

Traxler, Petra

Lernen und Bildung, Handlung und Erfahrung im Pragmatismus. Am Beispiel eines kollaborativ gestalteten Medienproduktes

Magazin erwachsenenbildung.at (2025) 54, S. 64-70



Quellenangabe/ Reference:

Traxler, Petra: Lernen und Bildung, Handlung und Erfahrung im Pragmatismus. Am Beispiel eines kollaborativ gestalteten Medienproduktes - In: Magazin erwachsenenbildung.at (2025) 54, S. 64-70 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-327953 - DOI: 10.25656/01:32795

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-327953>

<https://doi.org/10.25656/01:32795>

in Kooperation mit / in cooperation with:

Meb



Magazin
erwachsenenbildung.at

und



Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen sowie Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen, solange Sie den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-License: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and render this document accessible, make adaptations of this work or its contents accessible to the public as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor.

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

Magazin

erwachsenenbildung.at



Das Fachmedium für Forschung, Praxis und Diskurs

<https://erwachsenenbildung.at/magazin>

Lernen und Bildung, Handlung und Erfahrung im Pragmatismus

Am Beispiel eines kollaborativ
gestalteten Medienproduktes

Petra Traxler

In der Ausgabe 54, 2025:
Theorie und Praxis in der Erwachsenenbildung.



Lernen und Bildung, Handlung und Erfahrung im Pragmatismus

Am Beispiel eines kollaborativ gestalteten Medienproduktes

Petra Traxler

Zitation Traxler, Petra (2025): Lernen und Bildung, Handlung und Erfahrung im Pragmatismus. Am Beispiel eines kollaborativ gestalteten Medienproduktes. In: Magazin erwachsenenbildung.at. Das Fachmedium für Forschung, Praxis und Diskurs. Ausgabe 54, 2025.
Online: <https://erwachsenenbildung.at/magazin/ausgabe-54>.

Schlagworte: Pragmatismus, Dewey, Erfahrung, Denken, Handeln, Forschen, Medienprodukt



Abstract

Die Digitalisierung wirft neue Fragen für zukünftige Lernsettings auf. Die Autorin beschreibt in diesem Beitrag ein konkretes Beispiel, wie Gruppen von Lehramtsstudierenden eine für sie neue Situation des kollaborativen virtuellen Lernens bewältigen. Dabei wendet die Autorin ein strukturiertes Lernsetting an, die sogenannte pragmatisch-experimentelle Methode. Die Lernenden durchlaufen dabei fünf Phasen, beginnend mit dem Erleben einer unbestimmten Situation über die Problembeschreibung und Konkretisierung bis hin zur Begründung und Bewährung der Problemlösung. Diese didaktische Abfolge orientiert sich am Pragmatismus des amerikanischen Philosophen und Pädagogen John Dewey. Pragmatismus betont die Handlungsorientierung, das projektförmige Lernen in Gruppen und sieht Bildung als Ergebnis von reflektierenden Erfahrungsprozessen an. Durch das handlungs- und erfahrungsbasierte Lernen im Sinne des Pragmatismus entwickelten die zukünftigen Pädagog*innen nach Einschätzung der Autorin zahlreiche Skills wie Selbstorganisation, Reflexionskompetenz, Teamfähigkeit oder Kreativität weiter. Darüber hinaus zeigten die Studierenden laut der Autorin eine hohe Bereitschaft, neue Erfahrungen zu sammeln, sich für Theorie zu öffnen und praktische Probleme auf der Basis eines theoretischen Medienmodells gemeinsam zu lösen. (Red.)

08

Thema

Lernen und Bildung, Handlung und Erfahrung im Pragmatismus

Am Beispiel eines kollaborativ gestalteten Medienproduktes

Petra Traxler

Die pragmatische Handlungsweise besteht darin, ein praktisches Problem zu identifizieren, theoretisches Wissen anzuwenden und es in der Praxis umzusetzen (vgl. Kerres 2018, S. 164; Kerres/Witt 2004, S. 85; Leineweber 2023, S. 4).

Dieser Beitrag widmet sich der theoretischen Aufarbeitung des Pragmatismus und versucht eine Verbindung zum Lehren und Lernen herzustellen. Ein praktisches Beispiel soll veranschaulichen, wie ein kollaborativ gestaltetes Medienprodukt dem Anspruch des handlungs- und erfahrungsbasierten Lernens gerecht zu werden versucht. Lehr-/Lernsetting war hierfür eine fortlaufend seit 2021 im Sommersemester an der Privaten Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz von der Autorin durchgeführte Lehrveranstaltung, in der ein Medienprodukt mit gesamt mehr als 500 Studierenden der Primarstufenlehrer*innenausbildung via ZOOM in einer 90-minütigen Einheit erprobt und optimiert wurde. Die Studierenden eigneten sich theoretisches Wissen an und transferierten dieses Wissen in kollaborativen Settings in die Praxis, entwickelten Unterrichtsszenarien unter ständiger Einbeziehung der zugrundeliegenden Theorie.

„Handlung“ und „Erfahrung“ im Pragmatismus

Der Begriff „Pragmatismus“ hat seine Wurzeln im altgriechischen Wort „πράγμα (pragma)“ und wird als

„Handlung“ oder „Tätigkeit“ übersetzt. Der Pragmatismus als philosophische Denkrichtung betont das praktische Handeln gegenüber der theoretischen Vernunft, verbindet Wissen, Politik und Bildung und ermöglicht Veränderungsprozesse (vgl. Schildermans 2023, S. 451). Im Pragmatismus werden Denken und Handeln als Einheit wahrgenommen, Denken funktioniert so gesehen nicht ohne praktische Handlungsprobleme, und so passiert Denken erst dann, wenn die Gewohnheiten durchbrochen werden. Folge davon ist, dass eine Reflexion über das Handeln stattfindet (vgl. Dietz 2013, S. 330). Gewohnheiten und Überzeugungen sind generell großteils habitualisiert. Sie werden so lange unhinterfragt akzeptiert, bis sie etwa durch einen Zweifel in Frage gestellt werden (vgl. Hellmann 2010, S. 148). Die „Handlung“ ist eine aktive Tätigkeit mit einem konkreten Ziel und findet innerhalb eines bestimmten Kontextes statt. Durch die Handlung in Interaktion mit der Umwelt entstehen Sinneseindrücke, die realisiert und verarbeitet werden müssen, dies wird unter „Erfahrung“ verstanden. Handlungen bauen immer auf Erfahrungen auf, im Umkehrschluss können Erfahrungen durch Handlungen erweitert werden. Bei der Handlung auftretende Probleme führen zu Unsicherheit und Staunen, verfolgen aber

den Wunsch nach einer raschen Fehlerauflösung, was den Reflexionsprozess ankurbelt (siehe Arnold/Lermen 2024; vgl. auch Faulstich 2013, S. 72f.; Hellmann 2010, S. 146-150; Massing 2024, S. 110-149).

John Dewey (1938) sah „Erfahrung“, wie Michael Kerres und Claudia de Witt es 2004 zusammenfassten, als zentrales Element des Pragmatismus und differenzierte hier zwischen den Prinzipien der „Kontinuität“ und der „Interaktion“. Als Prinzip Kontinuität bezeichnete er einen Entwicklungsprozess: Die Qualität von Erfahrung wird durch die Lernerfahrungen der Menschen verändert. Erfahrungen sollten folglich als Motivationsfaktoren wirken, die Interesse wecken und Ziele aufzeigen. Als Prinzip Interaktion wird die Interaktion zwischen Umgebung und Individuum und deren Wechselwirkung bezeichnet, die den Begriff der Situation beschreibt. Die Wechselwirkung entspricht dem Begriff der „Situation“. Indem verschiedene Situationen aufeinander folgen und durch das Prinzip der Kontinuität in jeder Situation Erfahrung gesammelt und auf die nächste angewendet werden kann, kommt es zu einem Lernprozess, bei dem die vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Erfahrungen verbunden werden (vgl. Kerres/Witt 2004, S. 85). Andrea English führte aus, dass das Lernen im Pragmatismus, wie es Dewey beschrieb, auf konkreten Erfahrungen beruht. Es wird zwischen zwei Methoden der Erfahrung unterschieden: der „einfachen Erfahrung“ und der „reflexiven Erfahrung“. Bei der Methode der einfachen Erfahrung werden durch wiederholende Versuche (trial and error) Erfahrungen gesammelt, es kann jedoch nicht eindeutig festgemacht werden, an was der Erfolg eines Versuches schließlich zu knüpfen ist. Bei der Methode der reflektierenden Erfahrung werden die negativen Auswirkungen von Erfahrung analysiert, wird versucht, diese theoriegeleitet zu fassen, und wird schließlich damit experimentiert, um ein besseres Ergebnis zu erlangen. Bei der Methode der einfachen Erfahrung ist es hingegen nur das Ziel, dass auf negative Erfahrungen positive folgen. (Vgl. English 2005, S. 56f.)

Lernen und Bildung im Pragmatismus

Im Pragmatismus wird unter Lernen eine „*Handlung definiert, die bildende Erfahrungen ermöglicht und die an die konkrete Situation und Lebenswelt der Lernenden und damit an einen bestimmten zeitlichen und sozialen Kontext gebunden ist*“ (Witt/Czerwionka 2013, S. 66). Bildung wird im Pragmatismus als Ergebnis eines reflektierenden

Erfahrungsprozesses gesehen, welcher „*in der Interaktion mit der Umwelt und anderen Menschen*“ (Kerres/Witt 2004, S. 89) entsteht und kontinuierlich andauert. Das Lernen in der Gemeinschaft spielt eine zentrale Rolle, denn im Pragmatismus wird der Gruppe als Ganzes ein Lernpotential zugeschrieben, nicht jeder einzelnen Person einer Gruppe allein. Die Interaktion in der Gruppe ist ein wichtiger Bestandteil der Gestaltung des Zusammenlebens in einer Gemeinschaft und somit auch ein Kern der Erziehung. Die Schule wurde von Dewey als „Gemeinschaft im Kleinen“ und als „Gesellschaft im Werden“ bezeichnet und diente einer Vorbereitung auf die Demokratie (vgl. Kerres/Witt, 2004, S. 92; Knoll 2017, S. 208; Middelschulte 2023, S. 95). Unter den Begriffen „Denken“ und „Lernen“ wird im Pragmatismus nach Dewey (1938, S. 236f.) eine geordnete Abfolge einer pragmatisch experimentellen Methode, auch als „inquiry“ bezeichnet, verstanden. Denken und Handeln bilden eine Einheit, denn es komme erst dann zum Denken, wenn die Routinen (habits) unterbrochen werden (vgl. Dietz 2013, S. 330). Das Denken verändert sich, wenn ausgelöst durch etwas Überraschendes Neues angestoßen wird. Durch Denken werden die habituellen Gewohnheiten verlassen und, sind ausreichend Spielraum und Freiheit gegeben, neue Möglichkeiten geschaffen (vgl. Faulstich 2013, S. 73f.; Oelkers 2009, S. 171-193).

Aus diesen Überlegungen des Lern- und Denkprozesses entsteht nach Dewey die Logik des Forschens, denn „*Denken heißt nach etwas fragen, etwas suchen, was noch nicht zur Hand ist*“ (Dewey 1964, S. 198). Fragen werden abgeleitet, analysiert und durch Erfahrung zu einer Lösung geführt. Die Erfahrungen beinhalten auch Bedeutungen und Gefühle, welche berühren und zum Handeln bewegen und stets in einem persönlichen Kontext eingebunden sind. Daraus wachsen Erkenntnisse (vgl. Faulstich 2013, S. 74; Festl 2018, S. 127; Oelkers 2009, S. 142).

Pragmatismus und Mediendidaktik

Die Digitalisierung im Bildungsbereich ist unaufhaltbar in allen Teilbereichen sichtbar und spürbar. Lernen und Lehren verändern sich durch die Verfügbarkeit von digitalen Geräten und die Möglichkeiten des Einsatzes im Lehr- und Lernraum grundlegend. Neue Medien können als Werkzeug zur Kommunikation und Konstruktion eingesetzt werden, aber auch zur Darstellung und Organisation von Wissen oder zur Wissensvermittlung

im Sinne einer Steuerung des Lernprozesses (vgl. Witt 2017, S. 137; Kerres 2001, S. 94). Veränderungen dieser Art entsprechen im Pragmatismus den „Situationen“. Durch das Lernen aus Erfahrungen der Vergangenheit und durch die reflexive Weiterentwicklung der Handlungsstrategien wird es möglich, offen für Neues zu sein, zu analysieren und zu interpretieren. Im Pragmatismus sollen diese neuen unbestimmten Positionen mit Theorien und Hypothesen verknüpft werden, um daraus Erfahrungen abzuleiten (vgl. Witt 2017, S. 143f.). Claudia de Witt (2017, S. 145f.) fokussiert im pragmatischen Bildungsbegriff auf den Stellenwert der Methode in der Theorie, so sieht sie dabei Bildung nicht nur als Ergebnis eines Lernprozesses, sondern als Lernprozess selbst. De Witt postuliert damit, dass der „Prozess der Erfahrung“ mit dem „Ergebnis von Erfahrung“ gleich ist. Durch selbstgesteuertes und selbstverantwortliches Lernen werden eine ständige Rekonstruktion und Neuausrichtung der Lernenden gefordert, Lernen findet durch Handeln statt und führt zu einer Aneinanderreihung von Erfahrungen. Kerres und de Witt (2011) entwarfen vor dem Hintergrund des Pragmatismus eine handlungs- und gestaltungsorientierte Mediendidaktik, bei der der Ausgangspunkt eines Lernangebots immer die Situation und deren lerntheoretischer Hintergrund sind. Die gestaltungsorientierte Mediendidaktik nach Kerres (2018, S. 85) baut auf „*Konzepten von mediengestützten Lernangeboten*“ auf, macht sich auf die Suche, „*wie Medien zur Lösung von Bildungsproblemen bzw. Bildungsanliegen beitragen können*“ und ermöglicht Perspektiven auf ein „*anderes*“ Lernen. Die Handlungsorientierung sieht das Individuum und dessen Entwicklung von Medienkompetenzen im Zentrum, um in der mediatisierten Lebenswelt zurechtzukommen. Die handlungsorientierten und gestaltungsorientierten Perspektiven ergänzen und bedingen sich gegenseitig (vgl. ebd., S. 63f.).

Praktisches Beispiel

Nachfolgend soll dokumentiert werden, wie die Autorin mit Studierenden der Primarstufenlehrer*innen-ausbildung in einer 90-minütigen Einheit die Erstellung eines Medienproduktes über die letzten vier Jahre erprobte. Im Vordergrund stand die Frage: Kann ein kollaborativ gestaltetes digitales Medienprodukt den Anforderungen von handlungs- und erfahrungsbasiertem Lernen im Sinne des Pragmatismus genügen und welche Kompetenzen der Studierenden können

durch diesen kollaborativen Lernprozess gefördert werden? Die Dokumentation und Reflexion erfolgten anhand der „Anleitung für Gruppenarbeiten“ nach Kerres (2021, S. 230).

Rahmung

Das Medienprodukt gestaltete sich als Virtuell Classroom Session mit Breakout-Rooms und kollaborativer Gruppenarbeit anhand des Medienkompetenzmodells nach Dieter Baacke (Baacke 1997, S. 98f.), welches bei besagten Lehramtsstudierenden mit der Methode des Gruppenpuzzles von Elliot Aronson 1978 (vgl. Gasser 2001, S. 194), auch als „The Jigsaw Classroom“ bezeichnet, nach Karl Frey und Angela Frey-Elling (vgl. Frey/Frey-Elling 2015, S. 52-63) umgesetzt wurde. Das Lehr- und Lernsetting ermöglichte durch die einzelnen Phasen eine individuelle und kollaborative Auseinandersetzung mit dem Thema. Ziel war es, am Ende der Intervention die einzelnen Dimensionen des Medienkompetenzmodells theoretisch zu kennen und diese in der Praxis umsetzen zu können (ZIEL). Die Kommunikation im Lehr-/Lernsetting erfolgte über das Videokonferenzsystem ZOOM (RAUM). Zur Begleitung der Lehrveranstaltung und für das Abrufen der vorbereiteten Unterlagen wurde die hochschuleigene Lernplattform Moodle eingesetzt, zur Wissensgenerierung und Aufarbeitung das kollaborative Online-Tool Padlet.

Das Unterrichtssetting war eingebettet in eine Übung der Lehramtsausbildung, für das beschriebene Setting standen 90 Minuten zur Verfügung (ZEIT). Als Einstieg fungierte ein kurzer Online-Input als Lehrvortrag seitens der Lehrenden, in welchen die Studierenden für die Herausforderungen von Schule und digitalen Medien sensibilisiert wurden, um schließlich die Tragweite eines medienkompetenten Umgangs als Lehrer*in, aber auch als Schüler*in besser einschätzen zu können (ABLAUF). Für die Wissensaneignung wurde die kollaborative Methode des Gruppenpuzzles herangezogen (METHODE). Das Gruppenpuzzle setzte sich aus vier Stationen zusammen.

Station 1 (20 min.): Den Studierenden wurde eine inhaltliche Dimension des Medienkompetenzmodells zugeteilt (AUFTEILUNG) und sie erhielten den ersten Studienauftrag: Sie mussten zur zugewiesenen Dimension die vorbereiteten Unterlagen auf der Moodle-Plattform im Selbststudium in Einzelarbeit sichten.

Station 2 (20 min.): Alle Studierenden, die sich mit derselben Dimension beschäftigt hatten, also die sog. „Expert*innen der Dimension“, wurden in einer Breakoutsession zusammengefasst und erhielten den Arbeitsauftrag, sich auszutauschen und anhand einer Leitfrage die wichtigsten Kernaussagen ihrer Dimension auf einer vorbereiteten kollaborativen Pinnwand darzustellen. Auch sollten sie praxistaugliche Beispiele für den Unterricht in der Schule diskutieren und visualisieren.

Station 3 (20 min.): Nachdem sich die Studierenden als sog. Expert*innen ihrer Dimension abgestimmt hatten, wurden die Breakoutsessions umstrukturiert. In jedem Breakoutraum war zumindest ein*e Expert*in jeder Dimension vertreten. Die Expert*innen mussten sich gegenseitig ihre Dimensionen präsentieren, somit nahm jede*r einmal die Lehrendenrolle ein. Am Ende sollte jede*r die Informationen über das gesamte Medienkompetenzmodell von Baacke haben. Abschließende Aufgabenstellung war es, im Diskurs zu einem Praxisbeispiel zu kommen, bei welchem alle vier Dimensionen des Medienkompetenzmodells nach Baacke abgedeckt werden konnten.

Station 4 (30 min.): Nach den Breakoutsessions war jedes Team angehalten, das Praxisbeispiel im Plenum vorzustellen und die Dimensionen jeweils zu argumentieren (ERGEBNIS).

Die Rolle der Lehrperson war jene der Lernbegleiterin, die den kollaborativen Lernprozess anstößt, diesen Prozess begleitet und betreut und den Lernfortschritt unterstützt, indem sie klare Aufgabenstellungen gibt, die Rahmenbedingungen zur Verfügung stellt (z.B. Breakouträume, Moodle-Plattform, digitale Pinnwand) und als stille Beobachterin den Prozess begleitet (ROLLE) (vgl. Kerres 2018, S. 401-403 u. S. 284).

Als Abschluss der Lehrveranstaltung wurde von der Lehrenden noch ein kurzer Überblick über weitere in der Literatur verfügbare Kompetenzmodelle in Bezug auf Medien gegeben, um so auch das Medienkompetenzmodell von Baacke theoretisch in einen größeren Rahmen einordnen zu können.

Eckpfeiler der Umsetzung

Das entwickelte Artefakt soll nun anhand der fünf Phasen des pragmatisch-experimentellen Inquiry-Prozesses nach Dewey beschrieben werden.

Phase 1: Die „unbestimmte Situation“

Besagte Lehrveranstaltung mit Übungscharakter fand ausschließlich online über ein Videokonferenzsystem statt. Dass diese Übung synchron online stattfand und sie den Studierenden eine hohe Aktivität abverlangte, kam einer Störung des gewohnten Ablaufs einer Vorlesung gleich und kann nach Dewey als eine für die Studierenden dadurch „unbestimmte Situation“ betrachtet werden.

Phase 2: Initiierung einer „Problemsituation“

Die geforderte Aktivität im Online-Raum wurde durch die Vorstellung der Methode des Gruppenpuzzles verdeutlicht. Selbstverantwortliches Handeln wurde vorausgesetzt (siehe Station 2). Der Lernprozess wurde konkret dargelegt und die Anforderungen an die Studierenden wurden transparent vermittelt. Die damit „initiierte Problemsituation“ nach Dewey war die ungewisse neue Situation des kollaborativen Online-Lernens (lernende Gemeinschaft) in den Breakoutsessions.

Phase 3: Konkretisierung einer Problemlösung

Mit Start der ersten Breakoutsession formierten sich die sog. „Expert*innenteams“ zu jeder Dimension des Medienkompetenzmodells. Gruppenprozesse fanden statt, es kam zu Rollenvergaben (Moderator*in, Protokollführer*in) und die kleine Gruppengröße von fünf bis sechs Personen verlangte, dass sich jede*r an diesem Prozess beteiligte. Neben der theoretischen Aufarbeitung des Wissens musste das Wissen auch auf die Praxis transferiert und mussten Praxisbeispiele entwickelt werden. Jede*r Studierende war also herausgefordert, in der ersten Breakoutsession das Wesentliche mit den Kolleg*innen zu diskutieren, zusammenzufassen und zu verstehen, damit ein Praxisbeispiel entwickelt werden konnte.

Die Lehrende selbst trat in den Hintergrund und besuchte die einzelnen Breakoutsessions, um den Arbeitsprozess der Gruppen nachvollziehen zu können. Station 3 des Gruppenpuzzles sah den Austausch der verschiedenen Expert*innen der jeweiligen Dimension vor. Damit wechselten die Studierenden in die Lehrendenrolle, gaben ihr Wissen mit Hilfe der Dokumentation auf der gemeinsamen Pinnwand zur jeweiligen Dimension an die anderen Studierenden im Breakoutraum weiter und stellten sich deren Fragen. Das so gesammelte Wissen half den Studierenden als lernende Gemeinschaft abschließend ein gemeinsames Praxisbeispiel

zu entwickeln, welches alle Dimensionen des Medienkompetenzmodells von Baacke beinhalten sollte.

Phase 4: Vernünftiges Begründen

Nach den beiden Breakoutsessions hatte sich jede*r Studierende idealiter das Wissen zum Medienkompetenzmodell angeeignet, dieses reflektiert und mit den Kolleg*innen diskutiert und sich mit dem Transfer in die Praxis auseinandergesetzt. Im Plenum war jede Gruppe aufgefordert, das entwickelte Praxissetting auf Grundlage des Medienkompetenzmodells von Baacke vorzustellen. Am Ende wurden die Gemeinsamkeiten und Unterschiede durch die Lehrende zusammengefasst und eingeordnet.

Phase 5: Bewährung der Problemlösung

Die Vorbereitung und Durchführung jeder Station musste glücken, damit die nächste Station absolviert werden konnte. Die Wissensgenerierung im Gruppenpuzzle war Grundlage der nächsten zwei Breakoutsessions. Erst durch die Interaktion und Kollaboration mit den anderen Studierenden konnten alle Aufgaben erfüllt werden.

Was konnten die Studierenden beobachtbar mitnehmen?

Ulf-Daniel Ehlers (2020) stellte in der NextSkills Studie insgesamt 17 Profile mit Bezugskompetenzen für Hochschulabsolvent*innen auf und kategorisierte diese in subjekt-entwicklungsbezogene, individuell-objektbezogene und organisationsbezogene Kompetenzen (vgl. Ehlers 2020, S. 88-95). Übertragen auf die Beobachtungen der Autorin kann hierzu u.a. Folgendes berichtet werden: Die Studierenden setzten sich selbstgesteuert mit dem Wissen auseinander und mussten im kollaborativen Zusammenarbeiten zu einem Ergebnis kommen, was ihre Lernkompetenz, insbesondere auch ihr selbstgesteuertes Lernen zu verbessern half. Indem ihnen Freiheiten innerhalb eines vorgegebenen Rahmens gewährt wurden, sie angehalten waren, selbstständig produktiv zu werden und im eigenen Tempo zu agieren, wurde die Selbstkompetenz im Sinne des Selbstmanagements, der Selbstorganisationskompetenz und der Eigenverantwortung gefördert. Idealiter wurde auch das kritische Denken in den Gruppenprozessen aktiviert und so das eigene Handeln reflektiert (Reflexionskompetenz), um schließlich zu einem Gruppenergebnis zu gelangen

(Entscheidungskompetenz). Dieses Gruppenergebnis forderte von den Studierenden ein Maß an Initiativ- und Leistungskompetenz im Sinne der Leistungsbereitschaft, das Engagement in der Gruppe, Beharrlichkeit und Zielorientierung. Die Fähigkeit der Studierenden im Umgang mit Unsicherheit, Heterogenität, ethnischen Unterschieden in der Gruppe wie auch das Agieren in unterschiedlichen Rollen sollten künftig sicherlich noch ausgebaut werden (Ambiguitätskompetenz, ethnische Kompetenz). Indem die Studierenden das theoretische Wissen kreativ in einen Praxisprozess überführen mussten und somit Flexibilität, Offenheit, Vielseitigkeit, Interdisziplinarität und die Fähigkeit zum Perspektivenwechsel lernten, wurden Kreativität, innovatives Denken und die Experimentierbereitschaft (Innovationskompetenz) gefördert. Um das gesamte Lehr-/Lernsetting durchführen zu können, benötigten sie zudem Medienkompetenz und Informationskompetenz (Digitalkompetenz). In den Gruppenarbeitsphasen selbst wurden vor allem die Kooperationskompetenz (z.B. Teamfähigkeit, soziale Intelligenz) und die Kommunikationskompetenz (Sprachkompetenz, Präsentationskompetenz, Dialogfähigkeit, Kommunikationsbereitschaft, Konsensfähigkeit, Kritikfähigkeit) gefördert (vgl. Ehlers 2020, S. 88-95).

Warum sind solche Projekte wichtig?

Anhand der Matrix von Kerres wurde im Bereich Einstellungen nur in der Dimension Sachkompetenz eine Offenheit gegenüber theoretischen Modellen, in diesem Fall für das Medienkompetenzmodell von Baacke, sichtbar. Die Studierenden haben durch dieses Lehrveranstaltungssetting gelernt, sich Neuem gegenüber zu öffnen, aus dem Gewohnten herauszutreten, um neue Erfahrungen zu sammeln und somit auch eigene Selbstwirksamkeit zu erleben. In Bezug auf den Pragmatismus wurde in diesem Lehr-/Lernsetting aus einer Problemstellung durch eigenes Handeln gemeinsam mit anderen in einer bestimmten Situation und Lebenswelt (zeitlich und sozial an einen Kontext gebunden) gelernt und wurden dadurch bildende Erfahrungen gesammelt (Kerres/Witt 2004, S. 93). Das Setting hat sich bewährt und wurde von den Studierenden sehr gut aufgenommen, die entstandene Vernetzung durch die einzelnen Breakoutsessions trug zu einer motivierenden Grundhaltung und aktiven Teilnahme an der weiteren Lehrveranstaltung teil. Der theoretische Ansatz des Pragmatismus konnte in diesem Setting seine positiven Facetten gut zum Ausdruck bringen.

Literatur

- Arnold, Rolf/Lermen, Markus (2024):** Pragmatismus. DIDAGMA-Glossar.
Online: <https://service.zfl.uni-kl.de/wp/glossar/pragmatismus> [2025-01-08]
- Baacke, Dieter (1997):** Medienpädagogik. Tübingen: Niemeyer.
- Dewey, John (1938):** Experience and education. New York: Free Press.
- Dewey, John (1964):** Demokratie und Erziehung. 3. Aufl. Berlin [u.a.]: Westermann Verlag.
- Dewey, John (1986):** Erziehung durch und für Erfahrung. Theoriegeschichtliche Quellentexte zur Pädagogik. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Dietz, Hella (2013):** Deweys Pragmatismus als kritische Soziologie. In: Berliner Journal für Soziologie, 23(3-4), S. 329-343.
- Ehlers, Ulf-Daniel (2020):** Future Skills: Lernen der Zukunft – Hochschule der Zukunft. Zukunft der Hochschulbildung – Future Higher Education. Wiesbaden: Springer VS.
- English, Andrea (2005):** Negativität der Erfahrung, Pragmatismus und die Grundstruktur des Lernens. Erziehungswissenschaftliche Reflexionen zur Bedeutung des Pragmatismus von Peirce, James und Mead für Deweys Theorie der reflective experience.
In: Benner, Dietrich (Hrsg.): Erziehung – Bildung – Negativität. Weinheim [u.a.]: Beltz, S. 49-61.
- Faulstich, Peter (2013):** Menschliches Lernen: Eine kritisch-pragmatistische Lerntheorie. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Festl, Michael G. (Hrsg.) (2018):** Handbuch Pragmatismus. Heidelberg: J. B. Metzler Verlag.
- Frey, Karl/Frey-Eiling, Angela (2015):** Ausgewählte Methoden der Didaktik. Zürich: vdf Hochschulverlag AG.
- Gasser, Peter (2001):** Lehrbuch Didaktik. Bern: h.e.p.-Verlag.
- Hellmann, Gunther (2010):** Pragmatismus. In: Masala, Carla/Sauer, Frank/Wilhelm, Andrea (Hrsg.): Handbuch der Internationalen Politik. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 145-178.
- Kerres, Michael (2001):** Multimediale und telemediale Lernumgebungen: Konzeption und Entwicklung 2. Aufl. München: Oldenbourg.
- Kerres, Michael (2018):** Mediendidaktik: Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote. 5. Aufl. Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH.
- Kerres, Michael (2021):** Didaktik: Lernangebote gestalten. Münster/New York: Waxmann.
- Kerres, Michael/Witt, Claudia de (2004):** Pragmatismus als theoretische Grundlage für die Konzeption von eLearning. In: Treichel, Dietmar/Meyer, Horst Otto (Hrsg.): Handlungsorientiertes Lernen und eLearning. Grundlagen und Beispiele. München/Wien: Oldenbourg, S. 77-100. (= unkorrigierte Rohfassung). Online: https://learninglab.uni-due.de/sites/default/files/pragma1a_1.pdf [2025-01-08]
- Kerres, Michael/Witt, Claudia de (2011):** Zur (Neu-)Positionierung der Mediendidaktik: Handlungs- und Gestaltungsorientierung in der Medienpädagogik. In: Medienpädagogik, 20 (23. September), S. 259-270.
- Knoll, Michael (2017):** John Deweys pädagogischer Reformimpuls. In: Heiner, Barz (Hrsg.): Handbuch Bildungsreform und Reformpädagogik. Wiesbaden: Springer VS, S. 203-215.
- Leineweber, Christian (2023):** Einleitung: Theorie(n) der Bildung und digitale Medien. In: Felgentreu, Jessica/Gloerfeld, Christina/Grüner, Claudia/Karolyi, Heike/Leineweber, Christian/Weßler, Linda/Wrede, Silke E. (Hrsg.): Bildung und Medien: Theorien, Konzepte und Innovationen. Wiesbaden: Springer VS, S. 3-18.
- Massing, Tina (2024):** Die Logik der Erfahrung: Grundlagen einer pragmatistischen Wissenschaftsphilosophie. Berlin/Heidelberg: J.B. Metzler.
- Middelschulte, Henning (2023):** Sozioökonomische Bildung und Pragmatismus. In: Engartner, Tim/Szukala, Andrea/Weber, Birgit (Hrsg.): Sozioökonomie und Wirtschaftssoziologie im Spiegel sozialwissenschaftlicher Bildung. Wiesbaden: Springer VS, S. 93-103.
- Oelkers, Jürgen (2009):** John Dewey und die Pädagogik. Eine Einleitung in die philosophische Pädagogik. Weinheim/Basel: Beltz.
- Schildermans, Hans (2023):** Pragmatismus. In: Huber, Matthias/Döll, Marion (Hrsg.): Bildungswissenschaft in Begriffen, Theorien und Diskursen. Wiesbaden: Springer VS, S. 451-458.
- Witt, Claudia de (2017):** Neue Medien im Kontext der pragmatistischen Bildungstheorie. In: Medienpädagogik – Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 3, S. 137-148. Online: <https://doi.org/10.21240/mpaed/retro/2017.07.08.X> [2025-01-08]
- Witt, Claudia de/Czerwionka, Thomas (2013):** Mediendidaktik. 2., aktual. u. überarb. Aufl. W. Bielefeld: Bertelsmann.



Foto: PHDL

Dipl.-Päd.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Petra Traxler, MSc BA Bed

petra.traxler@ph-linz.at
<https://www.phdl.at/>

Petra Traxler ist Lehrende und Forschende an der Privaten Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz (PHDL) im Fachbereich Medienbildung in der Elementarpädagogik, Primarstufen- und Sekundarstufenlehrer:innenausbildung, Fortbildung und Weiterbildung. Traxler studierte Lehramt für Mathematik, Musik und Informatik sowie Bildungswissenschaft, absolvierte ein Masterstudium mit Schwerpunkt E-Learning & E-Teaching und promovierte in Erziehungswissenschaft.

Learning and Education, Action and Experience in Pragmatism

The example of a collaboratively designed media product

Abstract

Digitalization raises new questions regarding future learning settings. In this article, the author describes a specific example of how groups of education students cope in a collaborative virtual learning situation new to them. She uses a structured learning setting based on John Dewey's Theory of Inquiry. The learners go through five phases, starting with experiencing an uncertain situation to describing and clearly defining the problem to giving reasons for the problem and succeeding in solving it. This didactic sequence is oriented to the pragmatism of American philosopher and educational reformer John Dewey. Pragmatism stresses project-based learning in groups and sees education as the result of reflective experience. The author assumes that through action-based and experiential learning in the sense of pragmatism, future teachers developed numerous skills such as self-organization, reflection, team spirit or creativity. Furthermore, students exhibited a great willingness to gain new experiences, be open-minded about theory and jointly solve practical problems on the basis of a theoretical media model.

Magazin erwachsenenbildung.at

Das Fachmedium für Forschung, Praxis und Diskurs

gefördert aus Mitteln des BMBWF

erscheint 3 x jährlich online

Online: <https://erwachsenenbildung.at/magazin>

ISSN: 1993-6818

Medieninhaber



Bundesministerium für Bildung,
Wissenschaft und Forschung
Minoritenplatz 5
A-1010 Wien



Bundesinstitut für Erwachsenenbildung
Bürglstein 1-7
A-5360 St. Wolfgang

Redaktion



Institut CONEDU, Verein für Bildungsforschung
und -medien
Keplerstraße 105/3/5
A-8020 Graz
ZVR-Zahl: 167333476

Herausgeber*innen der Ausgabe 54, 2025

Mag.^a Julia Schindler (Universität Innsbruck)

Dr. Stefan Vater (Verband Österreichischer Volkshochschulen)

Herausgeber*innen des Magazin erwachsenenbildung.at

Kmsr.ⁱⁿ Eileen Mirzabaegi, BA MA (BMBWF)

Dr. Dennis Walter (bifeb)

Fachbeirat

Univ.-Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Elke Gruber (Universität Graz)

Dr. Lorenz Lassnigg (Institut für Höhere Studien)

Mag. Kurt Schmid (Institut für Bildungsforschung der Wirtschaft)

Mag.^a Julia Schindler (Universität Innsbruck)

Dr. Stefan Vater (Verband Österreichischer Volkshochschulen)

Mag. Lukas Wieselberg (ORF science.ORF.at und Ö1)

Redaktion

Dr.ⁱⁿ Andrea Widmann (Institut CONEDU)

Mag.^a Bianca Friesenbichler (Institut CONEDU)

Fachlektorat

Mag.^a Laura R. Rosinger (Textconsult)

Übersetzung

Übersetzungsbüro Mag.^a Andrea Kraus

Satz

Marlene Schretter – Visuelle Kommunikation,
basierend auf einem Design von Karin Klier (tür 3))) DESIGN

Website

wukonig.com

Gesamtleitung erwachsenenbildung.at

Mag. Wilfried Frei (Institut CONEDU)

Medienlinie

„Magazin erwachsenenbildung.at – Das Fachmedium für Forschung, Praxis und Diskurs“ (kurz: Meb) ist ein redaktionelles Medium mit Fachbeiträgen von Autor*innen aus Forschung und Praxis sowie aus Bildungsplanung, Bildungspolitik und Interessensvertretungen. Es richtet sich an Personen, die in der Erwachsenenbildung und verwandten Feldern tätig sind, sowie an Bildungsforscher*innen und Auszubildende. Das Meb fördert die Auseinandersetzung mit Erwachsenenbildung seitens Wissenschaft, Praxis und Bildungspolitik und spiegelt sie wider. Es unterstützt den Wissenstransfer zwischen aktueller Forschung, innovativer Projektlandschaft und variantenreicher Bildungspraxis. Jede Ausgabe widmet sich einem spezifischen Thema, das in einem Call for Papers dargelegt wird. Die von Autor*innen eingesendeten Beiträge werden dem Peer-Review eines Fachbeirats unterzogen. Redaktionelle Beiträge ergänzen die Ausgaben. Alle angenommenen Beiträge werden lektoriert und redaktionell für die Veröffentlichung aufbereitet. Namentlich ausgewiesene Inhalte entsprechen nicht zwingend der Meinung der Herausgeber*innen oder der Redaktion. Die Herausgeber*innen übernehmen keine Verantwortung für die Inhalte verlinkter Seiten und distanzieren sich insbesondere von rassistischen, sexistischen oder sonstwie diskriminierenden Äußerungen oder rechtswidrigen Inhalten solcher Quellen.

Alle Artikel und Ausgaben des Magazin erwachsenenbildung.at sind im PDF-Format unter <https://erwachsenenbildung.at/magazin> kostenlos verfügbar.

Urheberrecht und Lizenzierung

Das „Magazin erwachsenenbildung.at“ erscheint, wenn nicht anders angegeben, ab Ausgabe 28, 2016 unter der Creative Commons Lizenz CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>).



Benutzer*innen dürfen den Inhalt zu den folgenden Bedingungen verbreiten, verteilen, wiederveröffentlichen, bearbeiten, weiterentwickeln, mixen, kompilieren und auch monetarisieren (kommerziell nutzen):

- Namensnennung und Quellenverweis. Sie müssen den Namen des/der Autor*in nennen und die Quell-URL angeben.
- Angabe von Änderungen: Im Falle einer Bearbeitung müssen Sie die vorgenommenen Änderungen angeben.
- Nennung der Lizenzbedingungen inklusive Angabe des Links zur Lizenz. Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter die dieses Werk fällt, mitteilen.

Die gesetzlichen Schranken des Urheberrechts bleiben hiervon unberührt. Nähere Informationen unter <https://www.fairkom.eu/CC-at>.

Im Falle der Wiederveröffentlichung oder Bereitstellung auf Ihrer Website senden Sie bitte die URL und/oder ein Belegexemplar elektronisch an magazin@erwachsenenbildung.at oder postalisch an die angegebene Kontaktadresse.

Kontakt und Hersteller

Magazin erwachsenenbildung.at
Das Fachmedium für Forschung, Praxis und Diskurs
p. A. Institut CONEDU, Verein für Bildungsforschung und -medien
Keplerstraße 105/3/5, A-8020 Graz
magazin@erwachsenenbildung.at