

Selbstgesteuertes Lernen und neue Kommunikationstechnologien



Auf dem Weg in die Wissensgesellschaft



Wir leben in einer Zeit, die geprägt ist durch

- ✘ tiefgreifende demographische Veränderungen,
- ✘ einen rapiden Wandel in Technik, Wissenschaft und Wirtschaft.

Diese wirken sich auf die Lebensformen und Lebensbedingungen aller Menschen und den Zustand der Gesamtgesellschaft in einschneidender Weise aus und verändern sie.





Was heißt Wissensgesellschaft

Menschen heute und zukünftig müssen

- ✘ mehr Informationen verarbeiten,
- ✘ gesellschaftliche Entwicklungen und kritische Situationen bewältigen,
- ✘ mehr Entscheidungen treffen

Das Wachstum der Zukunft ist ein Wachstum des Wissens.

Wissen unterscheidet sich von der reinen Informationsaufnahme.

Wissen ist die bewußte Anwendung und Zuordnung von Informationen und deren bedeutungsentsprechende Beurteilung.

Diese Veränderungen werden durch den Begriff "Wissensgesellschaft" auf den Punkt gebracht.



Die Bedeutung des lebenslangen Lernens



- ✘ Diese Entwicklungen erfordern von alle Menschen - unabhängig von Geschlecht und Alter, Bildung, sozialer Stellung, Nationalität - Bereitschaft zum Lernen und zur Übernahme individueller und gesellschaftlicher Verantwortung.
- ✘ Das Lernen des Lernens als "Vermittlung der Fähigkeit zur Problembewältigung" selbst wird zum grundlegenden und vorrangigen Lernziel.
- ✘ (Weiter-)Bildung ist nicht mehr ein Privileg, sondern eine Lebensnotwendigkeit, um den gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Veränderungen folgen und sie mitgestalten zu können.



Selbstgesteuerten Lernens wird zum zentralen Begriff in der Wissensgesellschaft



- ✘ „Selbstgesteuertes Lernen“ wird verstanden als ein Lernen, „bei dem die Lernenden ihren Lernprozeß im wesentlichen selbst lenken“ (Dohmen, 1997).
- ✘ D.h., daß der /die Lernende weitgehend selbst bestimmt, ob, was, wann, wie und mit welchem Ziel er /sie lernt



Die vier erforderlichen Fähigkeiten für das selbstgesteuerte Lernen



1. die Fähigkeit zu lebenslangem selbstgesteuertem Lernen im Sinne des Verfügens über formale Strategien des Lernens zur Bewältigung neuer Lernanforderungen
2. die Fähigkeit des Einordnens des Lernprozesses in gesamtgesellschaftliche Zusammenhänge als Grundvoraussetzung für die aktive Mitgestaltung unserer Welt.
3. die Fähigkeit, sich Orientierungswissen über größere thematische Zusammenhänge anzueignen und
4. die Fähigkeit, in ausgewählten Bereichen Detailwissen im Sinne der Vertiefung einzelner thematischer Zusammenhänge zu erwerben.





Die Verschränkung von informeller Bildung und formeller Bildung

- ✘ Bildungs- und Lernprozesse umfassen alle Lebensbereiche der Menschen.
- ✘ Alltagslernen macht etwa 70% des menschlichen Lernprozesses aus (Quelle: Faure-Kommission).
- ✘ Informelle Bildung als "anlaßbezogenes Erfahrungslernen" und formelle Bildung als "systematisches Lernen" (Dohmen, 1997) sind miteinander verwoben und beziehen sich aufeinander.
- ✘ Selbstgesteuertes Lernen beinhaltet eine Aufwertung des Erfahrungslernens und des informellen Lernens.

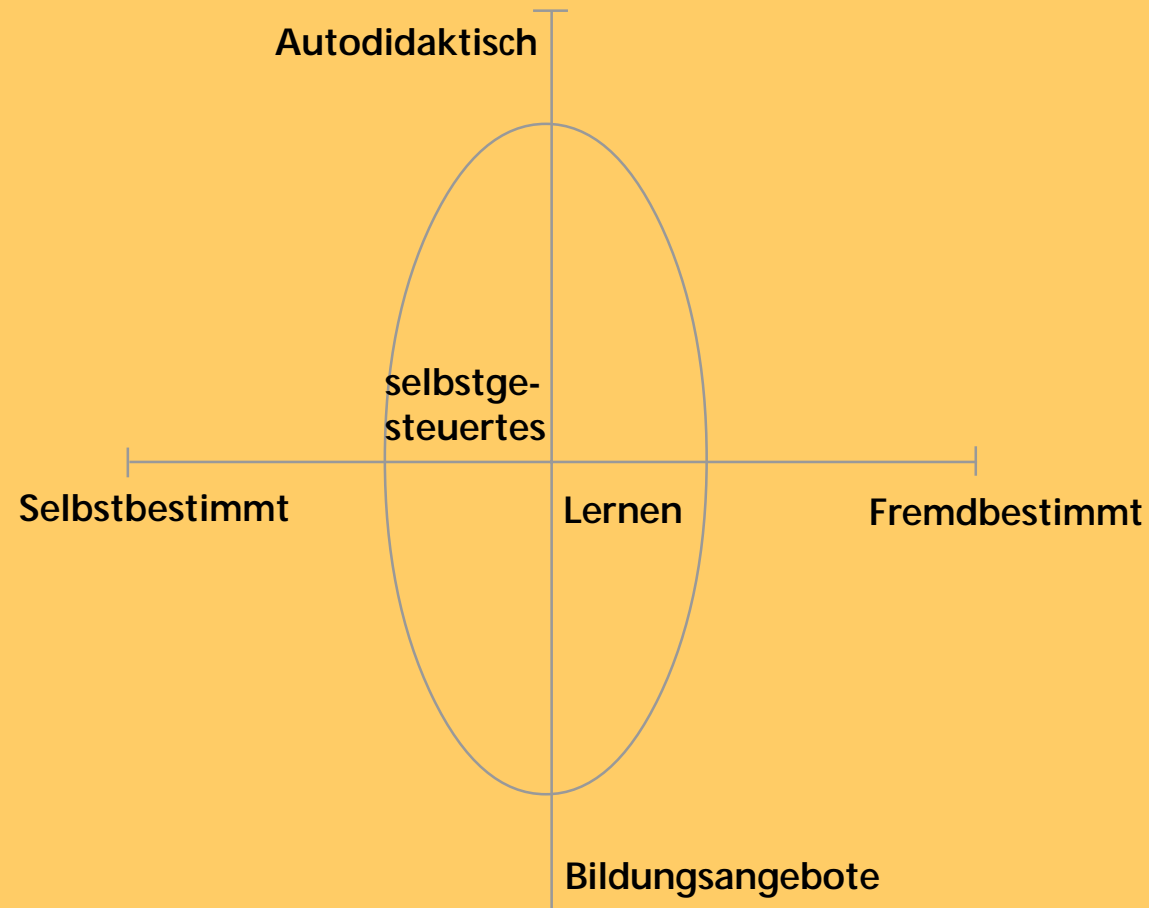
Schaubild:

Selbstgesteuertes Lernen zwischen
Selbst- und Fremdbestimmung





Selbstgesteuertes Lernen zwischen Selbst- und Fremdbestimmung



Formen des Lernens



- ✘ assoziative Lernen
- ✘ instrumentelle Lernen
- ✘ kognitive Lernen
- ✘ Lernen von planvollen Handeln

Selbstgesteuertes Lernen bedeutet
„Lernen von planvollen Handeln“





Forschendes Lernen als Beispiel für selbstgesteuertes Lernen

- Beispiel 1:** Forschendes Lernen von Seniorstudierenden an der Universität Ulm :
- 120 Seniorstudierende in 14 Projektgruppen
 - Themenbereiche: Naturwissenschaft/Ökologie, Medizin, Geistes-, Sozial- und Wirtschaftswissenschaften, Informatik
- Beispiel 2:** Weiterbildungsprojekt „Ulmer Frauenakademie“ : Frauen in und nach der Familienphase erschließen sich Wissen, Kompetenzen und neue Tätigkeitsfelder
- Beispiel 3:** Weiterbildungsprojekt "Tu was"





Neue Kommunikationstechnologien als Motor der Wissensgesellschaft

Unter "Multimedia" wird diese Zusammenführung verschiedener Kommunikationsformen und -techniken verstanden. Die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien ermöglichen eine Integration von

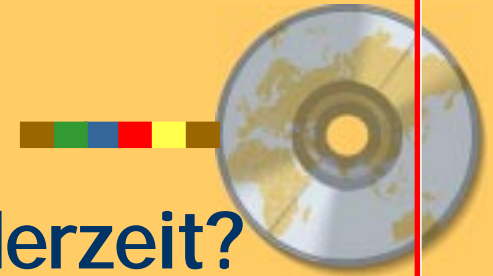
✕ Text ✕ Grafik ✕ Bild ✕ Ton ✕ Film (Video)

in einem Medium.

Offline- Medien (z.B. **CD-ROM**) und Online-Medien (z.B. **Internet**) eröffnen neue Möglichkeiten des schnellen und effizienten Austauschs und der kreativen Verarbeitung von Informationen.



Welche Anwendungsbereiche/Dienste der Kommunikationstechnologie gibt es derzeit?



Zum Beispiel

- ✘ elektronische Post
- ✘ elektronische Kontoführung
- ✘ elektronisches Einkaufen
- ✘ Telemedizin
- ✘ elektronische Weiterbildungsmöglichkeiten





Auswirkungen durch die Neuen Kommunikationstechnologien:

Arbeitswelt

- ✗ vernetzte Unternehmen
- ✗ Telearbeit

Dienstleistungsbereich

- ✗ z.B. durch „intelligente“ Haustechniken

Bildungsbereich

- ✗ z.B. Recherchen nach Expertenmeinung im Internet
- ✗ Informationen von inter. Bibliotheken und Datenbanken
- ✗ virtuelle Weltuniversitäten und Volkshochschulen
- ✗ Möglichkeiten der Fort- und Weiterbildung von zu Haus aus
- ✗ Informationsvermittlung in allen gängigen Sprachen





Die neuen I- und K- Technologien erfordern Medienkompetenz als eine neue Schlüsselqualifikation

Medienkompetenz läßt sich als die Fähigkeit definieren,

- ✘ „Medien zu handhaben und sich immer wieder neue Qualifikationen selbständig aneignen zu können,
- ✘ sich in der Medienwelt zurechtzufinden und sich selbstbestimmt und verantwortungsvoll darin zu bewegen,
- ✘ Medieninhalte aufzunehmen, zu verarbeiten, zu verstehen und sie angemessen einzuschätzen, und schließlich gestalterisch in den Medienprozeß einzugreifen“.

(Quelle: Forum Info 2000, AG 4 ,1998, S.10)



Neue Kommunikationstechnologien als Chance für das selbstgesteuerte Lernen



- ✘ Unabhängigkeit von Zeit und Raum
- ✘ neue Erfahrungen und damit auch neue Lernfelder,
- ✘ Unterstützung des herkömmlichen Lernprozesses,
- ✘ interaktiver Umgang mit Lernmaterialien, spielerische Simulation von Problemsituationen im Rahmen von Planspielen,
- ✘ Möglichkeiten der Selbststeuerung des Lernprozesses durch das selbstbestimmte Vorgehen mit dem Lernstoff,
- ✘ Motivation der Lernenden durch Faszination von der Technik
- ✘ leichteren, schnelleren und kostengünstigeren Zugang zu Informationen,
- ✘ neue Formen des Lernens durch mediale Präsentationsformen,
- ✘ Möglichkeit zur weltweiten Kommunikation mit LernpartnerInnen, LernberaterInnen und ExpertInnen,
- ✘ größere Auswahlmöglichkeit von Materialien und Methoden im Lernprozeß,
- ✘ Lernen mit Hypertexten ("Hyperlernen")



„Management des eigenen Lernens“ als Herausforderung des selbstgesteuerten Lernens



Traditionelle Lehrpläne stehen der Forderung nach lebenslangem, selbstgesteuerten Lernen entgegen.

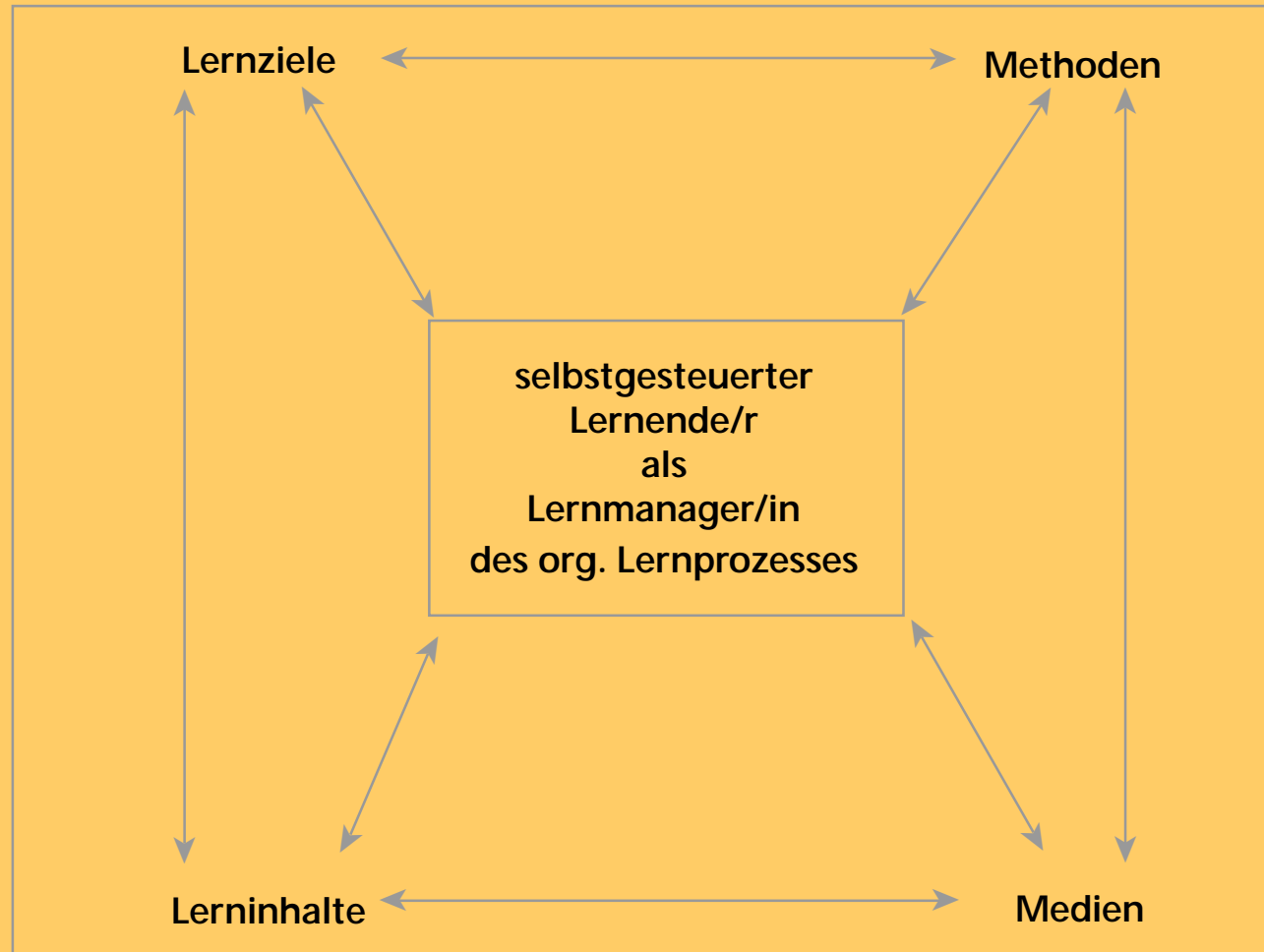
Folgende Fertigkeiten müssen entweder neu gelernt bzw. weiterentwickelt werden:

- ✘ Spaß am Lernen,
- ✘ Selbstinitiierung von Lernprozessen,
- ✘ Auswahl geeigneter Lernmaterialien und Aufsuchen einer Lernberatung,
- ✘ Einordnung des eigenen Lernprozesses in übergeordnete Zusammenhänge,
- ✘ kritischer Umgang mit Lerninhalten und Lernmaterialien,
- ✘ Selbstreflexivität und Reflexion gesellschaftlicher Zusammenhänge, etc.

Schaubild:
Selbstgesteuerte/er Lerner/in
als Lernmanger/in



Selbstgesteuerte/r Lerner/in als Lernmanager/in



Grundlage aller Möglichkeiten Technik muß das Prinzip der Chancengleichheit sein



- ✘ Das Grundgesetz § 5 spricht jeden Bürger/Bürgerin das Recht zu, **“sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten”** unabhängig von Alter, Bildungsstand, Einkommen usw.
- ✘ Daraus folgt: Grundversorgung für den **“Umgang mit Wissen”** muß geschaffen werden



Thesen aus:

Stadelhofer, Carmen: Selbstgesteuertes Lernen und neue Kommunikationstechnologien. Gutachten für das BMBF, Mai 1998. In: Dohmen, Günther, u.a.: Weiterbildungsinstitutionen, Medien, Lernumwelten. Rahmenbedingungen und Entwicklungshilfen für das selbstgesteuerte Lernen. Hrsg. vom Bundesministerium für Bildung und Forschung, Bonn, 1999, S. 147 - 208.

Zum Gutachten: <http://www.uni-ulm.de/LiLL/gutachten1>