

Lernen mit Neuen Medien

Die Nutzung der Neuen Medien als Lernmedien eröffnet der beruflichen Kompetenzentwicklung Benachteiligter neue Perspektiven.

Da Computer, vielfach auch der Zugang zu Recherchemöglichkeiten im Internet, mittlerweile selbstverständlicher Bestandteil (fast) aller Arbeitsumgebungen sind, kann das Arbeitsmittel zugleich gezielt als Lernmittel eingesetzt werden. Es ist direkt am Arbeitsplatz verfügbar und kann – in Zeitschnitten des Arbeitsprozesses, in Pausen, vor oder nach der Arbeit oder auch in Lernstationen – zu weitgehend selbstgesteuerten und zeitlich flexiblen Lernprozessen genutzt werden.

An Lernstationen können beispielsweise installierte eLearning-Programme zum beruflichen und betrieblichen Umfeld, rechnergestützte Bedienungsanleitungen, interaktive Lernprogramme oder auch ein (beschränkter) Internetzugang mit Zugang zu vertiefenden Informationen die Bandbreite arbeitsplatznaher Lernmöglichkeiten erheblich erweitern. Bei derartigen Prozessen des weitgehend informellen Lernens dürfen die Jugendlichen allerdings nicht sich selbst überlassen werden: mediale Angebote allein stellen keinen Beitrag zur Erreichung von Lernzielen dar.

Computergestützte Lernprogramme

Computer- bzw. netzgestützte Lernprogramme, die mittlerweile in großer Bandbreite und für eine Vielzahl beruflicher Handlungsfelder entwickelt worden sind, nutzen in unterschiedlicher Weise die Potentiale der Neuen Medien – vom einfachen CBT bis hin zu didaktisch anspruchsvollen netzgestützten und interaktiven eLearning Arrangements.

- In einfachen Lernprogrammen können typische Handgriffe und Abläufe beruflicher Tätigkeiten simuliert werden: Verrichtungen werden vorgeführt, der Lernende lernt durch Beobachten. Derartige Lernprogramme sind wegen ihrer Betonung des bloßen Nachvollzugs von Beobachtetem weniger geeignet für die Entwicklung umfassender Handlungs- und Selbstlernkompetenzen als dafür, manuelle, z.B. handwerkliche Verrichtungen und die Maschinenbedienung zu erlernen.
- **Simulationen.** Weiter entwickelte Lernprogramme bieten den Lernenden die Möglichkeit, selbst aktiv zu werden. Durch Möglichkeiten zur Manipulation von Abläufen kann der Lernende die sich aus verschiedenen Handlungsalternativen ergebenden Folgen eigener Entscheidungen erleben. Der Lernende hat Möglichkeiten zur Manipulation des Geschehens auf dem Bildschirm und kann so Konsequenzen eigener Eingriffe „erfahren“. Das ausprobierende Lernen mit Simulationen trägt über die Erweiterung der fachlichen, sozialen und Problemlösefähigkeiten der Lernenden hinaus auch nicht unerheblich zur Steigerung der Lernmotivation bei: Im experimentellen Lernen rücken Spiel und Ernst nah aneinander, das Bedürfnis, vorhandene Fähigkeiten anzuwenden und zu steigern, wird befriedigt.
- **Computergestützte Planspiele** verbinden die geschilderten Möglichkeiten der IT-gestützten Simulation und die didaktischen Potentiale von Planspielen. In Planspielen wird erforderliches Fachwissen vor dem Hintergrund fiktiver berufspraktischer Situationen vermittelt, in denen eine Gruppe von (Spiel-)teilnehmern sich zu bewähren hat. Involviert in die komplexe Situation des Spielszenarios, eignen sich die Spieler erforderliches

Fakten- und Regelwissen unter einer quasi-praktischen Perspektive an. *Netzbasierte* Planspiele ergänzen diese Möglichkeiten „authentischer“ virtueller Erprobung von Handlungsalternativen und Planungsabläufen um vielfältige neue Wege der netzgestützten Kommunikation und Interaktion in – virtuellen oder „realen“ – Lerngruppen.

- **Webquests** sind internetgestützte Lernarrangements, die darauf zielen, das selbständige und autonome Lernen durch Aufgabenstellungen zu fördern, die Informationsrecherchen im Internet erfordern. Gefördert (und gefordert) werden nicht nur die Entwicklung gezielter Recherche- und Informationsverarbeitungsstrategien, sondern die kooperative Bearbeitung ganzheitlicher Projekte im Rahmen von Gruppenlernprozessen einschließlich der Präsentation von Ergebnissen. Webquests vereinigen zahlreiche Elemente der oben dargestellten Methoden wie des Projektlernens und der Leittextmethode und werden aufgrund ihrer Orientierung an handlungstheoretischen didaktischen Grundsätzen zunehmend auch in Lernprozessen für die Zielgruppe der Jugendlichen mit besonderem Förderbedarf erprobt.

Die neuen Medien bieten die Chance, die vielfach ausgeprägte Abneigung der Jugendlichen gegenüber „Belehrung“ zu überwinden und durch neue Möglichkeiten spielerischen und explorativen Lernens neue Lust am Lernen zu wecken. Voraussetzung für die Entfaltung dieser Möglichkeiten ist allerdings –neben einem relativ hohen Grad an Medienkompetenz der Jugendlichen, die in aller Regel nicht vorausgesetzt werden kann – eine kontinuierliche Anleitung und Betreuung der Jugendlichen.

Bei der Einbeziehung Neuer Medien in die Qualifizierung lernbenachteiligter Jugendlicher ist zunächst davon auszugehen, dass die Zielgruppe Formen des mediengestützten Selbstlernens nicht unbedingt aufgeschlossen gegenübersteht. Die Jugendlichen müssen an die Nutzung herangeführt werden und selbst die Möglichkeiten des Mediums kennen lernen. Das ist nur mit Unterstützung und Betreuung möglich.

Die Anforderungen an die Zielgruppe dürften zumindest dann *zu* hoch sein, wenn die Jugendlichen im Vertrauen auf das „Selbstlernen“ sich selbst überlassen werden. Die Nutzung neuer Medien für das Lernen der Jugendlichen wird nur dann erfolgreich sein – und nicht zu Misserfolgserlebnissen oder auch Missbrauch bereit gestellter Medien führen –, wenn

- die Jugendlichen kompetent in den sachgerechten und zielgerichteten Gebrauch der Medien eingewiesen werden – der vielfach durchaus vorhandene Bestand an Erfahrungswissen aus dem Umgang beispielsweise mit Computerspielen kann zwar genutzt werden, stellt aber keineswegs einen auch nur halbwegs hinreichenden Grad der erforderlichen Medienkompetenz dar:
- am Lernort Betrieb genügend Zeit und ein geeigneter Ort zum Lernen zur Verfügung stehen bzw. zur Verfügung gestellt werden. Und, vor allem: Wenn
- die Jugendlichen weit über die Behebung aktueller Bedienungsprobleme hinaus fachlich und methodisch angeleitet und betreut werden. Ausbilder bzw. Betreuer computergestützter Lernprozesse Benachteiligter müssen fachliche, sozial-kommunikative und motivationale Gesichtspunkte mindestens ebenso berücksichtigen wie Fragen der Medienkompetenz und ihrer Entwicklung;

- das Lernen mit Hilfe neuer Medien sinnvoll mit anderen Formen des Präsenzlernens verknüpft wird. Diese Forderung ist insbesondere für den Einsatz neuer Medien in Qualifizierungsprozessen von Jugendlichen mit besonderem Förderbedarf außerordentlich ernst zu nehmen: Neue Medien können die individuelle persönliche Betreuung der Jugendlichen nicht ersetzen, wohl aber sinnvoll unterstützen.

Quelle: BIBB-Expertise „LERNORT BETRIEB: Berufliche Qualifizierung von benachteiligten Jugendlichen. Methodische Ansätze für Ausbilder und Ausbilderinnen“.