet einen nachhaltigeren Lernerfolg als herkömmliche Kompakt-Seminare, auch weil sie eine intensivere Einbindung der eigenen Praxis ermöglicht. Die Präsenzphasen dienen wirklich dem Austausch und der Erfahrung neuer Methoden, da der Wissenserwerb ausgelagert worden ist.
- Die Kursleitenden erfahren eine zusätzliche Qualifizierung im Umgang mit neuen Medien.
- Die virtuelle Lernumgebung bietet neben textbasierten Informationen Audio- und Videobespiele und spricht so auch unterschiedlichste Lerntypen an.

Die Qualifizierung stützt sich auf drei Säulen: die Selbstlernmaterialien, sog. »Studienbriefe«, die Lernplattform (tutoriellement betreut) und mehrere eintägige Präsenzseminare.

Für die Realisierung der virtuellen Lernumgebung wird die Lernplattform Moodle eingesetzt. Moodle ist ein weltweit erfolgreiches Lernmanagementsystem, in dem »Kurse« virtuell dargestellt und verschiedene Lernaktivitäten angeboten werden (Foren, Messenger, Wikis, Glossare, Blogs, E-Book, Lernerfolgskontrollen etc.).

Bundesweit gibt es aktuell fast 20 beim Bundesamt für Migration und



Daddeln wie in alten Zeiten | Summer games (1984)

Flüchtlinge akkreditierte Anbieter für diese Qualifizierungen, nur FIF bietet sie als webbasiertes Angebot an und scheint sich damit auch mittelfristig an diesem stark umkämpften Markt halten zu können.

Weniger etabliert sind – noch – die beiden folgenden »Angebotstypen«, die beispielhaft aus der Vielzahl möglicher Angebotsformen von Apps über Mobil Tagging bis hin zum Lernen via Social Media (Twitter, Facebook etc.) denkbar und spannend wären:

Game-based Learning

»Computer- und Videospiele werden erwachsen«, geht aus einer repräsentativen Studie der Universität Hohenheim in Stuttgart (2010) hervor. 22 Prozent der über 18-Jährigen suchen Anregung und Unterhaltung in Computerspielen. Wenn auch die Mehrzahl der sog. Gamer jüngere Menschen sind, gebe es inzwischen sogar noch bis zum Alter von 50 Jahren relevante Spielergruppen, macht die Studie deutlich. Der typische Computerspieler ist eher männlich und höher gebildet. Für die Untersuchung wurden mehr als 4500 Computerspieler in Deutschland befragt. Die Quote der männlichen Spieler liegt bei 30 Prozent, die der weiblichen bei 19 Prozent. 29 Prozent der sogenannten Gamer haben Abitur, in der Gesamtbevölkerung sind es 22 Prozent. Etwa jeder vierte Deut-

sche, der 14 Jahre oder älter ist, spielt am Computer. Das sind etwa 16,8 Millionen.² Eine für Erwachsenenbildung nicht uninteressante Zielgruppe, wenn Digital Game-based Learning abgekürzt DGBL, abstrakt bezeichnet, die Verbindung von Wissensvermittlung und Spielen von Computer- und Videospiele ist. Konkret versucht DGBL das Lern- und Motivationspotenzial von digitalen Spielen zum Erlernen von »regulärem« Wissen zu verwenden, welches auch über das Spiel hinaus genutzt werden kann, z.B. durch Vermittlung von Schulwissen. Die Verwendung von DGBL soll zudem Lerngelegenheiten schaffen, die traditionelle Lernmethoden nicht bieten. So liegt hier zum Beispiel die Vorstellung zugrunde, dass im digitalen Spielumfeld Leistungsdruck positive und somit lernfördernde Effekte haben kann. Vor allem Simulationsspiele sollen gleichsam von allein komplexes Denken und Problemlösen fördern, sollen Lernende selbstgesteuert auf unterhaltsame Weise aktivieren, Sozialkompetenz fördern etc. Die Spieleindustrie propagiert den Einsatz solcher »ernsten Spiele« in Schule, Ausbildung und Training.³ Momentan kommen sie in der allgemeinen Erwachsenenbildung wohl noch kaum zum Einsatz, am ehesten vielleicht noch als das altbekannte

vertraute Planspiel im neuen Gewand, etwa im Kontext von beruflicher oder betrieblicher Bildung zu betriebswirtschaftlichen Themen als Unternehmensgründungsspiel, als Einführung in das Projektmanagement etc.

Geocaching

Eine sehr spannende neue Variante des Lernens im Kontext von Web 2.0 scheint das Geocaching zu sein: Was zunächst einmal anmutet wie die allseits bekannte Schnitzeljagd, erscheint hier nicht nur im modernen digitalen Kleide, sondern bietet auf eventorientierte, spannende Weise eine interessante Verbindung zwischen Abenteuer und Unterhaltung auf der einen und Lernen auf der anderen Seite: »Durch die Welt laufen, sich orientieren, ein Ziel suchen und hoffentlich finden. So sieht Geocaching aus.«⁴ Ist dies dann auch noch als Lernarrangement gestaltet, so wird dies gern als Educa-che bezeichnet. Seit einigen Jahre machen Naturschutzverbände sehr gute Erfahrungen mit naturkundlichen An-

geboten für Kinder, Jugendliche oder auch Erwachsene. Inzwischen bieten auch andere Weiterbildungsinstitutionen entsprechende Angebote an, etwa die Landeszentrale für politische Bildung in Nordrhein-Westfalen, die zwei Geocaching-Angebote vorhält: »Landtagsgeschichte(n)« und »Große Politik am Rhein«. Da noch nicht alle möglicherweise Interessierten über die entsprechende technische Infrastruktur (GPS-Sender bzw. GPS-fähiges Handy) verfügen, gibt es auch eine klassische Variante mit Printplan zum Ausdrucken. Geocaching kann Sozialkompetenzen und Teambildung fördern, das Orientierungsvermögen und die Problemlösungskompetenz unterstützen; auf erlebnis- und eventorientierte Art kann politische, kulturelle oder auch Umweltbildung erlebbar gemacht werden, einzeln oder in der Gruppe. Spannend macht das Geocaching vor allem, das es relativ niedrigschwellig ist und jede/r zum Experten/zur Expertin bzw. zum Verantwortlichen für den Lernprozess anderer werden kann, jede/r

kann ein entsprechendes Geocaching planen und über entsprechende Seiten kostenfrei ins Netz stellen – in gewisser Weise ein Beitrag zur Demokratisierung des Lehrens.

Die Nutzung vieler der sich ständig erweiternden Optionen, die Web 2.0 bietet, können spannende Entwicklungsaufgaben für die Träger allgemeiner Weiterbildung sein und einen wichtigen Beitrag für ihre Zukunftsfähigkeit darstellen.

ANMERKUNGEN

- 1 www.fif-rlp.de, 01.05.2011.
- 2 www.nachrichten.de/computer/Studie-Computerspieler-sind-gebildet-und-maennlich-aid_25938470.html, 01.05.2011.
- 3 Einige interessante weiterführende Artikel finden sich z. B. unter: www.bpb.de/themen/0VFQLL,0,0,Gehirn:_Aus_Spielen_lernen.html, 01.05.2011.
- 4 www.joeran.de/geocaching-goes-politische-bildung, 01.05.2011.

Elisabeth Vanderheiden ist Geschäftsführerin der Katholischen Erwachsenenbildung Rheinland-Pfalz und stv. Bundesvorsitzende der KBE.