

Alternative Lernräume

In welchen existierenden oder möglichen „Räumen“ kann organisiertes Lernen auch abseits von Klassenzimmern und Seminarräumen stattfinden? Hier sind besonders jene Lernumgebungen von Interesse, die individuelle Lernwege und kooperatives Lernen fördern.

Der Begriff *Lernraum* weist zwei Teile auf: das Lernen als Prozess, und den Raum, in dem dieser stattfindet. Im Lernraum sind beide Teile aufeinander abgestimmt. Die nachfolgenden Beispiele beschränken sich auf die Beschreibung des Raums.

Das Selbststudienzentrum

Von den Anfang der 70er Jahre in Mode gekommenen Selbstlernzentren erwartete man sich erstens einen demokratischeren Zugang zum Lernen und zweitens eine effizientere Lernweise mit Hilfe der neu entwickelten Lernlabors. Nach einigen Jahren wurden die meisten Zentren wieder zugesperrt. Das freie Lernen hatte sich als zu wenig organisiert erwiesen, die Materialien und Medien waren fürs Selbstlernen meist ungeeignet, für die Lernenden war keine Lernbetreuung eingerichtet und das programmierte Lernen in den Lernlabors war didaktisch zu einseitig angelegt.

Mitte der 90er Jahre kam die Renaissance der Lernzentren. Dieses Mal ging es primär um ökonomisch günstigere Bildungsangebote, um die Erweiterung der Zielgruppen und der didaktischen Möglichkeiten. Die Basis dafür bildeten die neuen Medien, die Verbindung von multimedial gestalteten Lerninhalten und dem Internet. Bisher verläuft auch diese Entwicklung der Lernzentren noch etwas einseitig: Eingerichtet wurden nahezu ausschließlich Räume mit PC-Arbeitsplätzen zur Aneignung technischer Inhalte sowie Sprachzentren mit Materialien und Medien.

Ein Selbstlernzentrum ist heute ein Ort, an dem Literatur und Medien konzentriert sind, den Menschen zu gewissen Öffnungszeiten frequentieren, einen Kurs belegen oder andere Teilnehmer (z.B. eines Fernlernkurses) treffen können, und wo sie bei Bedarf beraten werden (Rohrer, Roca). Häufig ist ein Selbstlernzentrum mit einer größeren Bibliothek oder einem Medienzentrum gekoppelt. Die positiven Seiten von Selbstlernzentren liegen darin, dass ihr Besuch keinen vorgegebenen Termin voraussetzt, dass sie ein Wissensgebiet mit einer Vielfalt von Ressourcen abdecken und dass sie die Selbständigkeit fördern. Nachteile lassen sich darin sehen, dass sie inhaltlich auf wenige Wissensgebiete beschränkt sind, dass die Ausstattung der Räume mit Arbeitsplätzen und Medien häufig mangelhaft ist, dass kooperatives Lernen zu wenig gefördert wird. Auch können sich Selbstlernzentren nicht schnell auf neue Inhalte oder Lernformen umstellen.

Das lokale Kommunikations-, Beratungs- und Lernzentrum

Ein derartiges Zentrum ist eigentlich mehr als ein bloßer Lernraum, es ist eine flexible Mischung aus Selbstlernzentrum, Fernlernzone, Ort für Kurse und Workshops, Wissensspeicher, Beratungs- und Vermittlungsstelle, Knotenpunkt für Aktivitäten, Gemeinschaftsraum und Kaffeehaus. Das Zentrum hat die Funktion, Zugänge zu Menschen, Informationen und Inhalten zu eröffnen, wobei sich das Personal an den

Interessen der „KundInnen“ orientiert. Das Zentrum bietet Unterstützung und Hilfsmittel zum Erwerb von Informationen, fürs Diskutieren, fürs Lernen, aber auch für die Unterhaltung. Die Lernmittel sind eher allgemeiner Art, nicht auf ein bestimmtes Fach beschränkt, sondern Werkzeuge zum Umgang mit Wissen.

Diese Art von Zentrum gibt es (zumindest in Österreich) noch kaum. Dabei könnte es wesentlich flexibler auf die Bedürfnisse von Menschen eingehen als ein reines Selbstlernzentrum, es könnte aktuelle Entwicklungen schneller integrieren und es könnte als lokale Stelle für soziale Aktivitäten dienen. Es wäre ein multifunktionales Gebilde, das auch als Raum nicht auf ein einziges Gebäude beschränkt sein muss, sondern auch ein „Netzwerk-Raum“ sein kann, dessen Teile geographisch verstreut sind.

Das Museum, die Bibliothek, das Gasthaus

Museen sind sehr beliebt für Exkursionen. Sie eignen sich aber nicht nur als Ergänzung zu einem Kurs, sondern könn(t)en auch gleich den durchgängigen Ort fürs Lernen bilden. Zwar hat jedes größere Museum, das etwas auf sich hält, inzwischen einen museumspädagogischen Dienst eingerichtet, doch fehlen in den meisten Museen Räume, die ausschließlich didaktischen Zwecken dienen, die eine breites Angebot an Materialien und Medien aufweisen und in denen auch längere Veranstaltungen stattfinden können.

Die Bibliotheken bildeten lange Zeit die Ergänzung zu Bildungsveranstaltungen. Inzwischen wurden sie auch als neue Lernorte entdeckt, die sich nicht mehr auf die Entlehnung von Büchern und fallweise organisierte Lesungen beschränken, also den Zugang zu Informationen bieten (Puhl Stang). Zusätzliche Funktionen gehen in Richtung Beratung und Dienstleistungen zur Unterstützung des selbstorganisierten Lernens. Dazu sind neue Raumarrangements erforderlich, wie es z.B. die Bibliothek Stuttgart zeigt, in der als ein Element *Lernateliers* eingerichtet wurden (Stang).

Ein Gasthaus ist nicht unbedingt auf organisiertes Lernen in einem komplexen didaktischen Arrangement eingerichtet. Es ist aber ein attraktiver Lernort für Personen, die üblicherweise kein Bildungshaus betreten; oder wenn ein höherer Grad an Öffentlichkeit intendiert ist, als dies hinter den Mauern einer Volkshochschule der Fall wäre. Daher finden manchmal Veranstaltungen wie Philosophen- und Literatencafés, Bürgerinitiativen und Planungszellen in Gasthäusern statt.

Der öffentliche Raum

Als öffentlicher Raum kann ein Platz in einer Stadt, ein Gehweg auf dem Land oder jeder andere Ort angesehen werden, der allgemein zugänglich ist. Diese Orte können auch als Lernraum genutzt werden. Zwei Beispiele: die soziale *Intervention* und die (dauerhafte) *Installation*. Auf der Bildungsebene ist eine soziale Interaktion eine zeitlich begrenzte Maßnahme mit dem Ziel, einen sozialen Lernprozess in Gang zu setzen (z.B. Straßentheater; Greenpeace-Aktion). Eine Installation wäre beispielsweise eine „elektronische Litfaßsäule“ oder ein Kiosk-System mit Touchscreen in verschiedenen Bezirken einer Stadt, das über Bildungsangelegenheiten Auskunft gibt. Ein anderes Beispiel ist ein Lehrpfad zu bestimmten Weinsorten oder zu geologischen Formationen am Rande eines Dorfs.

Eine größere Stadt ist prädestiniert dafür, das Umfeld für die seit einigen Jahren angekündigte *lernende Gesellschaft* abzugeben. Hier ist im Grunde alles vorhanden, was so genanntes „Bürger-Lernen“ ermöglichen könnte: Einrichtungen, Netzwerke, dicht besiedelte Orte und Knotenpunkte, Verwaltungs- und Organisationseinheiten (Steffen). Woran es noch etwas mangelt, ist ein massives Interesse am Ausbau dieser urbanen Lernwelt von Seiten der Kommune und des Bundes, da eine einzelne Einrichtung nicht über ausreichende Ressourcen verfügt.

Der Arbeitsplatz

Seminare erfordern mehrere Tage Absenz von der Arbeit und sie sind oft zu wenig an die Praxis angepasst. Daher hat sich das *Lernen am Arbeitsplatz* als flexible Form der Weiterbildung etabliert: Es kann in den beruflichen Alltag integriert werden, es ist individuell und auf aktuelle Probleme zugeschnitten. Häufig ist es mit begleitendem Coaching oder Mentoring verbunden und zunehmend werden Elemente von eLearning bzw. multimediale Lernsoftware eingesetzt.

Die multimediale Lernumgebung & die simulierte Mikrowelt

Die Konzeption multimedialer „Lernlandschaften“ ist aufwendig, da ein vielfältiges technisches Instrumentarium mit didaktischen Prinzipien abgestimmt werden muss. Lernen sollte interaktiv möglich sein, und dies ist mit simplen Frage-Antwort-Schemata oder Multiple-Choice Tests noch nicht gewährleistet (Issing / Klimsa; Niegemann; Schulmeister). Auch sind neben den didaktischen Variablen kontextuelle und soziale Aspekte zu berücksichtigen (Niegemann). Ein Ansatz für die Gestaltung multimedialer Lernumgebungen ist das "situierte Lernen" (Mandl u.a.), das diverse Prinzipien (Erzählungen, multiple Perspektiven, komplexes Problemlösen) und Medien (z.B. videobasierte Präsentationsformate) beinhaltet und zusammenhängendes Wissen in authentischen Kontexten anstrebt.

Auf Grund der Entwicklungskosten bleibt gegenwärtig den Bildungsinstitutionen die Rolle der Konsumenten von Multimedia und Simulationsprogrammen. Inzwischen gibt es jedoch ein breites Angebot, seien es medizinische Lernmodule, physikalische Simulationen, interaktive Museumsführungen oder Spiele. Gerade letztere eignen sich für individuelle Zugänge – sei es in Form eines Einzelspiels oder eines Planspiels für eine Gruppe –, da in der Mikrowelt ständig Entscheidungen über den weiteren Verlauf zu treffen sind.

Die digitale Lernplattform

Seit den 90er-Jahren wurden hunderte von digitalen Lernumgebungen entwickelt, wobei rund zwei Dutzend den Markt weitgehend abdecken (Blackboard, Top Class, WebCT, Moodle, usw.). *Learning Management Systeme* (LMS) dienen vorwiegend der Organisation des Lernens, *Content Management Systeme* (CMS) konzentrieren sich auf die Verteilung und Verarbeitung von Inhalten, *Konferenzsysteme* eignen sich für Arbeitsgruppen zum Austausch von Informationen und Materialien.

Der Lernraum einer digitalen Plattform ist virtuell, er besteht aus dem Bildschirm, im weiteren Sinn aus der an beliebigen Orten verteilten Netzwerk-Gruppe. Eine derartige

Internet-Gruppe ist nicht unbedingt an eine Lernplattform gebunden, sie kann sich auch mit einfachen Mitteln (Open-Source-Software) einen Diskussions- und Lernraum einrichten.

Der virtuelle Raum

So genannte immersive Systeme, die ein „wirkliches“ Eintauchen in die virtuelle Welt ermöglichen, befinden sich erst im Entwicklungsstadium. Ein Beispiel ist das von der University of Illinois entwickelte und bereits 1992 vorgestellte VR-System CAVE, das beispielsweise für Reisen durch imaginäre Städte eingesetzt werden kann. Es gibt auch virtuelle 3D-Umgebungen, die gemeinsames Arbeiten über beliebige Entfernungen gestatten (Pantelidis).

Virtuelle (immersive) Räume sind noch nicht so weit, dass sie im Bildungsalltag einsetzbar wären, aber sie lassen vielfältige Anwendungen dafür erwarten.

Literatur

Issing, J. Ludwig / Klimsa, Paul (Hg.):

Information und Lernen mit Multimedia; Psychologie-Verlags-Union, Weinheim 1995/1997

Mandl, Heinz / Friedrich, Helmut Felix (Hg.):

Wissenschaftliche Weiterbildung und Selbststudium: Konzeption und Realisierung von Lehr-Lern-Modellen für das Selbststudium; Beltz, Weinheim und Basel 1991

Niegemann, Helmut M.:

Multimedia in der Weiterbildung: Design- und Organisationsfragen; in: Vogel, Norbert (Hg.): Organisation und Entwicklung in der Weiterbildung; Klinkhardt, Bad Heilbrunn/Obb. 1998, S. 162-184

Pantelidis, Veronica S.:

The RAVE, CAVE and Collaborative Virtual Environments; 2000

<http://www.coe.ecu.edu/vr/rave/rave.htm>

Puhl, Achim/ Stang, Richard (Hg.):

Bibliotheken und die Vernetzung des Wissens; Bertelsmann, Bielefeld 2002

Roca, Octavi:

Els centres d' autoaprenentatge; in: Müller, Martin/ Wertenschlag, Lukas/ Wolff, Jürgen: Autonomes und partnerschaftliches Lernen. Modelle und Beispiele aus dem Fremdsprachenunterricht; Langenscheidt, Berlin und München 1989, S. 121-127

Rohrer, Carl:

Das Selbstlernzentrum - Konzeptionen und Beispiele; Education permanente 2/1983, S. 63-68

Schulmeister, Rolf:

Grundlagen hypermedialer Lernsysteme; Oldenbourg, München-Wien 1997

Stang, Richard:

Lernarrangements und Wissensangebote gestalten (S. 145-168); in: Puhl, Achim / Stang, Richard (Hg.): Bibliotheken und die Vernetzung des Wissens; Bertelsmann, Bielefeld 2002

Steffen, Gabriele:

Bürger-Lernen. Die Stadt als Fundament der Lerngesellschaft (S. 269-329); in: Günther Dohmen: Weiterbildungsinstitutionen, Medien, Lernumwelten; Bundesministerium für Bildung und Forschung, Bonn 1999