

Lerch, Sebastian; Getto, Maresa

Zum Subjekt werden oder gemacht werden? - In den Echoräumen digitaler Bildung

Forum Erwachsenenbildung 51 (2018) 3, S. 38-41



Quellenangabe/ Reference:

Lerch, Sebastian; Getto, Maresa: Zum Subjekt werden oder gemacht werden? - In den Echoräumen digitaler Bildung - In: Forum Erwachsenenbildung 51 (2018) 3, S. 38-41 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-236374 - DOI: 10.25656/01:23637

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-236374>

<https://doi.org/10.25656/01:23637>

in Kooperation mit / in cooperation with:



WAXMANN
www.waxmann.com

<http://www.waxmann.com>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

» Zum Subjekt werden oder gemacht werden? – In den Echoräumen digitaler Bildung



Jun.-Prof. Dr. habil.
Sebastian Lerch

Juniorprofessor für
Lebenslanges Lernen,
Johannes Gutenberg-
Universität Mainz,
Arbeitsgruppe Erwachsenen-
und Weiterbildung.
selerch@uni-mainz.de



Maresa Getto (M.A.)

Wissenschaftliche
Mitarbeiterin an der
Juniorprofessur für
Lebenslanges Lernen,
Johannes Gutenberg-
Universität Mainz,
Arbeitsgruppe Erwachsenen-
und Weiterbildung
m.getto@uni-mainz.de

I. Einleitung

Was meint Lernen in digitalen Räumen? Wie werden Subjekte gemacht und was macht das aus den Subjekten? Welches Echo erleben sie in digitalen Räumen? Und welche Grenzen existieren in einer scheinbar unbegrenzten virtuellen Welt für „reale“ Subjekte, die sich im Sog der Vielfalt immer rascher bewegen und in verschiedene Rollen schlüpfen können? Kann der/die Einzelne überhaupt noch als Urheber eigener Ideen gelten? Der Beitrag nimmt diese Fragen auf und diskutiert sie im Hinblick auf in digitalen Bildungsräumen sich bewegende Akteurinnen und Akteure. Zunächst wird dem Aspekt der Bildung in der digitalen Welt (Kap. 2) nachgegangen. Dies geschieht, um den Raum aufzuschließen, in dem und durch den lernenden und handelnden Subjekte zu dem werden, was sie sind oder glauben zu werden. Im Anschluss wird der erziehungswissenschaftlich bedeutsamen Frage nachgegangen, inwieweit ein Subjekt selbst im Netz wirkt, zum Netz wird und was das mit digitaler Teilhabe zu tun hat (Kap. 3). Vor diesem Hintergrund wird die (Un-)Möglichkeit des Subjekts beschrieben, es selbst zu sein; stattdessen ist es stets Träger von realen und virtuellen Gruppenzugehörigkeiten, von Verflechtungen (Kap. 4). Ein Ausblick auf die erwachsenenpädagogische Bildungspraxis schließt den Beitrag (Kap. 5).

II. Bildung in der digitalen Welt: Bildungstheoretische Rahmung

Bildung wird heute auch digital bestimmt¹, angeregt und vollzogen. Ähnlich wie das lebenslange Lernen eine synergetische Vernetzung aller Lebens- und Lernformen anstrebt, so ist die heutige Lebenswelt fraglos als digital gegeben.

Sie tritt digital in Erscheinung, wird als solche erlebt, wird als digitale Welt mitgestaltet und kann

als eine den lernenden Menschen umgebende Matrix beschrieben werden. Sie umgibt den Menschen und der Mensch ist Teil der digitalen Welt geworden.

Medien stellen somit eine Art Querschnittsthema für jeden Einzelnen dar: Der Mensch gestaltet diese Welt aktiv und passiv (auch durch Unterlassungen) mit, wird von ihr aber auch gestaltet. Daraus ergeben sich neue Fragen: Welche Rollen nehmen „Onliner“ ein? Handeln sie als aktive Akteurinnen und Akteure oder als Adressatinnen und Adressaten? Sind sie sich ihrer Rolle, ihrer Verantwortung, ihres Einflusses, ihrer Handlungsmöglichkeiten bewusst?

Durch die Digitalisierung sind Menschen zusehends mit einer veränderten „Welt“, der digitalen Welt, konfrontiert, in der sie Orientierung finden müssen. Digitalisierung impliziert hier die Informationsübertragung von analoger hin zu digitaler Sicherung sowie die damit einhergehende Veränderung digitaler Technologien bzw. darauf aufbauender Anwendungssysteme. Diese Anwendungssysteme sind teilweise „nur“ eine Verlagerung von der realen Welt in eine digitale. Doch diese Veränderung nimmt Einfluss auf das Individuum, die Gesellschaft und die Organisationen², alle Bereiche also, in denen Menschen fühlen, denken und handeln.

Bildung bleibt auch in diesen neuen Räumen zentrales Element der Orientierung für Denken und Handeln: Sie beschreibt den Prozess „wie Menschen Orientierung aufbauen, indem sie zu sich und zur Welt ein Verhältnis ausbalancieren“³. In diesem Verständnis einer ganzheitlichen Orientierung des Selbst umfasst Bildung weit mehr als nur das Lernen und Wiedergeben bestimmter Abläufe und Wissensinhalte. Durch die Digitalisierung verändern sich wenigstens zwei Dinge: Der Kontext wird erweitert und der Mensch kann nicht mehr als al-

¹ Mayrberger, K. (2013): Eine partizipative Mediendidaktik (nicht nur) für den Hochschulkontext? In: Bremer, C./Krömker, D. (Hrsg.): E-Learning zwischen Vision und Alltag: zum Stand der Dinge. Münster. S. 96–106.

² Vgl. Ladel, S./Knopf, J./Weinberger, A. (2018): Digitalisierung und Bildung. Wiesbaden, S. VII.

³ Marotzki, W. (2004): Wie ist Orientierung in einer mediatisierten Welt möglich? Oder: Die Fortsetzung des Projekts der Reflexivitätssteigerung in der Modernen. In: Anfang, G./Demmler, K./Palme, H.-J./Zacharias, W. (Hrsg.): „Leitziel Medienbildung. Zwischenbilanz und Perspektiven.“ München. S. 101–109.

lein verantwortlich verstanden werden. Das Subjekt ist deshalb angehalten, sich mit der veränderten Weltreferenz einer digitalen Lebenswelt und mit den Veränderungen der Konstitution seiner sozialen Wirklichkeit auseinanderzusetzen und einen reflexiven Umgang mit sich und der Gesellschaft in der es lebt, zu pflegen.

III. Im digitalen Netz wirken, bewirkt werden und teilhaben

Im Jahr 2017 nutzten 90% (62,4 Mio Menschen) der deutschsprachigen Bevölkerung ab 14 Jahren das Internet, davon wendeten 72% (50 Mio) das Internet täglich an⁴. Somit ist das Internet in den letzten Jahren in den Lebensmittelpunkt aller Altersgruppen gerückt und hat dort eine wichtige Stellung eingenommen⁵. Motive für die Nutzung des Internets sind Kombinationen aus der Gestaltung der sozialen Umwelt, der Aktualität und des Zeitgeistes sowie der medialen Präsenz. Das Internet wirkt sich direkt oder indirekt auf die Lebenswelt eines jeden Menschen sowie auf gesamtgesellschaftliche Zusammenhänge aus und eröffnet damit neue Handlungsmöglichkeiten. Mit den vielfältigen Kommunikationsmöglichkeiten dient es der Erhaltung und Unterstützung von sozialen Beziehungen, aber es ermöglicht auch, bspw. durch Onlinebanking, einzigartige Chancen zur selbstbestimmten Alltagsgestaltung. Gleichzeitig bietet es gesellschaftliche Teilhabe und Zugang zu Informationen, die in ihrer Vielfalt das Medium Internet attraktiv für alle Altersgruppen machen⁶.

Das Internet dient zur Verbreitung und Vertiefung von Informationen und damit zur Pluralisierung der Entscheidungsgrundlage, was zugleich eine/n mündige/n Bürger/in voraussetzt, die/der mit dieser Pluralität emanzipiert umgehen kann⁷. Erst durch Medienbildung bzw. digitale Bildung bietet sich für Subjekte die Möglichkeit, nach eigenen Wünschen, Vorstellungen und Erfahrungen selbstbestimmt zu handeln und an gesellschaftlichen Prozessen teilzuhaben. Der Wandel zum Web 2.0 ermöglicht und erfordert Handlung und Gestaltung in Form von Kommunikation, Unterhaltung, Datenübertragung, Information und Präsentation. Das Potenzial des Web 2.0 sind neue Beteiligungsmöglichkeiten – e-Partizipation⁸. Die Rezeption, Kommunikation und Interaktion scheinen durch Gefällt-mir-Button, Stellungnahme durch Kommentare und Likes niedrigschwellig⁹. Es ist wichtig, dass die Nutzerinnen und Nutzer dazu befähigt werden, neue Medien im Sinne ihrer Interessen kritisch-reflexiv anzuwenden¹⁰. Dennoch löst die wachsende Präsenz und Nutzung digitaler Medien bisweilen auch „utopische Erwartungen an deren demokratisierendes Potential aus.“¹¹ So führen verbesserte Zugänge zum öffentlichen Meinungsbild, die (online-)Partizipation der Bürgerinnen und Bürger in politischen Entscheidungsprozessen zu



keiner wirklichen Veränderung der Deutungsmuster und Haltungen der Bürgerinnen und Bürger, zumindest eben nicht allein aufgrund von technischen Voraussetzungen¹².

Damit werden Subjekte einerseits „entlastet“, andererseits wird auch durch Medien Subjekten die Möglichkeit gegeben, sich im eigentlichen Sinn zu bilden, sich in der Gemeinschaft und in der Gesellschaft denkend und handelnd zu bewegen, sich einzumischen und sichtbar zu werden,¹³ sich und seine Lebensumwelt bewusst zu gestalten.

Gerade in digitalen Welten wird die/der Einzelne zunehmend nicht mehr als alleinige/r Akteurin und Akteur verstanden, stattdessen wird Partizipation als „permanenter Lernprozess möglichst vieler Menschen“¹⁴ begriffen; in einer offenen und hierarchielosen Struktur besteht eine zentrale Chance für die aktive politische, aber auch gesellschaftliche Beteiligung sowie für die Entkopplung von sozialer Herkunft und Bildungsbiographie¹⁵. Dennoch bleiben Barrieren bestehen: So hängt die Nutzung und Beteiligung an digitalen Prozessen etwa von Alter, Bildung, technischen und finanziellen Voraussetzungen und Medienkompetenz ab¹⁶. Dennoch benötigen die Subjekte Zeit für derartige Lernprozesse und zur Entwicklung einer Beteiligungskultur¹⁷. Auf der subjektiven Ebene muss zunächst die eigene Position geklärt sein, um in den Austausch mit anderen zu treten. Auf sozialer Ebene steht die Bereitschaft, neue Beteiligungsformen zu geben, im Mittelpunkt. Hier ist die Orientierung an den Subjekten und deren Ressourcen zu beachten; zugleich muss daran erinnert werden, dass die/der Einzelne kaum noch als Urheber *eigener* Ideen, Perspektiven oder Begriffe¹⁸ verstanden werden kann, da dessen/deren Denken durch zahlreiche Netze bestimmt und beeinflusst wird. Das bedeutet für eine Medienkompetenz, dass nicht alles mehr von einzelnen Lernenden nachvollzogen werden kann (und muss), sondern das Individuum in ein bestehendes Geflecht aus Begriffen, Linien und Sprüngen eintaucht

⁴ Vgl. Koch, W./ Frees, B. (2017): ARD/ZDF Onlinestudie 2017: Kern-Ergebnisse. Verfügbar unter: http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/files/2017/Artikel/Kern-Ergebnisse_ARDZDF-Onlinestudie_2017.pdf [15.06.2018].

⁵ Vgl. Lutz, K./Rösch, E./Seitz, D. (2012): Neue Chancen für Demokratie und Medienpädagogik. In: Dies. (Hrsg.): Partizipation und Engagement im Netz. München S. 9–13.

⁶ Vgl. Preßmar, F. (2017): Silver Surfer – Förderung der Medienkompetenz von Senioren. Weinheim/ Basel, S. 125f.

⁷ Vgl. Kneuer, M./ Salzborn, S. (2016): Web 2.0 – Demokratie 3.0. Digitale Medien und ihrer Wirkung auf demokratische Prozesse. Wiesbaden. S. 1–12.

⁸ Vgl. Kuhn, F. (2006): Elektronische Partizipation. Digitale Möglichkeiten – Erklärungsfaktoren – Instrumente. Wiesbaden. S. 30.

⁹ Vgl. Wagner, U./ Büggen, N. (2012): Von Alibi-Veranstaltungen und „Everyday Makers“ Ansätze von Partizipation im Netz. In: Lutz, K./Rösch, E./Seitz, D. (Hrsg.): Partizipation und Engagement im Netz. München. S. 21–42.

¹⁰ Vgl. Lutz, K./Rösch, E./Seitz, D. (2012): Neue Chancen für Demokratie und Medienpädagogik, a.a.O.



¹¹ Kneuer, M./Salzborn, S. (2016): Web 2.0 – Demokratie 3.0, a.a.O. S. 1–12.

¹² Vgl. ebd. S. 3.

¹³ Vgl. Wagner, U./Büggen, N. (2012): Von Alibi-Veranstaltungen und „Everyday Makers“ Ansätze von Partizipation im Netz, a.a.O.

¹⁴ Stange, W. (2007): Was ist Partizipation? Definitionen, Systematisierungen. S. 10.

¹⁵ Vgl. Ladel, S./Knopf, J./Weinberger, A. (2018): Digitalisierung und Bildung. Wiesbaden, auch zu finden bei Wimmer, J. (2012): Partizipation und Bürgermedien. In: Lutz, K./Rösch, E./Seitz, D. (Hrsg.): Partizipation und Engagement im Netz. München. S. 53–61.

¹⁶ Vgl. ebd.

¹⁷ Vgl. Wagner, U./Büggen, N. (2012): Von Alibi-Veranstaltungen und „Everyday Makers“ Ansätze von Partizipation im Netz, a.a.O.

¹⁸ Vgl. Foucault, M. (1981): Archäologie des Wissens. Frankfurt am Main.

¹⁹ Moser, H. (2006): Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachen im Medienzeitalter. Wiesbaden, S. 287.

²⁰ Vgl. Scheer, A.-W./Wachter, C. (2018): Digitale Bildungslandschaften. Arbeiten und Lernen als zwei Seiten der Medaille in modernen Wissensgesellschaften. In: Ladel, S./Knopf,

und in diesem Bewusstsein sein Denken und Handeln zu vollziehen hat.

IV. Echos im Netz?

Vor diesem Hintergrund wird die (Un-)Möglichkeit des Subjekts beschrieben, es selbst zu sein; stattdessen ist es stets Träger von realen und virtuellen Gruppenzugehörigkeiten, von Verflechtungen, zu denen das Subjekt manchmal Stellung beziehen kann, sie manchmal gar nicht bemerkt und manchmal überhaupt eher als Kollektiv denn als Singularität angesprochen wird.

In digitalen Netzen werden Räume und Informationen bereitgestellt, die Nutzerinnen und Nutzer als Resonanz und Echo benötigen und die wiederum zum Teil durch eben diese Akteurinnen und Akteure weiterwachsen, sich verändern und zu einem Geflecht werden.

Um den Vergleich mit einem „Echo“ ausreichend einzufangen, nutzt eine semantische Herleitung: Ein Echo entsteht, wenn Reflexionen einer Schallwelle so stark verzögert sind, dass man diesen Schall als separates Hörereignis wahrnehmen kann. Wenn man dieses Sinnbild nun auf unser Thema überträgt, befinden sich Bildungssubjekte in der digitalen Welt, dem Internet, auch in Echoräumen. Um sich in der digitalen Welt zu beteiligen, werden Bildungssubjekte selbst aktiv und durch die Resonanz anderer Nutzerinnen und Nutzer erzeugen sie ein Echo. Dieses Echo kann dabei selbst *aktiv* initiiert sein, indem beispielsweise in Foren bestimmte Themen vorgestellt, Positionen kommentiert oder aber auch *rezeptiv* wahrgenommen werden. Die unterschiedlichen Plattformen bieten Möglichkeit zum Austausch kontroverser Meinungen. Je nach Reaktion anderer Subjekte, könnte dies eine Art Anstoß sein, der *Widerhall* erzeugt, zum Beispiel in Form von Kommentaren, Likes, Blogs, etc. Doch mit Widerhall werden keine neuen Inhalte erzeugt. Es droht die Gefahr, in der *Bubble* „gefangen“ zu sein und sich dort zu verlieren, durch den personalisierten Algorithmus werden gewisse Wissensinhalte

und Internetseiten eher vorgeschlagen und gefiltert als andere. Ein Problem von Echoräumen besteht nämlich darin, dass ein Echo nur (bruchstückhaft) das wiederholt, was bereits gesagt wurde. Es werden keine neuen Inhalte erzeugt. Reflektiert sich ein Echo zu oft, verstummt es. Was bedeutet das nun für das Subjekt? Was lösen irritierende Informationen, Gegenstimmen und unbekannte Verhaltensweisen in Menschen aus? Und wie kann die Pädagogik darauf reagieren?

Diese Prozesse gilt es für die Erwachsenen- und Medienbildung in den Blick zu nehmen, zu organisieren, zu begleiten und zu gestalten; auf diese Weise wird es möglich, beispielsweise das Politische als Motiv von Erwachsenenbildung (u.a. Argumentieren, Demokratiefähigkeit, Partizipation) aktiv und bewusst in den Mittelpunkt von Planung, Durchführung und Auswertung der Bildungsarbeit zu stellen, was im Folgenden auch an einem Beispiel verdeutlicht wird. Dabei ist es wichtig zu bedenken, dass „die Menschen sowohl ihr Ich, wie die Welt, in der sie sich bewegen, letztlich selbst erzeugen, um sich darüber reflektierend zu verständigen“¹⁹. Bildung beruht auf Zeichensystemen, die sich sehr rasch wandeln, zu denen es ein/e Einzelne/r nicht mehr leisten kann, in kritische Distanz zu treten, sondern die als Netze aus (sichtbaren und unsichtbaren) Abhängigkeiten und Machtverhältnissen da sind, was gerade auch in digitalen Räumen teilweise eine neue Dimension erlangt.

V. Ausblick: Erwachsenenpädagogische Bildungspraxis

Erwachsenenpädagogische Bemühungen können am digital beschleunigten Wandel des Bildungsgeschehens ansetzen und dabei die politische und soziale Dimension in den Blick nehmen, wobei es freilich nicht allein um die ästhetische und spielerische Ausgestaltung (digitalen) Lebens geht, sondern um die sinnvolle und bewusste Lebensführung mit sich und Anderen, um Bildung also. Sie wird demgemäß inhaltlich noch immer oder wieder mit Begriffen wie Selbst-Bewusstsein, Selbstbestimmung und Sinnorientierung konnotiert und nimmt perspektivisch neue lebensweltliche Entwicklungen (u.a. Lernen und Arbeiten mit Videoplattformen oder andere Recherchen im Netz) auf.²⁰ Dieses Wissen um die Vernetzung und Verflechtung jedes Menschen wird für den Kontext beruflicher/betrieblicher Weiterbildung sowie der allgemeinen/kulturellen/politischen Erwachsenenbildung bedeutungsvoll, denn es verändert die Erwartung der Adressatinnen und Adressaten wie auch die Herausforderungen und Arbeitsweisen der professionell pädagogisch Handelnden. In der Bildungspraxis werden digitale Medien in unterschiedlichen Szenarien formaler Bildung eingesetzt (u.a. in Form von Learning-Management-Systemen, E-Learning, WBT, Moocs, Augmented Reality). Innerhalb der

betrieblichen Weiterbildung werden Vorteile der digitalen Gestaltung von Lernumgebungen u.a. in passgenauen, zeitlich flexiblen Lernformaten oder im Training in digitalen Räumen unter realen Bedingungen gesehen. Diese anwendungsorientierte Perspektive ist insgesamt eher auf das Know-How in betrieblichen Kontexten gerichtet. Es versteht die Inhalte somit weniger als ganzheitlicher Prozess der Bildung und Persönlichkeitsentwicklung. Überträgt man diese Haltung auf künftige Entwicklungen und neue Anforderungen an Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmern, stellt sich die Frage, ob der Mensch durch diese Form der Weiterbildung wirklich Zeit für Bildung und Kreativität erhält, oder ob durch kurze Lernprozesse lediglich das Learning by doing bzw. using im Zentrum steht²¹. Allerdings ist auch festzuhalten, dass Präsenzlehre und Lernen in digitalen Räumen für Subjekte selbst etwa in Bezug auf Handlungsformen, Lerntypen doch ähnlich erscheinen²²; ein Unterschied ist darin zu sehen, dass man im Internet selbstbestimmt und freiwillig Zugang zu bestimmten Aspekten erhalten kann.

Im Folgenden soll das an einem Praxisbeispiel aus der allgemeinen Erwachsenenbildung veranschaulicht werden:

VI. Allgemeine Erwachsenenbildung: Silver Surfer

Das Projekt „Silver Surfer“ beabsichtigt, Seniorinnen und Senioren mehr Sicherheit und Unterstützung im Umgang mit digitalen Medien zu geben. Mit der Internetseite „Silver Tipps“ werden aktuelle Themen und Fragen dieser Altersgruppe aufgegriffen und von Expertinnen und Experten verständlich und fundiert für diese Altersgruppe aufbereitet. Im Zentrum der unterschiedlichen thematischen Module steht immer die hinter bestimmten Themen verborgene Struktur. Um diese greifbarer zu machen, ist es in diesen Kursen wichtig, handlungsorientiert zu arbeiten und auf Fragen der Zielgruppe einzugehen. Durch das Sichtbarmachen von Strukturen fällt eine Orientierung in der digitalen Welt leichter. Ein Modulbaustein umfasst beispielsweise das Thema „Internetseiten“, in dem der grundsätzliche Aufbau erarbeitet wird. Dies gibt Orientierung, sodass auch bei anderen Seiten künftig schnell die Struktur erkannt wird. Gerade bei der Zielgruppe älterer Erwachsener ist es wichtig, an der Lebenswelt und den bereits bestehenden Deutungen anzuknüpfen und ein Verständnis der Technik und Abläufe zu schaffen. Dies gelingt durch das Erzeugen von Bildern und Vergleichen. Ein weiteres Thema ist die „Gegenüberstellung von Kommunikationsprozessen“. Verglichen mit den Strukturen und Regeln der realen und digitalen Welt, fällt auf, dass die Face-to-Face-Kommunikation wesentlich von der digitalen abweicht. Hinterfragt man diese scheinbar selbstverständlich gewordenen Prozesse und Handlungen der digitalen Welt, hilft es, Aspekte der Di-



gitalisierung ins Analoge zu übertragen. Methoden der Medienpädagogik können dabei die Bildung von Erwachsenen unterstützen, um Wirkung und Verantwortung des eigenen Handels im Netz sichtbar zu machen. Kommunikation, Medienethik und Datenschutz können Aspekte sein, die in Seminaren methodisch aufgegriffen und vertieft werden. Praktische Methoden eröffnen Teilnehmenden einen Einblick in die Reichweite des digitalen Verwobenseins, verdeutlichen die Wirkung des eigenen Handelns sowie sichtbare und unsichtbare positive und negative Begleiterscheinungen.

Digitalisierung wurde im Rahmen des Beitrags zunächst vereinfacht als Übertragung der analogen Welt in eine digitale begriffen. Doch künftig werden technische Entwicklungen weitreichende Einflüsse auf den Menschen nehmen (u.a. Roboter, Cyborgs). Es bleibt abzuwarten, wie sich diese Entwicklung auf das Subjekt und seine Orientierung zur Welt auswirkt. In diesen Szenarien umgibt die Digitalisierung den Menschen nun nicht mehr nur, sondern wird im wahrsten Sinne des Wortes ein Teil von ihm. Lernen und Bildung werden sich auch dadurch weiter und wieder verändern.

J./Weinberger, A. (Hrsg.): Digitalisierung und Bildung. Wiesbaden. S. 81–88.

²¹ Vgl. ebd., S. 86f.

²² Vgl. Häfele, H./ Häfele-Maier, K. (2016): 101-e-Learning Seminar-Methoden. Methoden und Strategien für die Online- und Blended-Learning-Seminarepraxis. Bonn, S. 17

» schwerpunkt – E-Learning und Gruppendynamik

Andreas Mayert

Digitalisierung in der öffentlich geförderten Erwachsenenbildung:

Große Erwartungen, wenig Unterstützung, dennoch Chancen 14

Angeht sehr heterogener Ressourcen in den öffentlich geförderten Einrichtungen und Verbänden zeichnet sich die Gefahr ab, dass dieser Teil der Erwachsenenbildungslandschaft weiter an Boden verliert statt seine administrativen, kollegialen und didaktischen Digitalisierungschancen zu nutzen. Die Problemstellung ist keine neue, sie gehört nur erneut auf die Agenda. Unabhängig davon bietet die Digitalisierung aber neue Chancen, das nichtberufsbezogene Lernen im Lebenslauf zu profilieren.

Anita Pachner

Digital unterstützte Lernprozesse – Chancen und Herausforderungen für

die Rolle der Lehrenden 19

Welchen Unterschied macht „das Digitale“ für Lehren und Lernen aus? Dieser Frage und vor allem den mit der „Digitalisierung“ verbundenen Chancen und Herausforderungen für die Gestaltung von Lernprozessen für Erwachsene möchte dieser Beitrag nachgehen. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf der Reflexion veränderter Anforderungen an die Aufgaben und die Rolle der Lehrenden im Kontext „digitaler Lehre“.

Carolyn Ulbricht

Dann bilden wir mal asynchron eine Gruppe...! – Wie bitte? Was machen wir? 24

Im vergangenen Jahr startete das Evangelische Erwachsenenbildungswerk Nordrhein ein Pilotprojekt: Im sechswöchigen Onlinekurs „OLiWe – OnLine in der Weiterbildung“ ging es darum, herauszufinden, wie sich asynchrone Kommunikation und kooperatives Onlinearbeiten anfühlt, um schließlich selbst kleine Onlinemodule zu konzipieren. Ein Moderator, fünf Tutor/innen und zwanzig Teilnehmende nutzten den Kurs, um digitale Tools zu erproben, didaktisch zu experimentieren und ihren Arbeitsalltag zu bereichern.

Annegret Zander, Anne Wisseler

Der DorfMOOC: Wie digitale Bildungsanstöße Menschen im Dorf aktiv werden lassen 28

Wie lassen sich Lern- und Begegnungsprozesse initiieren, durch die Dorfbewohner/innen beginnen, sich in ihrer Ortschaft zu engagieren? Welche digitalen Formate und Tools eignen sich für diese Art der Bildungsarbeit? Der Artikel zeigt exemplarisch, welche Resonanz und konzeptionelle Dynamik eine digitalisierte Erwachsenenbildung gerade in ländlichen Regionen und besonders durch ältere Teilnehmenden entfalten kann.

Jana Wienberg, Helen Silja Heinrichs, Anke Grotluschen

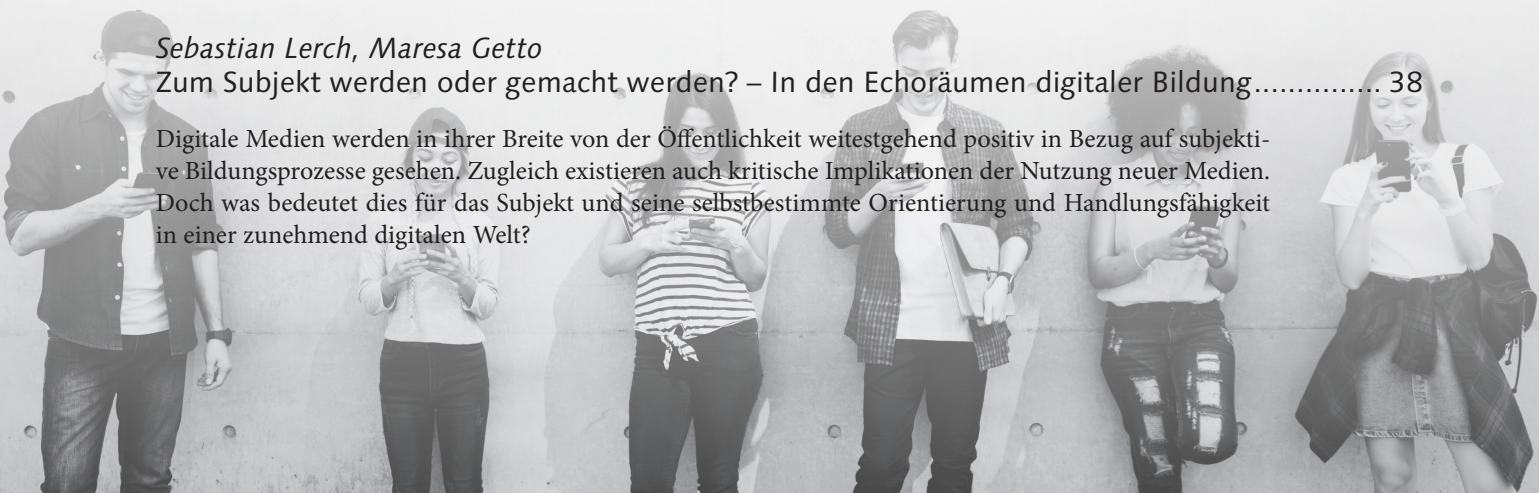
Ideen, Standards und Stolpersteine kollaborativer E-Learning-Projekte 33

Orts- und zeitunabhängige E-Learning-Angebote gewinnen in der Bildungslandschaft durch unterschiedliche gesellschaftliche Entwicklungen und Einflüsse zunehmend an Bedeutung. In diesem Beitrag wird daher auf konzeptioneller Ebene die Lernendenorientierung in E-Learnings sowie die Rolle von E-Tutor/innen diskutiert. Anhand von zwei Projektbeispielen wird die praktische Anwendung des dargestellten Diskurses veranschaulicht.

Sebastian Lerch, Maresa Getto

Zum Subjekt werden oder gemacht werden? – In den Echoräumen digitaler Bildung 38

Digitale Medien werden in ihrer Breite von der Öffentlichkeit weitestgehend positiv in Bezug auf subjektive Bildungsprozesse gesehen. Zugleich existieren auch kritische Implikationen der Nutzung neuer Medien. Doch was bedeutet dies für das Subjekt und seine selbstbestimmte Orientierung und Handlungsfähigkeit in einer zunehmend digitalen Welt?



» editorial

Steffen Kleint

Liebe Leserinnen und Leser, 3

» aus der praxis

Martin Lindner

Kollaborative Lernumgebungen in der VHS 6

Heidi Schließer-Sekulla

Lernen, wann und wie es passt!

Didaktisch-konzeptionelle Impulse für die Fortbildung von Familienbildungsfachkräften 8

Wolf-Dieter Scheid

Das Gedächtnis von Gemeinden und

Einrichtungen kollaborativ entwickeln 11

Ralph-Ruprecht Bartels

Dorfentwicklungsprozesse digital unterstützen 13

» rückblick

Joachim Happel

Vertrauensbildung im Netzgestrüpp 42

» einblicke

Dr. Marcel Fischell

Digitale Familienbildung: konzeptionelle Dynamik ohne Praxis? 43

Joachim Happel

Das Netzwerk „Online Lernen“ der Pädagogisch-Theologischen Institute der Gliedkirchen 45

Sabine Schöb, Carmen Biel

Kollaboratives Lernen im Netz – Chancen und Grenzen von Lernumgebungen

zur Professionalisierung von Lehrhandeln am Beispiel von wb-web 47

Nicola Bücken

Ev. Erwachsenenbildung „neu vermessen“: Präsentation des ersten Bildungsberichts

zu evangelischem Bildungshandeln mit Erwachsenen in Hannover 50

Angela Fogolin

Zur Revision der Fernunterrichtsstatistik 52

» service

Filmtipps 54

Publikationen 55

Veranstaltungstipps 58

Impressum 66