

Editorial

Henning Kruse ist Geschäftsführer bei Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg DGB/VHS e. V.

Björn Schulz ist stellv. Geschäftsführer bei Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg DGB/VHS e. V. und leitet das Projekt „eVideoTransfer2“.

2012 begann die Entwicklung der Web Based Trainings (WBT) eVideo im Rahmen des Projekts „eVideo 2.0“. Die damalige Förderrichtlinie „Arbeitsplatzorientierte Alphabetisierung und Grundbildung Erwachsener“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung nahm erstmalig den Arbeitsplatz als Ort des Grundbildungslernens in den Fokus. Die leo. – Level-One Studie 2011 ermittelte nicht nur eine überraschend hohe Zahl sogenannter funktionaler Analphabet*innen, sondern zeigte eindrucksvoll, dass die Mehrheit der Betroffenen erwerbstätig ist (vgl. Grotlüschen, 2012). Unzureichende Grundbildungskompetenzen sind eine Herausforderung: für die Betroffenen selbst, für ihr Umfeld, für Unternehmen und für die Gesellschaft insgesamt. In der Arbeitswelt führen sie unter anderem zu Angst um Jobverlust, weniger Teilhabe (zum Beispiel an Weiterbildung), Spannungen mit den Kolleg*innen, Fehlern und nicht zuletzt zu wirtschaftlichen Schäden.

Für eine Einrichtung wie Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg und ihre Träger – den DGB-Bezirk Berlin-Brandenburg sowie die Berliner Volkshochschulen – war und ist es daher selbstverständlich, sich dem Thema Grundbildung am Arbeitsplatz zu widmen. Unser Ziel mit den Projekten in diesem Bereich war und ist, geeignete, moderne Lernangebote zu entwickeln, alle im betrieblichen Umfeld relevanten Akteur*innen zu befähigen, diese einzusetzen, und nicht zuletzt auch unser Trägerumfeld sowie die Betriebsparteien insgesamt für das Thema Grundbildung und entsprechende Lernangebote zu sensibilisieren.

Mit den WBT eVideo – 16 sind es insgesamt, zu denen noch fünf Einzelübungen hinzukommen – haben wir in den letzten neun Jahren ein modernes, vielseitig einsetzbares Lernangebot entwickelt, das über ein klassisches E-Learning weit hinausgeht. Um die WBT

herum ist eine ganze Lernwelt entstanden, mit Arbeitsblättern, Plakaten, Handreichungen, technischen Anpassungen, mit mobilen Versionen und Videos für die Sensibilisierung des betrieblichen Umfelds. Diese Entwicklungsarbeit wurde flankiert durch viele weitere Aktivitäten: Tagungen, Workshops, Schulungen für Kursleiter*innen zum Einsatz digitaler Medien, Öffentlichkeitsarbeit analog und digital, Podcasts zu den Themen des Projekts sowie eine mittlerweile sieben Ausgaben umfassende Fachreihe, deren aktuellsten Band Sie gerade in Ihren Händen halten.

Im Dezember 2021 endet nach „eVideo 2.0“ und „eVideoTransfer“ das dritte Projekt, nämlich „eVideoTransfer2“. Zuerst möchten wir uns bei allen Kolleg*innen bedanken, die in den letzten neun Jahren in den Projekten rund um eVideo tätig waren. Ohne ihr Engagement und ohne ihre Kreativität wären die erzielten Ergebnisse nicht möglich gewesen. Das Projekt wurde außerdem neun Jahre von einem Fachbeirat begleitet, mit dem offene, spannende und gewinnbringende Diskussionen möglich waren und dessen Interesse spürbar die Weiterentwicklung des Vorhabens war. Wir danken sehr herzlich allen Beiratsmitgliedern für ihr Engagement. Großer Dank gebührt auch Ralf Wieland und Dr. Ernst Dieter Rossmann. Ralf Wieland,

bis vor Kurzem Präsident des Berliner Abgeordnetenhauses, hat das erste Projekt „eVideo 2.0“ als Schirmherr unterstützt; Dr. Ernst Dieter Rossmann war seit 2016 Schirmherr der beiden Folgeprojekte. Beide haben uns in dieser Zeit mit vielen pointierten und diskussionsanregenden Beiträgen unterstützt, auf Tagungen, aber auch im Rahmen unserer Fachreihe oder unseres Podcast-Angebots. Zahlreiche Akteur*innen aus verschiedenen Bereichen haben ihre Gedanken und Ideen zu unserem Vorhaben auf vielen unterschiedlichen Veranstaltungen mit uns geteilt. Jedes Lob und auch – vielleicht sogar insbesondere – die kritischen Anmerkungen haben uns weitergebracht und wir wünschen uns, dass auch Sie selbst unsere Veranstaltungen stets mit neuen Ideen und Perspektiven verlassen haben.

Die letzte Ausgabe der Fachreihe im Projekt „eVideoTransfer2“ steht unter der Überschrift „Motivation“. In der Auseinandersetzung mit dem Thema ist uns klar geworden, welche vielfältigen Facetten sich damit verbinden. Es geht zunächst unmittelbar um die Motivation der Teilnehmer*innen in Lernangeboten, aber auch um die motivierende Gestaltung von Materialien und Lernarrangements, um die Motivation, sich auf Neues einzulassen, bis hin zur Aufrechterhaltung von Motivation in

Online-Veranstaltungen. Alle Beiträge in diesem Band beschäftigten sich daher aus unterschiedlichen Perspektiven mit dem Themenfeld „Motivation“.

Warum nehmen Menschen an Grundbildungs- und Alphabetisierungskursen der Erwachsenenbildung teil oder eben nicht teil, ob diese nun in Präsenz oder online angeboten werden? Diese Frage beschäftigt die Alphabetisierung und Grundbildung seit Beginn an. Prof. Dr. Ingeborg Schüßler von der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg fragt darüber hinausgehend: Was können wir tun, damit diese Menschen sich in den Veranstaltungen wohlfühlen und Freude am Lernen haben? Im Rahmen dieser Fragestellung reflektiert sie die verschiedenen Aspekte der Lernfreude und entwickelt daraus zehn Prinzipien der didaktischen Gestaltung von Lernsettings in der Grundbildung. Am Ende steht der Aufruf, Lehrtätigkeit nicht nur als Vermittlung eines Gegenstands zu begreifen, sondern als umfassenden Prozess der Vermittlung zwischen den Lernenden und ihren Rahmenbedingungen.

Diese Rahmenbedingungen sind beim Einsatz von digitalen Lernmedien eine besondere Herausforderung. Lisa Burkard, Sandra Langer und Jun.-Prof. Dr. Ilka Koppel, alle tätig an der Pädagogischen

Hochschule Weingarten, beschreiben in ihrem Beitrag die motivationsfördernde Gestaltung entsprechender Arrangements, wobei sie auch eine Art Dilemma offenlegen: Geringe Literalität geht in der Regel mit geringen digitalen Kompetenzen einher; gleichzeitig aber unterscheiden sich gering Literalisierte in ihrer Mediennutzung kaum von der Gesamtbevölkerung. Auf der anderen Seite wird die konzeptionelle Einbindung digitaler Medien in Grundbildungskursen eher vernachlässigt und die Lehrpersonen stehen diesen Ansätzen kritisch gegenüber. Mit dem ARCS-Modell stellen die Autorinnen ein empirisch fundiertes Tool für die Bildungspraxis vor, das komplexe motivationspsychologische Erkenntnisse in Form didaktischer Empfehlungen komprimiert zusammenfasst.

Spielen und Lernen erfährt auch in der Erwachsenenbildung immer größere Bedeutung. Das Schlagwort heißt Gamification. Darunter versteht man die Nutzung von Spielmechaniken in digitalen Lernmedien. Dabei stellt sich regelmäßig die Frage nach dem Verhältnis von Spielen und Lernen. Martin Steinicke, wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, weist gleich zu Beginn unseres Interviews einen vermeintlichen Gegensatz beider Aspekte zurück. Vielmehr käme es darauf an,

geeignete Mechaniken zu nutzen und diese dem jeweiligen Vermittlungsgegenstand anzupassen. Die didaktische Einbindung von spielerischen Elementen ist ihm zufolge die entscheidende Stellschraube für einen erfolgreichen Einsatz dieser Medien.

Christoph Weise, Fachreferent im Projekt „eVideoTransfer2“, erläutert in seinem Beitrag die Begrifflichkeiten rund um das Digital Game-based Learning und beschreibt die darin liegenden Lernchancen, indem er auf die didaktischen Merkmale und Lernmechanismen eingeht. Er kommt zu dem Schluss, dass digitale Spiele in der institutionellen sowie außerinstitutionellen Bildung im Allgemeinen vielseitige Möglichkeiten bieten, Inhalte interessant und motivierend zu vermitteln.

Die Arbeit in digitalen (Online-)Umgebungen führt nicht selten zu eigenen Belastungsformen. Marina Diané, Expertin für gesundes Arbeiten, geht im Interview vor allem auf Online-Müdigkeit ein: Aus ihrer Sicht ist Müdigkeit generell eine natürliche Reaktion des Körpers, die bei der Gestaltung von Veranstaltungen berücksichtigt werden muss. Sie diskutiert davon ausgehend einige mögliche Leitlinien, sowohl für Veranstalter*innen als auch Teilnehmer*innen.

Das Interview leitet in den zweiten Teil der Ausgabe über, in dem die praktischen Implikationen von Motivation beim Lernen und anderen betrieblichen Aspekten im Vordergrund stehen.

Bei der anwendungsorientierten Gestaltung von Arrangements, Angeboten und Produkten aller Art spielt heute die Methode des Design Thinkings eine wesentliche Rolle. Ziel dieses Ansatzes ist, in unterschiedlichen Perspektiven zu denken und diese sichtbar zu machen. Im Interview mit Helmut Ness, Mitgründer und CXO der Fuenferwerken Design AG sowie Vorstandsmitglied des Internationalen Design Zentrums in Berlin, geht es um die Frage, wie diese Methode auf andere Bereiche übertragbar ist und wie sie zur Steigerung der Motivation beitragen kann.

Diana Woltersdorf, stellvertretende Leiterin des Fachbereichs Arbeit und Bildung bei Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg DGB/VHS e. V., bezieht die Überlegungen des vorangegangenen Interviews auf die Transformation hin zu einer digitalen Arbeitswelt, in der Motivation zum Lernen, aber auch grundsätzlich zu Veränderungen, unabdingbar ist. Dabei geht es um Partizipation und Mitbestimmung der Mitarbeiter*innen als Expert*innen „in eigener Sache“, nämlich in ihren Tätigkeiten und den

damit verbundenen Abläufen und Entscheidungsprozessen. Hier lassen sich auch lernförderliche Arbeitsbedingungen subsumieren, an deren Gestaltung und Erfordernissen Mitarbeiter*innen frühzeitig beteiligt werden sollten. So lassen sich Qualifikationserfordernisse bis hin zu Grundbildungsbedarfen erkennen und adressieren.

Die weiteren Beiträge fokussieren nochmals auf spezifische Akteur*innen der arbeitsorientierten Grundbildung beziehungsweise der digitalen Medien. Im Projekt „eVideoTransfer2“ wurde im Zuge der Corona-Pandemie eine Schulung für Kursleiter*innen zur Gestaltung digitaler Lernarrangements entwickelt und mehrmals durchgeführt. Dieses Angebot wurde hervorragend angenommen. Die Teilnehmer*innen äußerten jedoch den Bedarf nach weiterem, themenbezogenem Austausch über die enge Fokussierung auf digitale Lernmedien als reine Lernwerkzeuge hinaus. Daraus entstand ein sogenanntes Praxislabor, das Benedikt Eimann, Fachreferent im Projekt „eVideoTransfer2“, in seinem Beitrag vorstellt. Methodisch handelt es sich um ein offenes Format: Die Teilnehmer*innen sind aufgefordert, die Inhalte nach ihren Bedarfen und Wünschen mitzugestalten. Alle Beteiligten müssen daher eine gewisse Improvisationstoleranz

entwickeln; gleichzeitig ermöglicht das Format jedoch Lebendigkeit, Lern- und auch Lehrfreude in einem Maß, das im Rahmen streng vorgegebener Abläufe wahrscheinlich kaum je erreicht wird.

Wie sieht die Arbeit mit digitalen Lernmedien und Online-Formaten konkret in einem Kurs der Alphabetisierung beziehungsweise Grundbildung aus? Im Interview stellt Elisabeth Schmidt, Dozentin für Grundbildung und für (berufsbezogenes) Deutsch als Fremdsprache unter anderem bei der Hamburger Volkshochschule sowie für Arbeit und Leben Hamburg, ihre Erfahrungen der letzten 20 Monate vor. Im April 2020 begann sie zum ersten Mal, online zu unterrichten. Sie spricht außerdem über ihre Teilnahme am Praxislabor.

Vor der Anwendung digitaler Lernmedien steht deren Entwicklung. Im Projekt „eVideoTransfer2“ wurden in neun Jahren 15 Web Based Trainings entwickelt, einige davon in Zusammenarbeit mit der Digital Latam GmbH. Wie gestaltet sich die Entwicklungsarbeit an einem E-Learning? Wer ist involviert, wie werden alle Perspektiven identifiziert und in die Entwicklung einbezogen? Welche aktuellen Trends gibt es im E-Learning und in welchem Verhältnis stehen das technisch Mögliche und das didaktisch Sinnvolle? Andrea Brandt, Geschäftsführerin der

Digital Latam GmbH, diskutiert im Interview unter anderem diese Fragen.

Die Arbeit an der Lernwelt rund um eVideo wird trotz des Projektendes eine Fortsetzung finden. Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg wird seine Expertise in der Entwicklung digitaler Lernarrangements für die arbeitsplatzorientierte Grundbildung in das Vorhaben „ABConnect“ einbringen. Dabei sollen auch die WBT weiterentwickelt werden. Im Vordergrund steht jedoch die Unterstützung von Unternehmen, Bildungseinrichtungen und Kursleiter*innen bei der Umsetzung von Lernangeboten für die arbeitsorientierte Grundbildung unter Nutzung digitaler Möglichkeiten. Das Vorhaben wird gemeinsam mit der Technischen Akademie Schwäbisch-Gmünd e. V. durchgeführt. Ziel ist, das Wissen und die Kompetenz der beteiligten Projektpartner zu bündeln – im Hinblick auf digitale Lernmedien sowie auf die Beratung von Unternehmen und Bildungseinrichtungen bezüglich der Durchführung von Grundbildungsmaßnahmen. Es gilt, vorhandene Expertise weiterzuentwickeln und auch an andere relevante Agierende im Feld der arbeitsorientierten Grundbildung weiterzugeben, darunter Unternehmen und Bildungsträger, aber auch Kammern, Verbände, Innungen, Gewerkschaften, Berufsschulen oder Arbeitsagenturen

und Jobcenter. Das Projekt „ABConnect“ läuft bis September 2024.

Am Ende noch ein Hinweis von uns als Herausgeber: In den Texten dieses Bandes begegnen Ihnen viele Fachbegriffe – aus der Erwachsenenbildung, aber auch aus dem weiten Feld der digitalen Lernmedien. Wir haben uns entschieden, diese Begriffe in kleinen Infoboxen und nicht durch Fußnoten zu erläutern. Dadurch entsteht eine Art Glossar im laufenden Text, das Sie ohne langes Suchen finden.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und eine erkenntnisreiche Lektüre.

Literatur und Quellen

Grotlüschen, A. (2012). Literarität und Erwerbstätigkeit. In: Grotlüschen, A.; Riekmann, W. (Hrsg.): Funktionaler Alphabetismus in Deutschland – Ergebnisse der ersten leo. – Level-One Studie, S. 135-160. Münster, New York, München, Berlin.