



Lernen 2.0 für eine inklusive Wissensgesellschaft –
Das Gesamtbild verstehen

www.linksup.eu

Fallstudien-Report zu inklusivem Lernen 2.0

ZUSAMMENFASSUNG

Hintergrund, Fokus und Zielsetzung

LINKS-UP ist ein zweijähriges Forschungsprojekt mit Förderung durch die Europäische Kommission im Programm für Lebenslanges Lernen. Die Forschungsarbeit konzentriert sich auf die Möglichkeiten, die Web 2.0 Technologien für innovative Lernansätze bereitstellen. Einen besonderen Fokus bilden dabei Zielgruppen, die schwer zu erreichen bzw. sozial an den Rand gedrängt sind. LINKS-UP kombiniert und erweitert das bestehende Wissen von Projekten in diesem Bereich mit dem Ziel, Programme und Maßnahmen für e-Inklusion zu verbessern.

Forschungsfragen

Web 2.0 Technologien umfassen Plattformen für soziale Netzwerke, Bereitstellen von Inhalten, Online-Zusammenarbeit und andere „soziale Software“. Diesen Technologien wird das Potenzial zugeschrieben, mehr Menschen neue Wege für bessere Bildung und lebenslanges Lernen zu eröffnen. Darüber hinaus wird angenommen, dass inklusives Lernen 2.0 einen großen Beitrag für soziale Chancengleichheit leisten kann.

Eine Zielsetzung von LINKS-UP ist es, solche Annahmen zu überprüfen: Wird Lernen 2.0 die Bildungslandschaft tatsächlich wesentlich verändern? Inwieweit unterstützt es lebenslanges Lernen? Welche Ergebnisse und Effekte sind zu erwarten? Können die derzeit projektbasierten Experimente in den institutionellen „Normalbetrieb“ überführt werden?

Fallstudien zu inklusivem Lernen 2.0

Der Report präsentiert die Ergebnisse einer Analyse von 24 Beispielen, wie die neuen Technologien bereits für Lernen und soziale Inklusion eingesetzt wurden. Diese Analyse ist Teil der Aktionsforschung von LINKS-UP, die festzustellen versucht, was bei Lernen 2.0 wirklich funktioniert, für wen und unter welchen Bedingungen.

Die Fallstudien betreffen formelle und informelle Lernkontexte, verschiedene Organisationen (z.B. Schulen, Universitäten, Trainingszentren, Einrichtungen der Jugendbetreuung, Krankenhäuser) und unterschiedliche Nutzergruppen (z.B. Lehrer, Schüler und Eltern, Senioren, Berufsberater, Menschen mit Behinderungen oder in medizinischer Behandlung).

In den meisten Fällen zielt die Intervention darauf ab, die Zielgruppen für Bildung, berufliche Ausbildung oder lebenslanges Lernen neu zu engagieren und gleichzeitig sozial inklusive Effekte zu erzielen.

Der Report analysiert die Projektkonzepte, aufgetretenen Probleme und gewonnenen Erfahrungen und bietet zahlreiche praktische Empfehlungen für erfolgreiche Projektarbeit.

Weiters werden die Fallbeispiele mit Bezug auf die gegenwärtige Theorie, Politik und Praxis von Lernen 2.0 für soziale Inklusion verortet.

Projekt-Partner:



Projekterfahrungen und Empfehlungen

Widerstände der Organisationskultur überwinden

Projekte, die Zusammenarbeit und Lernen mit Web 2.0 propagieren, treffen oft beträchtlichen Widerstand der jeweiligen Organisationskultur bzw. Berufsgruppen wie Lehrern, Sozialarbeitern, Jugendbetreuern, u.a. Deren Rahmenbedingungen und Denk- und Arbeitsweisen müssen sorgfältig berücksichtigt werden.

Beispielsweise müssen für Lernen 2.0 in Bildungseinrichtungen die traditionellen Rollen von Lehrer und Schülern verabschiedet werden. Lehrer fürchten dabei die Kontrolle über den Lernprozess zu verlieren und benötigen pädagogisches und technisches Training um Lernen 2.0 erfolgreich umsetzen zu können.

Vorteile von Lernen 2.0 müssen für alle Beteiligten, nicht nur die engere Zielgruppe, herausgearbeitet werden. Unbedingt erforderlich ist eine klare Unterstützung der innovativen Ansätze durch das Management und andere Entscheidungsträger ohne die ein Wandel in der Organisationskultur kaum zu erreichen ist.

Teilnahme der Zielgruppen motivieren und festigen

Web 2.0 Technologien als solche garantieren nicht Teilnahme und Lernen von Zielgruppen, die vielfach schwer zu erreichen und motivieren sind. An erster Stelle geht es darum, soziale Barrieren zu überwinden und die Zielgruppen davon zu überzeugen, dass Web-basierte Lernformen und Beteiligung Sinn macht.

Projekte mit Zielgruppen wie Migranten oder ethnische Minderheiten müssen zuerst das Vertrauen und die Unterstützung durch führende Mitglieder der Gemeinschaft gewinnen. Weiters kann Peer Mentoring die Teilnahme und den Lernerfolg wesentlich unterstützen.

Stimmige Methoden und Werkzeuge einsetzen

Wo digitale Fertigkeiten zunächst fehlen ist immer ein „Blended Learning“ Ansatz notwendig, also direkte und medien-vermittelte Lernprozesse. Das Lernen mittels Web 2.0 Medien kann dann auf den unmittelbaren sozialen Beziehungen und dem Erfahrungsaustausch unter den Beteiligten aufbauen.

Die Auswahl und der konkrete Einsatz der Technologien muss sorgfältig reflektiert werden. In der Regel sind einfache, aber pädagogisch und sozial sinnvoll eingesetzte Werkzeuge die beste Wahl. Dagegen benötigen Projekte, die mehrere Werkzeuge integriert und für einen wachsenden Teilnehmerkreis einsetzen wollen, eine robuste und modulare Plattform.

Nur eine Lern-Plattform oder eine digitale Bibliothek mit Lerninhalten anzubieten wird in den seltensten Fällen erfolgreich sein. Für Lernen 2.0 müssen die Teilnehmer dabei unterstützt werden, ihr Lernen, ihre Inhalte und die sozialen Prozesse mit Web 2.0 Werkzeugen selbst zu organisieren.

Projekterfolg sicherstellen und dokumentieren

Sozial inklusive Lernprojekte mit schwierig zu erreichenden Zielgruppen und vielfach unrealistischen Förderauflagen laufen Gefahr ihr Ziel zu verfehlen bzw. das Erreichte nicht überzeugend vermitteln zu können.

Wesentlich ist hier zum einen die effektive Einbindung von relevante Organisationen und Multiplikatoren wie z.B. lokalen Medien; zum anderen sollten die Aktivitäten, Fortschritte und Ergebnisse regelmäßig – nicht erst am Projektende – dokumentiert werden. Besonders überzeugend für die Zielgruppen, involvierten Organisationen und Fördergeber sind individuelle, als Vorbilder wirksame Erfolgsbeispiele.

Der Report und die Beschreibungen der untersuchten Projekte sind frei zugänglich unter: www.linksup.eu