

Rüdiger Wild
Uwe Elsholz

Kurseinheit 3:

Zur Bedeutung eines lerntheoretisch reflektierten Einsatzes digitaler Medien in der beruflichen Bildung

Modul 26105 „Betrieblich-berufliches Lernen und digitale Medien –
Modelle und theoretische Aspekte“

Modul 5: Berufliches Lernen als Anwendungsfeld digitaler Medien

Fakultät für
**Kultur- und
Sozialwissen-
schaften**

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung und des Nachdrucks, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der FernUniversität reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Der Inhalt dieses Studienbriefs wird gedruckt auf Recyclingpapier (80 g/m², weiß), hergestellt aus 100 % Altpapier.

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung in die Kurseinheit.....	4
2	Handlungskompetenz als Ziel beruflicher Bildung	4
3	Pragmatistisch-konstruktivistisches Verständnis von Handlungskompetenz	6
4	Handlung, Interaktion und Konstruktion: Lernen in Kontexten mit digitalen Technologien.....	7
4.1	Beispiel MOOCs	9
4.2	Beispiel Mobile Learning.....	10
5	Schlussfolgerungen	12

1 Einführung in die Kurseinheit

Digitale Medien spielen eine zunehmend wichtige Rolle in der beruflichen und betrieblichen Bildung. Dabei kommt es auf einen bildungswissenschaftlich begründeten Medieneinsatz an, wenn dieser zu einer umfassenden, dauerhaften Kompetenzentwicklung der Mitarbeitenden beitragen soll und damit auch ökonomisch sinnvoll wird. Um dies zu begründen, nimmt diese Kurseinheit eine lerntheoretisch fundierte Reflexion und Kritik des Einsatzes von Informationstechnologien in der beruflichen Bildung vor. Dieser erfolgt vielfach zu stark fixiert auf eine neue Technologie und zu wenig orientiert am Lernenden, wie später genauer gezeigt wird. Fehlinvestitionen und ungenutzte Technologien sind die ökonomische Folge, eine unzureichende Kompetenzentwicklung der Beschäftigten die bildungswissenschaftliche.

Den Hintergrund der hier vorgestellten Überlegungen bildet ein konstruktivistisches und pragmatistisches Lernverständnis, das individuelles und erfahrungsorientiertes Lernen in den Mittelpunkt stellt und sowohl mediendidaktisch als auch berufspädagogisch rückgebunden ist. Dieses Lernverständnis wird anhand der theoretisch hergeleiteten Aspekte der Handlung, der Konstruktion und der Interaktion weiter ausdifferenziert und zur kritischen Analyse aktueller Beispiele und Anwendungen (MOOCs, Mobile Learning) herangezogen. Abschließend werden Vorschläge unterbreitet, welche Konsequenzen aus einer solchen lerntheoretischen Reflexion bei der Auswahl und beim Einsatz digitaler Medien in der beruflichen Bildung gezogen werden können, damit diese nachhaltiger zu einer beruflichen Kompetenzentwicklung beitragen.

Zuvor wird jedoch einleitend berufliche Handlungskompetenz als Zielsetzung beruflicher Bildung erläutert.

2 Handlungskompetenz als Ziel beruflicher Bildung

Der Einsatz digitaler Medien zielt in der beruflichen Bildung auf den Erwerb beruflicher Handlungskompetenz ab. Eine umfassende berufliche Handlungsfähigkeit lässt sich weder ausschließlich theoretisch, noch rein medial erreichen. Orientiert man sich am handlungsorientierten Kompetenzverständnis der beruflichen Bildung, wie es sich auch im Deutschen Qualifikationsrahmen niederschlägt (AK DQR 2011), kann diese nur dann entwickelt werden, wenn entsprechende Erfahrungen in realen beruflichen Handlungsfeldern gemacht werden können. „Kom-

petenz bezeichnet im DQR die Fähigkeit und Bereitschaft des Einzelnen, Kenntnisse und Fertigkeiten sowie persönliche, soziale und methodische Fähigkeiten zu nutzen und sich durchdacht sowie individuell und sozial verantwortlich zu verhalten. Kompetenz wird in diesem Sinne als umfassende Handlungskompetenz verstanden“ (ebd., S. 8).

Kompetenzentwicklung ist ein aktiver Prozess, der von Individuen weitgehend selbst gestaltet wird. Der Begriff trägt damit in berufspädagogisch ausgelegten Konzeptionen¹ konstruktivistischen Ansätzen Rechnung, Lernen vom Standpunkt des einzelnen Menschen zu begreifen (vgl. u.a. Arnold/Siebert 1995). Lernen und Kompetenzentwicklung sind zwangsläufig aktive Tätigkeiten, in denen die Individuen ihre Erfahrungen kontextualisieren und sich dadurch weiter entwickeln. Kompetenzen sind damit zwar erlernbar, jedoch nicht in klassischer Form lehrbar. Die Förderung von Kompetenzen ist aber von Rahmenbedingungen abhängig, die gestaltet werden müssen, d.h. als Lehrender geht es um die Ermöglichung der Kompetenzentwicklung der Lernenden.

Der Begriff der Handlungskompetenz beinhaltet zum einen die Handlung in konkreten beruflichen Situationen und zum anderen den Terminus Kompetenz, der gerade in der beruflichen Bildung als eine am Subjekt ansetzende Fähigkeit zu verstehen ist. Kompetenzen beziehen sich weniger auf äußere Maßstäbe und Rahmenbedingungen des Lernens, sondern setzen am Lernenden selbst an: Kompetenzen betrachten Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse aus der Perspektive des Subjekts, d.h. sie stellen die Befähigung des lernenden Menschen in den Mittelpunkt (vgl. u.a. Dehnbostel 2015).

Ein Erfahrungsbezug ist beim Einsatz digitaler Medien in der beruflichen Bildung daher unverzichtbar, wie nachfolgend mit Bezug auf den theoretischen Ansatz des Pragmatismus weiter ausdifferenziert wird.

¹ Dem stehen andere Konzeptionen von Kompetenzen gegenüber, die bspw. in der hochschulischen Bildung stärker die Outcomeorientierung betonen und stark kognitiv ausgelegt sind (vgl. Elsholz 2014).