

Nur die (virtuelle) Präsenz zählt!

Der Computer wird oft als ein praktikables, technisches Werkzeug sowohl beim Lehren als auch beim Lernen für den Menschen gesehen. Damit ist es uns als Lehrende an der FernUniversität in Hagen beispielsweise möglich, mit unseren Studierenden unkompliziert online zu kommunizieren, Inhalte zur Verfügung zu stellen und digital Videoprüfungen mit den Studierenden durchzuführen.

Computern oder besser gesagt Informations- und Kommunikationstechnologien nur in ihrer Betrachtung als technische Werkzeuge zu begrenzen, ist jedoch zu oberflächlich, da diese nicht den zunehmenden Einfluss der Technologie und die damit einhergehenden gesellschaftlichen Veränderungen weltweit berücksichtigt. Mit dem Vormarsch der elektronischen Technologien sind Wissen und Informationen zu „Produktivkräften“ geworden, die zunehmend neue Wissensformen hervorbringen. Informationen bilden den Grundstoff vernetzter Handelsprozesse, in denen der Mehrwert vor allem über die Auswechslung von Daten, Kenntnissen und professionellem Know-how hergestellt wird. Die Technologie ist dabei, eine Informationsrevolution zu verursachen und wir erleben gerade den Wechsel von der Entwicklung der Industriegesellschaft zur Wissensgesellschaft. Diese wird häufig auch synonym zu den Begriffen Informationsgesellschaft oder Netzwerkgesellschaft verwendet. Allen angeführten Begriffen ist dabei gemein, dass die Gesellschaft als eine globale und liberale Welt, die weitestgehend digitalisiert und vernetzt ist, aufgefasst wird.

Traditionell hat man in der Bildung eine Simplifizierung von Lernsituationen angestrebt und die natürliche Komplexität von Sachverhalten oft auf leicht abfragbares, deklaratives Lehrbuchwissen reduziert. Neben der Forderung, Wissen kollaborativ zu vermitteln, um den gesellschaftlichen Anforderungen gerecht zu werden, muss aber ebenso die Anwendung von Wissen gefördert werden, um eine bessere Übertragbarkeit der erworbenen Kenntnisse in Alltagssituationen zu gewährleisten.

Lernpsychologisch wird dies zum einen als problemorientiertes Lernen, dem die Ansätze des situierten Lernens zugeordnet werden können, zum anderen als gelenktes, entdeckendes Lernen erforscht. Die empirische Befundlage zur Effektivität dieser Lehr- und Lernformen, die eine Kombination kognitiver und konstruktivistischer Ansätze umfassen, ist uneinheitlich. Dennoch wird generell davon ausgegangen, dass sowohl das problemorientierte, situierte Lernen als auch das gelenkte, entdeckende Lernen den Lernenden die Möglichkeit bieten, eigene Wissenskonstruktionen und Interpretationen vorzunehmen und sich die Inhalte selbst zu erschließen. Damit soll vor allem das Erreichen höher angeordneter Lehrziele wie Verstehen und Anwenden aber auch Lerntransfer begünstigt werden.

In der aktuellen Bildungsdiskussion stellt sich die Frage, wie Lernen angesichts der ansteigenden Flut von Informationen in Zukunft geschehen kann und ob die Abkehr von einem vorwiegend instruktionalen Lehren die Lösung ist. Eine verbreitete Annahme ist, dass durch die veränderten äußeren Anforderungen der Lernende zu problemorientiertem, entdeckendem und selbstgesteuertem Lernen befähigt werden muss. Daraus folgt, dass die vermittelten Inhalte beim Lernenden zu konstruktivem Wissen verarbeitet werden müssen. Das Entstehen von trägem Wissen ist hingegen zu vermeiden denn es kann nicht in bestehendes Vorwissen integriert werden und bleibt somit zusammenhangslos und für den anwendungsbezogenen Transfer nutzlos.

Authentizität nimmt in dem Konzept des situierten Lernens eine besondere Rolle ein. Authentizität ist ein in verschiedenen Zusammenhängen häufig benutzter Begriff, der jedoch offen für

Interpretationen ist. Authentisch kommt aus dem Griechischen und bedeutet „echt, glaubwürdig, und vom Urheber selbst“. Authentizität wird innerhalb von Lernumgebungen durch die Verwendung von realen Aufgaben in glaubwürdigen Kontexten erreicht. Das Konzept des authentischen Lernens ist jedoch relativ, nichts ist komplett authentisch oder ganz und gar realitätsfern. Authentische Lernumgebungen stellen eine komplexe Umgebung zur Verfügung, mit deren Hilfe der Lernende sein Wissen und seine Fertigkeiten aufbauen kann. Es ist daher nicht die Aufgabe von Lehrenden Informationen anzubieten, sondern authentische Erfahrungen und Begegnungen mit dem Themengebiet zu inszenieren. Ich wende mich in diesem Zusammenhang gegen die schon genannte verbreitete Simplifizierung von Lernsituationen. Diese vereinfachen lediglich den Lehrprozess und die Vorbereitung von Abfragetests, nicht aber die wirkliche Wissenskonstruktion. Tests, die nur das Auswendiglernen von Fakten prüfen, sind nicht in der Lage, das Verstehen einzuschätzen. Statt die natürliche Komplexität von Sachverhalten auf leicht abfragbares Lehrbuchwissen zu reduzieren, wird es für sinnvoller und effektiver erachtet, diese in für die Lernenden bedeutsame Kontexte der realen Welt einzubetten. Nur komplexe Situationen erleichtern es den Lernenden, Verbindungen zwischen einzelnen Wissensgebieten zu erkennen. Wissen, das in realen Situationen anwendbar sein soll, kann nur in einem Lernkontext erworben werden, der realen Situationen ähnlich ist.

Authentizität

In dem Ansatz des authentischen Lernens liegt ein Schwerpunkt auf der Aktivität der Lernenden, d. h. auf den Aufgaben, die in die Lernumgebung eingebettet sind und die die Lernenden während dem Lernprozess verrichten müssen.

Der Einsatz von authentischen Lernaufgaben ist eine grundlegende Eigenschaft moderner Instruktionsdesign-Theorien. Authentisch bedeutet in diesem Fall, dass dem Lernenden Lernaufgaben dargeboten werden, wie sie auch in der Realität anzutreffen sind. Grundsätzlich geht man davon aus, dass authentische Lernaufgaben die Lernenden bei der Integration von Kenntnissen, Fertigkeiten und Attitüden, die für eine effektive Arbeitsleistung notwendig sind, unterstützen. Darüber hinaus tragen authentische Lernaufgaben zur Übung ganzheitlicher Fertigkeiten bei und fördern den Transfer von gelerntem Wissen zur Lösung komplexer Problemstellungen in der Praxis.

Ausgehend von den theoretischen Annahmen des Instruktionsdesigns und des komplexen Lernens stelle ich in meinem Anwendungsbeispiel „Bildung und Medien: eEducation“ das Vier-Komponenten-Instruktionsdesign-Modell (engl. four-component instructional design model (4C/ID)) von Van Merriënboer, 1997) vor. Dieses Modell ist ein wissenschaftlich und empirisch erforschtes Instruktionsdesign-Modell für komplexes Lernen, welches Lehrern und Bildungsexperten systematische Empfehlungen für den Entwurf von Lernmaterialien gibt. Das Modell versucht, durch die Einbindung von authentischen Aufgaben die Realität des Alltags wiederzugeben und ermöglicht so das erfolgreiche Erlernen von komplexen kognitiven Fähigkeiten. Die FernUniversität in Hagen hat basierend auf den Prinzipien des 4C/ID Model einen Masterstudiengang im bildungswissenschaftlichen Bereich mit dem Schwerpunkt „Bildung und Medien: eEducation“ entwickelt. Der Studiengang dient dazu, die Studierenden mit dem neusten Stand der wissenschaftlichen Forschung zum Thema „eEducation“, das auf alle Formen des elektronisch unterstützten Lehren und Lernen verweist, vertraut zu machen. Die Studierenden sollen die Kompetenz erwerben, mediengestützte Lehr- und Lernarrangements wissenschaftlich fundiert zu erforschen, zu analysieren, zu gestalten und zu evaluieren und die dabei vermittelten

bildungswissenschaftlichen, psychologischen und informationstechnologischen Erkenntnisse zur Analyse und Gestaltung von bildungsrelevanten Arrangements in die berufliche Praxis zu transferieren.

In meinem Vortrag halte ich ein Plädoyer für den vermehrten Einsatz von Technologien in Bildungssituationen. Bei der Gestaltung von Lernsituationen sollte man die traditionellen Aspekte des Unterrichts loslassen (Präsenz kann auch online sein!), aber immer aus einer bildungswissenschaftlicher und pädagogischer Perspektive (und weniger auf der Grundlage was Alles technisch möglich ist!) neue Lehr/Lernkonzepte entwickeln.

Theo Bastiaens

Theo Bastiaens leitet das Lehrgebiet Mediendidaktik und ist Dekan der Fakultät für Kultur- und Sozialwissenschaften der Fernuniversität in Hagen.



Mehr Informationen finden Sie unter:

<http://ifbm.fernuni-hagen.de/lehrgebiete/mediendidaktik>

<http://www.theobastiaens.eu/>