

Arbeit und Leben

MAGAZIN

2022

THEMA:

Politische Bildung
geht digital



**Arbeit und
Leben**

Inhalt

Barbara MENKE Vorwort	Seite 03	Felix WESCHE / Martin KSELLMANN: Digitale politische Bildung in der Beratungsstelle ADA – Antidiskriminierung in der Arbeitswelt von Arbeit und Leben Bremen	Seite 30
Sebastian KAUER: Wie funktioniert gute Politische Bildung in einer digitalen Welt?	Seite 05	Johannes KEMNITZ: Für eine gute digitale Bildung – Wie in Thüringen Qualitätskriterien für digitale Bildungsangebote entstehen	Seite 33
Nele HIRSCH: Politische Bildung in der Turbo-Digitalisierung: Zwischen Zoom-Fatigue und zukunftsgerechter Transformation	Seite 09	Christoph FEICK: Alle unterstützen, damit alle teilnehmen können	Seite 36
Gerrit NEUNDORF: Digital Game Based Learning	Seite 15	Fritz BEISE: Digitalisierung der Weiterbildung	Seite 38
Dr. Petra GÄRTNER: Der Mensch im Mittelpunkt der digitalen Transformation der Arbeitswelt	Seite 20	Samir ČOLIĆ: »Digitale Bildung ist kein Ersatz, sondern eine Ergänzung für analoge Formate«	Seite 42
Dr. Jennifer SEIFERT: Megathema individuell gedacht – Künstliche Intelligenz im Betrieb	Seite 25	Anna TÖTTER / Vivian SCHEIBE: #wirgehendigital: Wie komme ich als NGO zu einer Social-Media-Strategie?	Seite 49
Dr. Lenore KAHLER: Beratung zur digitalen Betriebsversammlung als Beispiel für Politische Bildung in der Arbeitswelt	Seite 28	Inga STEENGRAFE / Christian WEBER: Politische Bildung geht spazieren – Auf Ortserkundung mit Actionbound	Seite 52
		Kevin MENNENGA: Historische Spurensuche via Smartphone	Seite 56
		Kontakt / Impressum	Seite 62

Vorwort

Wir alle bewegen uns im digitalen Raum, wir nehmen Kontakt zu anderen Personen auf, wir kommunizieren miteinander, wir konsumieren online und wir informieren uns online. Ein Teil unseres Alltagslebens findet eben auch in der digitalen Welt statt.

Die Digitalisierung und die mit ihr einhergehenden gesellschaftlichen Veränderungen berühren aber nicht nur unser Alltagsleben.



Barbara Menke

Sie betreffen auch die Politische Bildung. Die Fragen, wie Politische Bildung auf die digitale Transformation reagieren kann, wie inhaltlich die Veränderungsprozesse aufgegriffen werden können und vor allem wie es gelingen kann, zur Mitgestaltung und Teilhabe an den Digitalisierungsprozessen zu motivieren, sind Ansätze mit denen wir uns bei Arbeit und Leben intensiv beschäftigten. Gemeinsam stehen wir mitten in diesem Prozess. Mit dem Magazin möchten wir einen Einblick geben, welche Fragestellungen wir aufnehmen und welche Erfahrungen vorliegen.

Die Beiträge von Sebastian Kauer und Nele Hirsch beschäftigen sich mit der grundlegenden Frage, wie außerschulische politische Bildung 2.0 funktioniert und wo die Politische Bildung heute mit ihren digitalen Bildungsangeboten und didaktischen Konzepten steht.

Der Artikel von Gerrit Neundorf geht der Frage nach, ob Digital Game Based Learning dazu führt, dass spielend gelernt wird oder doch nur einen Biss in den „Chocolate-Covered Broccoli“ bedeutet.

Die Beiträge von Dr. Petra Gärtner, Arbeit und Leben Sachsen und Dr. Jennifer Seifert, Arbeit und Leben Niedersachsen, thematisieren die digitalen Veränderungsprozesse in der Arbeitswelt. Wie kann gute Arbeit in Zukunft in Betrieben und Unternehmen aussehen, ist die zentrale Frage im Kontext der digitalen Transformation der Arbeitswelt und der Frage der künstlichen Intelligenz im Betrieb.

Die Perspektive der Arbeitnehmer*innen in diesem Kontext einzunehmen und der Frage nachzugehen, wie Beschäftigte und Betriebsräte mit digitaler Beratung unterstützt werden können, ist der Mittelpunkt des Beitrags von Dr. Lenore Kahler, Arbeit und Leben Thüringen.

Den Aspekt der Beratung nehmen auch die Kolleg*innen von Arbeit und Leben Bremen, Felix Wesche und Martin Ksellmann, in ihrem Beitrag über die Möglichkeiten der digitalen politischen Bildung, der Beratungsstelle ADA Antidiskriminierung in der Arbeitswelt auf.

Wie kann gute digitale Bildung aussehen? Diese Frage thematisiert Johannes Kemnitz, Arbeit und Leben Thüringen, in seinem Beitrag zu Qualitätskriterien für die digitalen Bildungsangebote im Kontext der politischen Bildung. Die Teilhabe Aller zu stärken und dabei verschiedene Zielgruppen im Blick zu behalten steht im Mittelpunkt des Beitrags von Christoph Feick, Arbeit und Leben Rheinland-Pfalz und Fritz Beise, Arbeit und Leben Mecklenburg-Vorpommern, die aus dem Projekt „Digital Fit“ heraus die Perspektive der Teilnehmer*innen auf der einen Seite und der Bildner*innen auf der anderen Seite thematisieren. In Kooperation mit dem SINUS-Institut für Sozial- und Marktforschung wurde eine Expertise erstellt, die systematisiert auf die zentralen Anforderungen des Transformationsprozesses bei Arbeit und Leben während der Pandemie blickt und Schlüsselkriterien guter digitaler Didaktik zusammenfasst. Verfasst wurde der Beitrag zu der Studie von Samir Čolić, Bundesarbeitskreis Arbeit und Leben.

Politische Bildung in Social Media oder ist Instagram ein Ort für die Politische Bildung? Dieser Frage gehen Anna Tötter und Vivian Scheibe von Arbeit und Leben Schleswig-Holstein in ihrem Beitrag nach.

Die konkrete Anwendung in Bildungsprozessen beschreiben Inga Steengrafe und Christian Weber von Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg sowie Kevin Mennenga von Arbeit und Leben Niedersachsen in ihren Beispielen zur Ortserkundung mit einem Action Bound und zur historischen Spurensuche via Smartphone.

Alle Beiträge verbindet die Frage miteinander, wie es gelingen kann auch im Netz die Beteiligung aller zu ermöglichen und eine demokratische Auseinandersetzung zu stärken. Eine Entwicklung, die noch nicht beendet ist und uns weiter begleiten wird.

Mit dem vorliegenden Magazin möchten wir zur Diskussion anregen und wünschen eine anregende Lektüre.

Beste Grüße



Bundesgeschäftsführerin Arbeit und Leben



Wie funktioniert gute Politische Bildung in einer digitalen Welt?

Aus dem Titel ergeben sich mehrere Teilfragen. Was ist gute Politische Bildung? Was kennzeichnet unsere „digitale Welt“? Wie hängt beides zusammen? Und vor allem: Was folgt daraus für die Praxis der Politischen Bildung? Glücklicherweise gibt es zu allen Teilfragen schon eine Menge Überlegungen. In diesem Text geht es darum, einen Blick auf die jeweils wichtigsten Grundlagen zu werfen. Denn daraus ergeben sich durchaus überraschende Einsichten und teilweise konkrete Anregungen für die Praxis. Dabei wird aber auch klar, dass es aus Sicht der Politischen Bildung noch Lücken gibt. >>

Was ist gute Politische Bildung?

Gute Politische Bildung muss zuallererst ihren Zweck erfüllen: Sie soll Mündigkeit, Urteils- und Kritikfähigkeit fördern sowie Kompetenzen zur politischen Partizipation. Selbstverständlich müssen außerdem ihre Inhalte relevant sein und die Qualität der didaktischen Umsetzung muss stimmen. Doch diese Kriterien sind nicht absolut, sondern abhängig vom gesellschaftlichen Kontext. Dieser hat sich in kurzer Zeit enorm verändert. Ein Datum ist sehr gut geeignet, dies zu veranschaulichen: 2007. Das ist das Jahr, in dem Apple das iPhone vorstellte und damit eine kleine Revolution auslöste. Ein Leben ohne Smartphone ist für viele Menschen heute nicht mehr vorstellbar. Was wird passieren, wenn es in diesem Tempo und in diesem Ausmaß mit dem technischen Fortschritt und der Digitalisierung weitergeht?



Das Smartphone setzt sich durch – ein Game Changer in der Digitalisierung.

© Adam Nieścioruk on Unsplash

Gute Politische Bildung muss die eigenen Ziele, Inhalte und die didaktische Umsetzung immer wieder überprüfen und aktualisieren. Der Blick auf das „klassische Handwerkszeug“ der Politischen Bildung und den offensichtlichen Wandel zeigt, dass sich unter den Bedingungen der Digitalisierung in vielen Bereichen Veränderungen ergeben:

- **Ziele:** Welche Kompetenzen müssen vermittelt werden für die politische Partizipation?
- **Inhalte:** Wie verändern sich Macht, Öffentlichkeit, Meinungsbildung? Was bedeuten Chancengleichheit und Gerechtigkeit?
- **Didaktische Umsetzung:** Wie lässt sich an die Lebenswelt und Bedürfnisse der Lernenden anknüpfen? Wie können handlungsorientierte Konzepte aussehen?

Was kennzeichnet unsere digitale Welt?

„Die Digitalisierung“ wird oft als Sammelbegriff verwendet, um die Gesamtheit der tiefgreifenden Veränderungen in Wirtschaft, Technik und Gesellschaft zusammenzufassen, die mit der Verbreitung von vernetzter Informationstechnologie (IT) einhergehen. Häufig ist auch die Rede von der digitalen „Revolution“ oder „Transformation“. In dieser Form ist der Begriff für die Zwecke der Politischen Bildung schwer greifbar. Schaut man sich einzelne Bereiche an, ergeben sich jedoch leicht Anknüpfungspunkte für die Politische Bildung. Vor allem die offensichtlichen Probleme im Bereich der Kommunikation und beim Umgang mit Informationen sind seit Jahren Thema der Politischen Bildung. Zu Phänomenen wie Hate Speech und Fake News gibt es zahllose Angebote. Andere Bereiche werden oftmals seltener thematisiert – zum Beispiel Infrastruktur und Teilhabe. ¹

>>

Gute Politische Bildung muss sich die Frage stellen, welchen Begriff von „Digitalisierung“ sie hat, und überprüfen, welche **inhaltlichen Prioritäten** sie setzen will. Es besteht das Risiko, dass die Auseinandersetzung oberflächlich bleibt und sich auf Symptome beschränkt. Eine große Bereicherung für die Analyse der digitalen Transformation ist in diesem Zusammenhang zum Beispiel das Buch „Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus“ von Shoshana Zuboff. Ihre These ist, dass hinter den oft kritisierten Geschäftsmodellen von Google und anderen Tech-Riesen neue handlungsleitende Logiken stehen. Sie zu verstehen hilft, langfristige Entwicklungstendenzen in der digitalen Wirtschaft zu erkennen sowie ihre Bedeutung für die Gesellschaft besser einschätzen zu können. Eine weitere bereichernde Perspektive ist die der **nachhaltigen Entwicklung**. Nachhaltig ist, was dauerhaft tragfähig ist – sowohl ökologisch als auch ökonomisch und sozial. In der Fachdiskussion wird der Weg zu einer nachhaltigen Gesellschaft seit langem als gesamtgesellschaftliche Transformation verstanden. Dabei wird Digitalisierung weniger als technische beziehungsweise wirtschaftliche Entwicklung betrachtet, mit deren Folgen sich die Gesellschaft auseinandersetzen muss. Sondern sie steht im Kontext einer noch umfassenderen Transformation, und die zentrale Fragestellung lautet: **Wie können wir die gesellschaftliche Transformation – einschließlich der Digitalisierung – im Sinne eines übergeordneten Ziels gestalten?** Ebenfalls interessant ist der Begriff **Digitale Ethik**, oder auch die Debatte um ethisches Software-Design. Hier geht es darum, Normen und Werte zu reflektieren und Digitalisierung zum Gegenstand zu machen.

Was heißt das für die Bildung?

Was ergibt sich aus diesen Überlegungen für die Bildungspraxis? Konkrete Ansätze hat zum Beispiel die **Kultusministerkonferenz (KMK)** entwickelt. Sie hat 2016 Kompetenzen formuliert, über die Lernende verfügen müssen, um in der digitalen Welt zurechtzukommen. Diese enthalten zahlreiche Bezüge zur Politischen Bildung. Sie reichen von methodischen Kompetenzen (1.2 Auswerten und Bewerten: Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten) bis hin zu komplexen Inhalten (6.2.5 Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und die Entscheidungsfindung kennen und nutzen; 6.2.6 Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren). Das KMK-Kompetenzkonzept kann auch außerhalb der Schule als eine Art **Checkliste** dienen. Vor allem für die **Modernisierung von Methoden**, denn diese nehmen dort großen Raum ein. Es ist jedoch offensichtlich, dass der Anspruch der Politischen Bildung an die Auseinandersetzung mit der Digitalisierung weit über das Kompetenzkonzept der KMK hinausgeht. Die KMK-Strategie könne den Eindruck eines „unkritischen Optimismus hinsichtlich des Einsatzes von Technik“ erwecken, so die Initiative Keine Bildung ohne Medien.² Die Diskussion ist umfangreich und sicher nicht abgeschlossen.³

Aus Sicht der Politischen Bildung ist ein Beitrag aus dieser Debatte besonders interessant: Das sogenannte Frankfurt-Dreieck⁴, das eine Gruppe von Fachleuten aus Informatik, Medienpädagogik und Medienwissenschaft 2019 vorgestellt hat. Demnach muss eine Bildung, welche die notwendigen Kompetenzen für Partizipation in einer digitalen Welt vermitteln will, immer mehrere Perspektiven berücksichtigen (siehe Abbildung). Dazu gehören neben technischen Funktionen beziehungsweise medialen Strukturen auch die gesellschaftliche Perspektive sowie die Frage nach den Interaktionen – zum Beispiel, wie und warum Menschen Medien nutzen.

1 // Einen vergleichsweise gut zu bewältigenden Überblick über die verschiedenen Bereiche der digitalen Transformation bietet die Ausgabe Digitalisierung aus der Reihe Informationen zur Politischen Bildung, im Volltext zugänglich auf der Internetseite der Bundeszentrale für Politische Bildung. <https://www.bpb.de/izpb/digitalisierung-344/2> // <https://www.keine-bildung-ohne-medien.de/stellungnahmekmkstrategiepapier/>

3 // <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/298882/kompetenzen-fuer-die-digitale-welt-und-politische-bildung>

4 // <https://www.keine-bildung-ohne-medien.de/frankfurter-dreieck/>



Das Frankfurt-Dreieck veranschaulicht, dass bei der Auseinandersetzung mit der „digitalen Welt“ immer verschiedene Perspektiven berücksichtigt werden müssen.

© Lizenz: cc by-sa/4.0/deed.de

Link Urheber: <https://dagstuhl.gi.de/fileadmin/GI/Allgemein/PDF/Frankfurt-Dreieck-zur-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf>

Dieses Dreieck der Perspektiven ist sowohl für die Aufbereitung von Themen hilfreich als auch für die didaktische Umsetzung. Beim Phänomen „Fake News“ zum Beispiel ergeben sich folgende Fragen:

- **Funktion:** Wie kann es sein, dass Fake News ins Netz gelangen? Wie erreichen sie große Reichweiten?
- **Interaktion:** Wer verbreitet Fake News und warum? Wer ist anfällig für Fake News?
- **Gesellschaft:** Warum können Fake News dem gesellschaftlichen Zusammenhalt schaden? Wie kann die Gesellschaft mit dem Phänomen umgehen?

Viele Bildungsangebote zu diesem Thema zielen darauf, die Kompetenzen der Lernenden zur Beurteilung von Quellen zu stärken. Die Betrachtung aus mehreren Perspektiven zeigt, dass auf diese Weise nicht das komplette Bild vermittelt wird. Unter anderem spielen bei Fake News die Funktionen und das Interaktionsdesign von sozialen Netzwerken eine Rolle.

Wäre es aus Sicht der Politischen Bildung nicht wichtig, wenn Lernende erkennen, wie Benutzeroberflächen das Verhalten von Nutzer*innen beeinflussen

und die Verbreitung von Inhalten fördern – oder bremsen können? Dass Unternehmen wie Facebook enormen Aufwand in das Interaktionsdesign ihrer Apps stecken? Und dass dahinter das Interesse steht, möglichst viel Profit zu erzielen? Daraus ergibt sich eine komplexe Konstellation von Akteur*innen mit verschiedenen Interessen – Unternehmen, Nutzer*innen und gegebenenfalls Aufsichtsbehörden – mit jeweils unterschiedlichen Handlungsspielräumen. ■



Sebastian Kauer leitet ein Redaktionsbüro für digitale Bildungsmedien in Köln. Mit seinem Team entwickelt er Unterrichtsmaterialien und Websites für den Bildungsbereich. Die Schwerpunkte sind Politische Bildung, Lernen in der digitalen Gesellschaft und Bildung für nachhaltige Entwicklung.

www.redaktion-kauer.de

Politische Bildung in der Turbo-Digitalisierung: Zwischen Zoom-Fatigue und zukunftsgerechter Transformation

Der Corona-Turbo als Beschleuniger der Digitalisierung

Profession-Politischebildung: Das Jahr 2020 hat uns alle vor große Herausforderungen gestellt. Die Politische Bildung hat vermehrt mit einer großen Digitalisierungsoffensive geantwortet. Mit ein wenig Abstand schauen wir nun auf diese Turbo-Digitalisierung zurück: Aber was sehen wir? Wo stehen wir heute mit unseren digitalen Bildungsangeboten und didaktischen Konzepten in der Politischen Bildung?

Hirsch: Ich teile den Eindruck, dass diese Corona-Pandemie sehr viel angestoßen hat. Viele Pädagog*innen standen vor der neuen Herausforderung: Das was wir vorher analog gemacht haben, müssen wir jetzt plötzlich in den virtuellen Raum transferieren. Ich bin noch etwas skeptisch bei der Frage, ob sich tatsächlich auch die Art und Weise von Bildungs-

prozessen verändert hat. Eventuell hat ausschließlich eine 1:1-Übertragung von analogen Bildungskonzepten auf den virtuellen Raum stattgefunden. Ich finde: Das kann es noch nicht sein, was wir wirklich erreichen sollen und wollen. Denn es geht nicht darum, dass Bildung digitaler wird – es geht darum, dass erkannt werden muss, dass wir heutzutage alle in einer Kultur der Digitalität leben. Deswegen muss auch Bildung, Lernen und Lehren, in dieser Kultur der Digitalität gestaltet werden. >>

„Ich glaube, die aktuelle Lage ist tatsächlich eine große Chance sowohl für flexibles Lernen sowie für personalisiertes, individualisiertes Lernen.“ Nele Hirsch

Profession-Politischebildung: Unser Eindruck ist, dass wir uns konzeptionell dennoch sehr an den Dingen orientieren, die wir aus der Präsenz kennen. Was macht aus digitalen Konzepten schließlich etwas spezifisch Digitales? Ist es der Vorzug der Flexibilisierung? Also, dass wir in der Richtung von asynchronen Arbeiten voranschreiten werden?

Hirsch: Ich denke, dass Politische Bildung im digitalen Raum dafür sehr großes Potenzial hat. Mit früheren Strukturen verbinden wir: Wir haben eine Bildungsveranstaltung da fahren wir alle hin. Dafür haben wir uns einen Tag freigeräumt und dieser ist anschließend wieder zu Ende. Nun gibt es Flipped-Materialien, die vorab angeschaut werden können. Lernende können sich untereinander schon im Vorlauf asynchron austauschen. Anschließend gibt es eine kurze synchrone Phase, die gezielt genutzt wird, um sich auch

hier vermehrt auszutauschen. Dieses Angebot gestaltet sich offener und flexibler für alle Teilnehmenden. Das Potential dabei ist, dass mehr Menschen erreicht werden, für die es ansonsten nicht möglich ist, den ganzen Tag wegzufahren. Beispielsweise ein Elternteil mit zwei Kindern zu Hause kann dann auch sagen: „Ach ich habe jetzt Lust zu lernen. Ich guck mir das mal zwischendrin an und dann bin ich sozusagen mit dabei.“

Das andere ist, dass das Lernen viel personalisierter werden wird. Gerade durch Inputphasen und die Verfügung von Flip kann das Lernen gezielt im eigenen Tempo durchgeführt werden. Also wenn ich jetzt irgendwas schon kenne und mich mit irgendwas auseinandergesetzt habe, dann muss ich mir dazu nicht mehr das Erklär-Video anschauen. Ist es aber ein ganz neues Thema für mich, dann kann ich mir das mehrmals anschauen, kann zwischendrin stoppen, etc. Ich glaube, das ist tatsächlich eine große Chance sowohl für flexibles Lernen als auch für personalisiertes, individualisiertes Lernen.

Die Rolle der Sozialen Medien

Profession-Politischebildung: Beim Thema Digitalisierung finden wir uns, als politische Bildner*innen, recht schnell bei den Debatten rund um soziale Medien wieder. Eigenen sich alle soziale Medien für die Politische Bildungsarbeit?

Hirsch: Ich würde sagen soziale Medien sind per se eine Herausforderung für die Politische Bildungsarbeit. Inhaltlich geht es hierbei auch um die Fragen: Wie kommunizieren wir? Wie entstehen Meinungen? Wie kann ich eine eigene Position zu einem bestimmten Thema finden? All das findet in der Kultur der Digitalität nicht nur, aber maßgeblich über soziale Medien statt. Darum muss die Politische Bildung soziale Medien sowohl als Lerninhalt als auch als mediale Form der eigenen Kommunikation aufgreifen. >>



Digitale Angebote haben das Potential Menschen zu erreichen, die sonst nicht an Bildungsangeboten teilnehmen könnten.

© Photo by Picsea on Unsplash

Profession-Politischebildung: Heißt es also, sich der Aufmerksamkeitsökonomie zu stellen? Es scheint uns, dass sich hier neue konstruktive Konstellationen, aber auch Konkurrenzen ergeben: Sehr dynamischer und sehr guter Content auf YouTube ist schnell klick- und konsumierbar. Steht das nicht dem Bildungsdenken von politischen Bildner*innen entgegen, welche die analytische Auseinandersetzung und das reflexive Gespräch suchen?

Hirsch: Ich glaube, es gibt immer mehrere Sachen parallel. Ich kann selbst sehr reflexiv über etwas nachdenken und mich trotzdem über einen kurzen Clip, den ich auf TikTok finde, freuen, in dem ich schnell und kurz lernen und einfach konsumieren kann. Da würde ich erstmal nicht mit einem entweder-oder Denken argumentieren, sondern ich glaube durchaus, dass Menschen fähig sind auf unterschiedlichen Arten und Weisen lernen zu können. Dann ist es erstmal eine gute Sache, dass man ihnen diese Vielfalt ermöglicht.

Profession-Politischebildung: Und dennoch sprechen wir über Informations- und Filterblasen, die unsere Gesellschaft zu fragmentieren drohen. Gegen-Öffentlichkeiten, so eine oft gehörte Einschätzung, verhindern demokratisierenden Dialog. Dann halten wir plötzlich keine Vielfalt der Kommunikation in unseren Händen, sondern stehen vor einer verstärkten Fragmentierung. Was bedeutet das für die digitale Politische Bildung?



Informations- und Filterblasen –
Ein großes Thema in der Politischen Bildung

© Zdeněk Macháček on Unsplash

Hirsch: Ich stimme zu. Das findet als ein gesellschaftlicher Prozess statt und ich teile den Eindruck, dass Filterblasen eine große Gefahr darstellen können. Andersrum gedacht aber, wenn ich wieder mit positivem Blick auf die Politische Bildung schaue; Genau deshalb gibt es die Politische Bildung, weil sie doch Räume schaffen kann, in denen ein Austausch stattfindet. Wir als politisch Bildende versuchen mit Menschen zu reflektieren: Woher bekomme ich denn meine Informationen, befinde ich mich hier wirklich in einer reinen Filterblase oder bekomme ich auch aus unterschiedlichen Perspektiven Content vorgeschlagen? Auch da würde ich sagen: Gesellschaftlich ist das eine große Herausforderung und deshalb eben auch eine Herausforderung für die Politische Bildung. Diese kann viel dazu beitragen, dass der digitale Austausch in eine sinnvolle gesellschaftliche Richtung steuert. >>

Möglichkeiten der Aufsuchenden Politischen Bildung im digitalen Raum

Profession-Politischebildung: Das bedeutet, Stichwort aufsuchende Politische Erwachsenenbildung, dass wir nochmal ganz neue Formate anzuschauen haben?

Hirsch: Aufsuchende Politische Erwachsenenbildung ist tatsächlich eine große Stellschraube. Im analogen Raum war es, so glaube ich, einfacher entweder Räume zu schaffen oder auch zu Räumen hinzugehen, die eben schon bestehen, in denen dann mit Menschen in Austausch und Kommunikation getreten werden konnte. Das ist in einem Online-Raum oder einem virtuellen Raum auch möglich, aber erstmal doch relativ herausfordernd. Also dann gibt es eben die Telegram-Gruppen, in denen in irgendeiner Form gehetzt oder geschimpft und sich gegenseitig in dieser Meinung bestätigt wird. Es gibt bekanntermaßen widerliche Facebook-Kommentare – dieses auszuhalten und sich anschließend zu überlegen, wo kann denn da jetzt die aufsuchende Politische Erwachsenenbildung sein – eine Herausforderung und wichtige Aufgabe!

„Eine Webseite aufzusetzen in der Mythen entlarvt werden, die in Telegramm-Gruppen kursieren, reicht nicht. Ich muss mir also die Frage stellen, wie erreichen die sehr klug und reflexiv aufgearbeiteten Mythen dieser Webseite überhaupt Menschen in etwaigen Telegramm-Gruppen.“ Nele Hirsch

Profession-Politischebildung: Vor allem klingt das eher nach Konfrontation. Wenn wir uns vorstellen, wir treten einer Telegramm-Gruppe bei und wollen Politische Bildung machen, ob wir das jetzt undercover machen oder für alle sichtbar als Institution sei dahingestellt, klingt das doch nicht nach dem reflexiven Raum, der uns in der Politischen Bildung vorschwebt.

Hirsch: Grundsätzlich geht es um die Frage, wie können überhaupt Menschen erreicht werden. Eine Webseite aufzusetzen in der Mythen entlarvt werden, die in Telegramm-Gruppen kursieren, reicht nicht. Ich muss mir also die Frage stellen, wie erreichen die sehr klug und reflexiv aufgearbeiteten Mythen dieser Webseite überhaupt Menschen in dieser Telegramm-Gruppe. Es gilt sich hierbei zu überlegen, was wird Menschen angeboten, die aufgeschlossen und zumindest offen sind und weiterdenken wollen in dieser Telegramm-Gruppe. Was bietet man denen für Möglichkeiten? Bekommen, diese Menschen irgendein kleines Argument an die Hand, welches sie dann teilen können in dieser Telegramm-Gruppe oder bekommen sie nur ein 30-seitiges PDF, in dem alles ausführlich dargestellt wird. Und letzteres hilft diesen Menschen wahrscheinlich nicht und dann startet dort auch keine Politische Bildung.

Apps – mehr als ein Snack zwischendurch?

Profession-Politischebildung: Unter dem Aspekt betrachtet, wie beurteilen Sie denn dann die ganzen Apps, die im Moment auch von Seiten der Politischen Bildung lanciert werden? Die Apps, die vielleicht nochmal kurz an der Bushaltestelle genutzt werden können. Hierbei wird oft möglichst niedrigschwellig auf Aspekte der Gamification gesetzt – also auf spielerische Ansätze, die auch Spaß machen sollen.

>>

Hirsch: Apps sind ein total wertvolles und wichtiges Angebot, bei dem Menschen sich überhaupt niederschwellig informieren können und bei dem Menschen auch sehr schnell, microcontent-mäßig, Inhalte lernen können. Das ist eine großartige Sache, aber Apps dürfen eben auch nicht überschätzt werden. Für den Schritt, dass eine Person sich diese App herunterlädt, muss diese überhaupt erst mal erkannt haben, dass ein Problem oder eine Herausforderung vorliegt – und dann auch den Willen aufbringen, etwas dazu lernen zu wollen. Diese App zu erstellen ist also das eine, die andere Frage ist, wie diese App dann überhaupt bei möglichst zahlreichen Menschen ankommt.

Hirsch: Ich bin grundsätzlich der Auffassung, dass Bildung und damit dann eingeschlossen auch Politische Bildung eine öffentliche Herausforderung ist und das dann auch öffentlich finanziert werden muss. Ich selbst arbeite im Bildungslabor nach dem Geschäftsmodell des Teilens. Das bedeutet, wenn ich Lehrmaterialien, Bildungsmaterialien und Bildungsinhalte erstelle, dann vereinbare ich, dass diese unter einer offenen Lizenz anschließend zur Verfügung stehen. Das führt dazu, dass die Bildungsinhalte dann auch allen zur Verfügung stehen und vor allem auch von allen weiter genutzt und angepasst werden können. Das halte ich grundsätzlich für eine sehr nachhaltige Herangehensweise an Bildungsfinanzierung. Etwas platt gesprochen: Es ist Blödsinn, dass jede Organisation, alle Pädagog*innen das Rad immer wieder neu erfinden. Ich glaube durch dieses Prinzip öffentlicher Finanzierung und offenen Teilens kann Bildung und gerade auch Politische Bildung für alle besser werden und sich auch besser verbreiten. ■

Finanzierung und Monetarisierung

Profession-Politischebildung: Wir sind in der Turbo-Digitalisierung, 2020 sehr oft in Vorleistung gegangen. Das bedeutet, dass viele Bildungsangebote kostenfrei zugänglich gewesen sind. Es war die Sternstunde für Niederschwelligkeit, in Bezug auf persönliche finanzielle Hürden. In der politischen Bildungslandschaft gibt es einige Träger, die nun bereits planen für ihre Angebote Teilnahmegebühren zu erheben. Ist das der nächste logische Schritt, dass wir Teilnahmegebühren erheben oder ist das in einer Welt voller YouTube, Mediatheken, Twitter & Co. kaum durchführbar?



Interviewte*: Nele Hirsch ist Bildungswissenschaftlerin mit dem Fokus auf Lernen unter den Bedingungen der Digitalität. In dem von ihr gegründeten eBildungslabor unterstützt sie Bildungsakteur*innen von Schule bis zur Erwachsenenbildung bei der Umsetzung zeitgemäßer Bildung. Nele tittert via @ebildungslabor und bloggt auf ebildungslabor.de



Interviewer*in: David Stein betreut das Modellprojekt ‚UpDate!: Professionalisierung der politischen Bildung in der Einwanderungsgesellschaft‘ bei dem Bundesausschuss politische Bildung (bap) e.V.



In stürmischen Zeiten **Politische Bildung stärken.**

www.Profession-PolitischeBildung.de

Demokratie braucht **Politische Bildung**.
Politische Bildung stärkt **Demokratie**.

Doch wie geht gute, qualifizierte
Politische Bildung?

Unser Online Portal gibt Antworten.

Wir stärken die Profession
Politische Bildung.

Unsere Themen

- ◆ Zentrale Grundbegriffe
- ◆ Aktuelle Kontroversen
- ◆ Diversität
- ◆ Digitale Praxis
- ◆ Geschichte der Politischen Bildung





Digital Game Based Learning –

© CCB_Stephen Ransom Photography@flickr_CC BY-NC-SA 2.0

Mit Begeisterung spielend lernen oder doch nur ein Biss in den Chocolate-Covered Broccoli?

Digitale Spiele sind aus dem Alltag von Aufwachsenden nicht mehr wegzudenken. Als anerkanntes Kulturgut verfügen Games scheinbar über unbändige Anziehungskräfte, welche sich insbesondere formelle Bildung häufig wünschen würde. Was liegt also näher, als das System Gaming mit dem System Bildung zu kombinieren, um maximale (Lern)Erfolge zu erzielen?

Das Spiel – Pimp my Kompetenzen!

Im Spiel werden Kompetenzen erworben, erprobt und ausgebaut! – auf Sätze wie diese stoßen Pädagog*innen und Bildner*innen häufig. Gestützt werden solche Aussagen u.a. durch Forschungsergebnisse aus der Spielpädagogik und Entwicklungspsychologie. Bei der Frage nach der Rolle des digitalen Spiels und potentieller Transferprozesse in der Bildung scheint aber sowohl die öffentliche Meinung, als auch die

Forschung noch am Anfang der Debatte zu stehen. Dabei wird zumindest die Frage nach der Verortung von Spiel in unserem Leben kontrovers, ja fast schon gegenläufig diskutiert. Hier sei nur am Rande die Sichtweise von Spieltheoretiker*innen wie Johan Huizinga und Roger Caillois auf der einen und Miguel Sicart auf der anderen Seite genannt.

>>

Während erstere Spiel als etwas Losgelöstes vom Ernstcharakter der Welt begreifen, welches damit auch seine eigenen Spielräume braucht, sieht Sicart „Play“ eher als ein ganzheitliches Konstrukt, das Mensch, Welt und Spiel miteinander verknüpft. Zumindest bei der Auseinandersetzung mit Digital

Game Based Learning hilft der Blick auf die Theorien von Sicart deutlich besser, um nachvollziehen zu können, warum Games über Playful Thinking bzw. Playfulness (als Einstellung) im Lehr- und Lernalltag eben nicht zwangsläufig abgelöst vom Ernstcharakter der Welt eingesetzt werden können.

Digital Game Based Learning (DGBL) – eine Annäherung

Eine Mediendidaktik, welche sich mit dem Lehren und Lernen mittels digitaler Spiele beschäftigt, wird seit der Einführung des Begriffes im Jahr 2007 durch Marc Prensky auch als Digital Game Based Learning (Abk.: DGBL) bezeichnet. Ziel von DGBL ist es, die Motivationsmechanismen von digitalen Spielen auf Lehr- und Lernkontexte zu übertragen, um damit lebensweltorientiert Lernerfolge zu erzielen. Aktuell werden mindestens drei verschiedene Oberformen innerhalb des DGBL beschrieben.

Lernspiele – die wahrscheinlich älteste und bekannteste Form Games für Bildungszwecke zu nutzen – sind klassische Lernspiele. Diese integrieren Minispiele in unterschiedlichsten Variationen in Lerninhalte, welche dabei aber vor allem das eigentliche Lernen und Üben nur auflockern, bzw. als Belohnung nach erfolgreicher Lösung fungieren sollen. Hierbei werden z.B. Matheaufgaben nach Lehrplan bearbeitet, wobei spielerische Elemente eher als Rahmung mit geringem Unterhaltungswert eingebaut sind. Größter Kritikpunkt dieser Vorgehensweise ist sicherlich, dass Elemente wie Flow, also das positive Gefühl einer völligen Vertiefung und restlosen Aufgehens in einer Tätigkeit sowie das Erzählen einer Geschichte, welche bei Games wesentliche Elemente ihres Erfolges ausmachen, kaum zum Tragen kommen, bzw. bewusst unterbunden werden. Der häufig zitierte Vergleich mit dem „Chocolate-Covered Broccoli“ trifft wohl auf diese Form des DGBL am besten zu, auch wenn der Vergleich im Allgemeinen gerne im Bezug zum DGBL herangezogen wird.

Serious Games – diese sogenannten ernsthaften Spiele werden im Gegensatz zu populären Games eben nicht zum spielerischen Selbstzweck bzw. zur Unterhaltung konzipiert, sondern vom erstem Impuls an als Bildungsmedien entwickelt. Im Unterschied zum Lernspiel stehen eher Erfahrungen als reine Wissensvermittlung im Vordergrund. Themen werden spielerisch eröffnet, wobei das Spieldesign didaktisch ausgerichtet ist. Insbesondere dann, wenn die Spielenden die Angebote auf Grundlage von geschaffenen Kontexten annehmen und in ihrer Reflexion begleitet werden, haben Serious Games enormes Potential. Bestehende Schwächen, welche zumeist in den geringen zur Verfügung stehenden Produktionsmitteln begründet liegen, können hier bei didaktisch klugem Einsatz gut kompensiert werden. Als relativ aktuelles Beispiel zur Politischen Bildung wäre hier Leons Identität zu nennen.

Serious Playing – wird die didaktische Aufarbeitung und der Einsatz (das ernsthafte Spielen) von ganz normalen populären Games in Bildungskontexten genannt, welche in erster Linie zu Unterhaltungszwecken – und zum Teil mit Millionenbudget ausgestattet – entwickelt wurden. Die Vor- und Nachteile dieser Spiele liegen klar auf der Hand: Während sie als Spiele zumeist wunderbar funktionieren und in ihren Bann ziehen können, muss ein Lehr- und Lernkontext zunächst als didaktisch kreativer Prozess selbst geschaffen werden. Dieser Prozess verlangt von den Pädagog*innen und Bildner*innen ein viel

>>



Screenshot aus dem Spiel *Leons Identität*.
Ministerium des Innern des Landes Nordrhein-Westfalen

höheres Maß an Bereitschaft, sich mit dem Medium als solches auseinanderzusetzen, um am Ende die erhoffte Win-Win Situation für Lehrende und Lernende zu erreichen. Da Games aber immer auch als Spiegel der Gesellschaft fungieren, lassen sich mannigfaltige Themenbereiche in diesen sogenannten off-the-shelf

Spiele finden. Ein guter Ansatz könnte hier auch der sein, die jugendlichen Zielgruppen direkt in die didaktischen Prozesse mit einzubinden – Stichwort Peer-to-Peer Lernen. Als Impuls könnte im Kontext der politischen Bildung z.B. ein Spielabschnitt zu Karl Marx aus *Assassin's Creed Syndicate* fungieren. >>

1 // https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-2020_Grafiken.pdf

<https://www.kulturrat.de/thema/kulturgut-computerspiele/>

<https://www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/freispiel-spiele/die-bedeutung-des-spiels-fuer-die-entwicklung-des-kindes>

Caillois, R. (2017): *Die Spiele und die Menschen, Maske und Rausch*, Berlin.

Sicart, M. (2014): *Play Matters (Playful Thinking)*, Cambridge.

Prensky, M. (2007). *Digital game-based learning*, Saint Paul.

Breuer, J. (2010): *Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning*, Düsseldorf.

<https://leon.nrw.de>

Leons Identität ist ein detektivisches Abenteuerspiel mit dem Fokus auf der Erforschung einer Spielwelt. Es handelt vom schleichenden Abdriften eines Jugendlichen in die radikale Szene der Neuen Rechten und seinem rätselhaften Verschwinden.

https://www.youtube.com/watch?v=uwLAz_TBfQg&t=35s

Bei *Assassin's Creed* handelt es sich um eine Videospielereihe. Die verschiedenen Teile der Reihe finden in unterschiedlichen historischen Kontexten statt. *Assassin's Creed Syndicate* behandelt die industrielle Revolution. Es tauchen diverse historische Persönlichkeiten auf, darunter Karl Marx. Es sei darauf verwiesen, dass es das Spiel mit historischer Akkuratess nicht immer genau nimmt.

Weitere Ansätze im Kontext von DGBL

Enormes Potential für formelle als auch informelle Bildungsprozesse hat die aktive Medienarbeit zum Thema Games. Hier sollten die sogenannten Expressive Games und News Games nicht unerwähnt bleiben. Verortet als Subgenres der Serious Games, werden sie zumeist von Künstler*innen oder Journalist*innen erstellt, um sich mit (persönlichen, künstlerischen) Aussagen bzw. Nachrichten spielerisch mit gesellschaftsrelevanten Themen auseinanderzusetzen. Lernende können u.a. über diese DGBL Ansätze selbst aktiv werden und eigene Games produzieren. Der Fokus liegt hier vor allem auf der Beschäftigung mit und der Vermittlung von Inhalten und weniger auf dem Produkt an sich. Gerade die medienpädagogische Auseinandersetzung mit Games sollte auch hier ansetzen, um sich dem Medium aktiv und ganzheitlich zu nähern.

Abschließend sei erwähnt, dass auch der Begriff der Gamification häufig im Kontext des DGBL verortet und zum Teil sogar gleichgesetzt wird. Dies erscheint auf den ersten Blick nachvollziehbar, da sich auch in der Gamification Elemente aus digitalen Spielen (z.B. Punkte, Aufstiegssysteme usw.) wiederfinden. Diese werden dann jedoch in spielfremden Kontexten (auch in der wirtschaftlichen Produktion) zur Motivationssteigerung und zur Verhaltensänderung eingesetzt. Gerade in Bildungskontexten sollte Gamifikation entsprechend reflektiert zum Einsatz kommen. ■



© Alex Motoc on Unsplash



Gerrit Neundorf arbeitet als Medienpädagoge bei Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur. Dort ist er inhaltlich neben Digital Game Based Learning in der spielerischen, medienpädagogischen Auseinandersetzung mit Webvideo, Social Media, Virtual Reality, Augmented Reality, Making & Coding aktiv.
www.institut-spawnpoint.de

JETZT NEU: Materialsammlung auf unserem „Jubi-Blog“

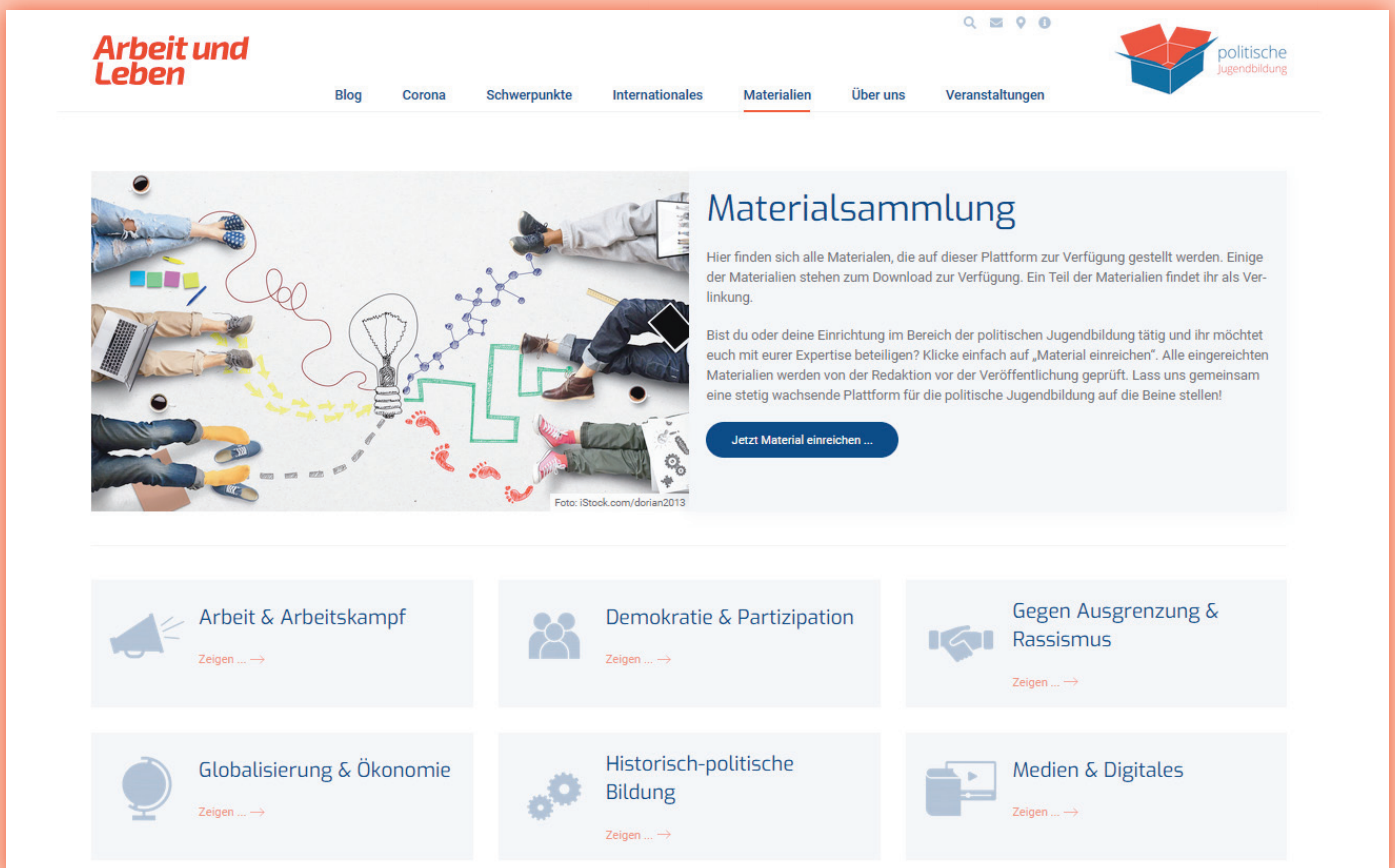
Politische Jugendbildung hat ein digitales Zuhause: Den Jugendbildung Blog von Arbeit und Leben. Auf der Webseite www.politische-jugendbildung.blog werden aktuelle Beiträge zu Themen, Methoden, Veranstaltungen und politischen Hintergründen veröffentlicht und die Debatte für die Fachöffentlichkeit abgebildet. Von neuen Seminarformen über Best Practice und Veranstaltungsankündigungen bis hin zu aktuellen Fachnews: Hier wird das Themenspektrum rund um die politische Jugendbildung abgedeckt.

Die Beiträge werden von Jugendbildungsreferent*innen geschrieben und verantwortet.

Frisch auf dem Blog erschienen ist die neue **Materialsammlung**. Hier finden sich, sortiert nach Kategorien, spannende und nützliche Materialien rund um das Thema Politische Jugendbildung.

Zielgruppe des Blogs sind Jugendbildungsreferent*innen, Teamende und Multiplikator*innen. Wer einen Artikel, einen Termin, oder anderweitige Informationen beitragen möchte, kann sich an das Redaktionsteam wenden unter: redaktion@politische-jugendbildung.blog

www.politische-jugendbildung.blog



Der Mensch im Mittelpunkt der digitalen Transformation der Arbeitswelt



Fotos: Unsplash; oben:
©ThisisEngineering RAEng
links: ©Jim Reardan
rechts: ©Jeswin Thomas

Im Zuge der Digitalisierung verändern sich Arbeitsorganisation und -gestaltung rasant. Veränderungs- und Lernbereitschaft werden zu essentiellen Voraussetzungen für Beschäftigungsfähigkeit. Neue Kompetenzanforderungen und der Einsatz neuer Technologien fordern Betriebe und Beschäftigte gleichermaßen heraus. Vor diesem Hintergrund bietet das Bundesministerium für Arbeit und Soziales (BMAS)-Förderprogramm „Zukunftszentren“ begleitende Unterstützung in den Regionen. Dem Zentrum digitale Arbeit kommt dabei eine bündelnde und themensetzende Rolle zu.

Komplexe Herausforderungen für Betriebe und Beschäftigte

Die fortschreitende Digitalisierung prägt immer mehr den Arbeits- und Berufsalltag und stellt Betriebe und Beschäftigte vor die Herausforderung, den komplexen Wandlungsprozess der Arbeitswelt aktiv zu gestalten. Digitale Technologien durchdringen Wertschöpfungsketten, Geschäftsprozesse und betriebliche Abläufe in hoher Dynamik und führen zu neuen Tätigkeitsprofilen sowie Kompetenz- und Qualifikationsanforderungen der Beschäftigten. Berufsbilder verändern sich und Auswirkungen auf Erwerbsbiografien, etwa hinsichtlich einer Substituierbarkeit durch digitale Lösungen, sind die Folge. Die Potenziale digitaler Technologien und Anwendungen bieten einerseits Chancen für neue betriebliche und individuelle Entwicklungsperspektiven und eine menschengerechtere Gestaltung der Arbeit, erzeugen aber zugleich auch einen erhöhten Veränderungs- und Anpassungsdruck, der inzwischen alle Wirtschaftsbereiche erfasst hat. Fehlende Erfahrung mit disruptiven Veränderungen und agilen Arbeitsformen, oft gepaart mit Skepsis hinsichtlich der Auswirkungen auf die individuelle Arbeitssituation, mangelnde Entscheidungs- und Veränderungsbereitschaft und ausstehende Veränderung in der beruflichen Aus- und Weiterbildung, wirken häufig als Gestaltungshemmnisse.

Parallel dazu stehen Betriebe vor der Herausforderung den demografischen Wandel in Gestalt der altersmäßigen Zusammensetzung der Belegschaften zu bewältigen. Allerdings vollzieht sich dieser in Ostdeutschland früher und maßgeblicher als in Westdeutschland und zeigt sich in der deutlich ansteigenden Alterungspyramide der Erwerbspersonen. Auswirkungen einer Abwanderung in die alten Bundesländer, die in den ostdeutschen Strukturbrüchen ab 1990 ihren Ausgang nahmen, wirken zudem bis heute fort. Altersbedingter Austritt aus dem Erwerbsleben und ein zunehmender Fachkräftemangel stellen Betriebe vor massive

Probleme. Vielerorts prägen älter werdende Belegschaften die betriebliche Situation, in der die technologischen Umbrüche durch Innovation und komplexe Veränderungsprozesse in der Arbeit gelingen und zur Sicherung der Zukunftsfähigkeit führen müssen.

Mit den sich überlagernden Erfordernissen sowohl den digitalen wie auch den demografischen Wandel zu bewältigen, gewinnt die regionalspezifisch ausgeprägte Transformationskompetenz in Ostdeutschland aktuell an Bedeutung. Anknüpfend an die historisch aus dem abrupten Systembruch in Wirtschaft und Arbeitsmarkt hervorgebrachte Fähigkeit zur Gestaltung von tiefgreifenden Veränderungen, bietet der zeitliche Vorsprung im Umgang mit den aktuellen Veränderungserfordernissen die Chance, den überregionalen Erfahrungstransfer zu bereichern.

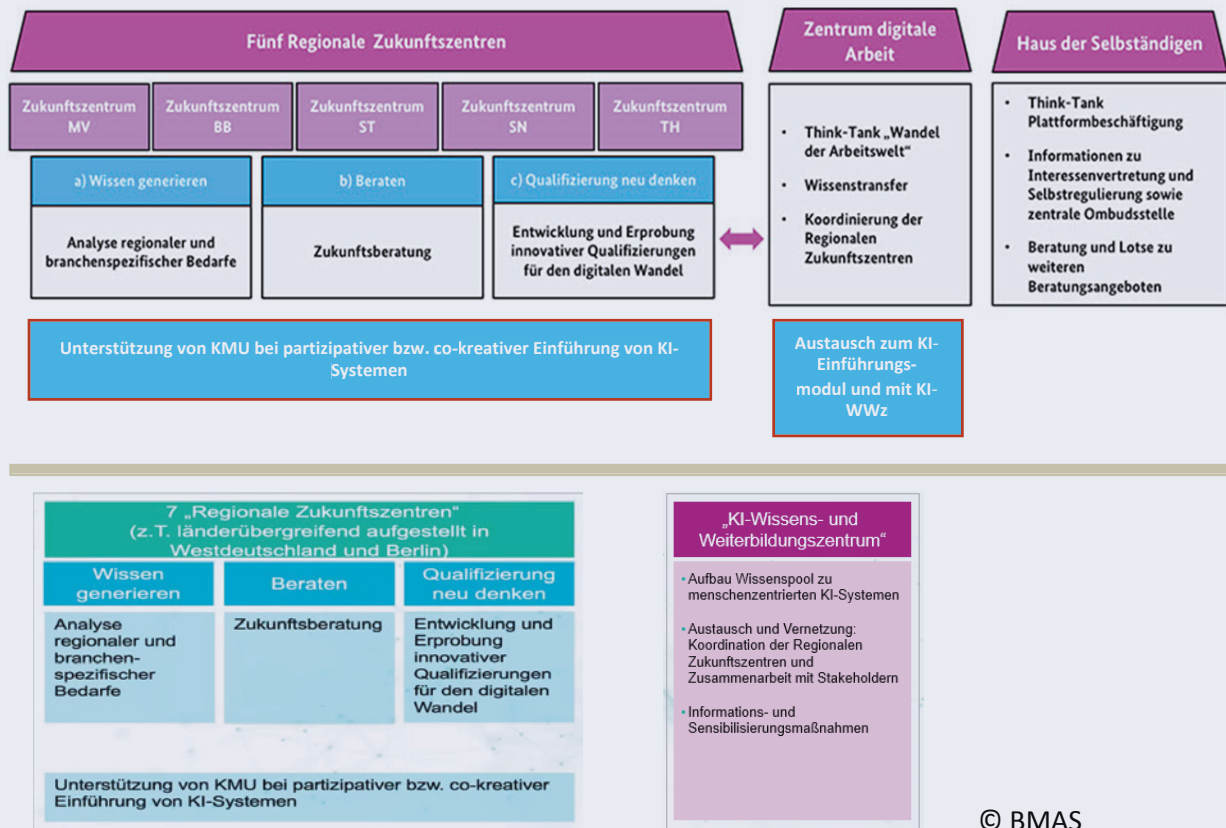
Die Förderung von Zukunftszentren

Vor diesem Hintergrund hat das Bundesministerium für Arbeit und Soziales (BMAS) 2019 das Europäische Sozialfonds (ESF)- Programm „Zukunftszentren“ aufgelegt. Es zielt darauf ab, insbesondere kleine und mittlere Unternehmen (KMU), Beschäftigte und Betriebsräte, aber auch Selbständige für die Gestaltung dieser komplexen Transformationsprozesse zu befähigen und zu unterstützen. Mit einem ganzheitlichen und partizipativen Ansatz soll die betriebliche und individuelle Gestaltungskompetenz gestärkt und die Selbstlernfähigkeit mit einem neuen Verständnis von Qualifizierung gefördert werden. In allen fünf ostdeutschen Flächenländern wirken Regionale Zukunftszentren am regional- und branchenspezifischen Bedarf ausgerichtet in der zielgruppenorientierten Beratung und Erprobung innovativer Qualifizierungskonzepte. Ein übergeordnetes Zentrum digitale Arbeit (ZdA) bündelt das Wissen und sorgt für einen bundesweiten Austausch. Ein Haus der Selbständigen richtet sich an Solo-Selbstständige und Plattformbeschäftigte. Beschleunigt durch die Corona-Pandemie

hat die voranschreitende Digitalisierung weiter an Fahrt aufgenommen. Inzwischen wurde mit Bundesmitteln durch das BMAS die Förderung von Regionalen Zukunftszentren (KI) und einem übergeordneten Zentrum KI-Wissens- und Weiterbildungszentrum (KWW) auch in Westdeutschland und Berlin

ermöglicht. Dort wurde die Arbeit in der ersten Jahreshälfte 2021 aufgenommen.

Bundesweit richten sich alle geförderten Zukunftszentren aktuell zudem auf eine partizipative Gestaltung von Einführungs- und Anwendungsprozessen von KI-basierten Systemen.



Struktur und Aufgabenschwerpunkte in den BMAS-Programmen Zukunftszentren

Mit den Programmen „Zukunftszentren“ und „Zukunftszentren (KI)“ werden die Ziele der BMAS-geförderten Initiative Neue Qualität der Arbeit (INQA), der Nationalen Weiterbildungsstrategie, des Innovationsbüros „Fachkräfte für die Region“ und der KI-Strategie der Bundesregierung ergänzt. Im Orchester der nunmehr bundesweit insgesamt 15 Zukunftszentren nimmt Arbeit und Leben insgesamt eine wichtige ausgestaltende Rolle ein. Landesorganisationen von Arbeit und Leben sind in vier von sieben geförderten Projektkonsortien

in Ostdeutschland und in drei von acht Konsortien in Westdeutschland und Berlin beteiligt. Arbeit und Leben Sachsen wirkt im Rahmen der ESF-Programmregion in Ostdeutschland aktiv als Partner im Zukunftszentrum in Sachsen (ZAQS) mit und hat hier eine breite Beratungskompetenz für KMU, Beschäftigte und Betriebsräte im Projektkonsortium aufgebaut. Das Projektteam von Arbeit und Leben Sachsen begleitet eine Vielzahl von Unternehmen in beteiligungsorientierten Veränderungs- und Qualifizierungsprozessen.

Zentrum digitale Arbeit – Wissensgenerierung und Themensetzung für eine lernende Arbeitspolitik

Arbeit und Leben Sachsen setzt zudem als Projektträger das übergeordnete ZdA in einer interdisziplinären Partnerschaft mit ATB Chemnitz, Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur (HTWK) sowie der Universität Leipzig um. Prägend sind die Kompetenzschwerpunkte

- Arbeit und Innovation
- Branchen und Regionen
- Akteur*innen und Beteiligung
- Transformation und Kompetenz

Vom Projektstandort Eilenburg verfolgt das ZdA-Team unter der Projektleitung von Arbeit und Leben Sachsen eine bedarfsbezogene Bündelung von Erkenntnissen zu den vielschichtigen Facetten des digitalen Wandels der Arbeitswelt auf der Mikro-, Meso- und Makroebene und stellt die Stärkung einer sozialpartnerschaftlich geprägten Gestaltungskompetenz in den Regionen in den Vordergrund. Ein Beirat unter dem alternierenden Vorsitz von DGB-Bundesvorstand und BDA begleitet das ZdA und setzt Impulse.

Die Think Tank-Funktion des ZdA für eine „Lernende Arbeitspolitik“ wird mit der Bereitstellung von aufbereiteten, weiterentwickelten Forschungsergebnissen, von eigenen Analyseresultaten aller Teilprojektpartner sowie systematisierten Wissensbeständen aus

Institutionen, Programmen und Projekten erfüllt. Diese richten sich auf zentrale Handlungsfelder des demografischen und digitalen Wandels mit dem Hauptfokus auf das Programmgebiet Ostdeutschland. Durch einen begleitenden Monitoring Prozess zur Arbeit in den fünf Zukunftszentren, eine begleitende thematische Fokusgruppenarbeit und Austausch- und Vernetzungsformate mit und zwischen Zukunftszentren, werden innovative Gestaltungsansätze und Praxiserfahrungen aus den vielschichtigen Transformationsprozessen der Arbeit in den Regionen identifiziert, aggregiert und in Diskurse auf Landes- und Bundesebene getragen.

Diese richten sich thematisch u.a. auf:

- die Berücksichtigung der betriebsgrößen- und branchenspezifischen Ausgangsbedingungen in den KMU für die Anwendung digitaler Innovationen
- die Förderung einer partizipativen Organisationskultur und Unternehmenskommunikation
- die Erprobung von New Work-Arbeitsmodellen
- die Stärkung des Arbeits- und Gesundheitsschutzes für vorrangig entlastungsförderliche digitale Anwendungen im Arbeitsprozess
- die Gestaltung arbeitsplatznaher Lernarrangements für den Erwerb neuer Kompetenzen

Wissenspool des ZdA



Sichtbar wird dieses Vorgehen im Wissenspool sowie in zahlreich umgesetzten Austauschformaten, die auf Synergien in der Wissensgenerierung gerichtet sind und die regionale und betriebliche Unterstützungspraxis bereichern helfen. Dabei werden u.a. Schnittstellen zu anderen Förderprogrammen identifiziert, erkenntnisreiche Anknüpfungspunkte sichtbar gemacht und eine möglichst wirkungsvolle Vernetzung der Zukunftszentren unterstützt. Jährliche arbeitspolitische Jahrestagungen richtet das ZdA unter der Federführung von Arbeit und Leben Sachsen in Kooperation mit dem BMAS aus und adressiert damit bundesweit Stakeholder aus Politik, Wirtschaft und Wissenschaft ebenso wie betriebliche Akteur*innen und fachinteressierte Multiplikator*innen.

Im Agendasetting standen bisher im Vordergrund:

- Arbeit im Umbruch – Wie kann die Entfaltung von Gestaltungskraft und Gestaltungsmacht in der digitalen Transformation gestärkt werden?
- Neue Kompetenzen in der Arbeitswelt von morgen erfordern eine neue Kultur des Lernens und Arbeitens – Wie können sich Technologie und Kompetenzen komplementär für eine menschengerechte Arbeitsgestaltung ergänzen?

Mit zunehmenden Erkenntnissen aus der Begleitung betrieblicher Veränderungsprozesse werden neben Gelingensfaktoren und Stolpersteinen auch Erfordernisse für regulatorische Rahmensetzungen für die Sicherung guter Arbeits- und Beschäftigungsperspektiven in der digitalisierten Arbeitswelt ableitbar sein.

Im Rahmen der überregionalen Transferfunktion nutzt das ZdA, neben der eigenen Web-Plattform, diverse Multimedia- und Veranstaltungsformate, um das gesammelte Analyse- und Erfahrungswissen aus dem ZdA wie auch aus den Zukunftszentren leicht zugänglich sichtbar zu machen.

Im Zuge der regionalen und überregionalen Verankerung, steigenden Wirksamkeit und damit einhergehenden Sichtbarkeit des ZdA sowie aller Zukunftszentren wird bis zum Ende des aktuellen Programmförderzeitraumes 31.12.2022 mit einem breiten Fundus an Erkenntnissen und Ergebnissen aus der betrieblichen Praxis und dem arbeitspolitischen Diskurs zu rechnen sein. ■



Dr. Petra Gärtner ist bei Arbeit und Leben Sachsen e.V. langjährige stellvertretende Geschäftsführerin und leitet das übergeordnete Zentrum digitale Arbeit im BMAS-Programm Zukunftszentren für das Programmgebiet Ostdeutschland mit einem Projektkonsortium in der Trägerschaft von Arbeit und Leben Sachsen e.V.

www.zentrum-digitale-arbeit.de
<https://www.arbeitundleben.eu/projekte/detail/zentrum-digitale-arbeit-zda-473/>



Das Projekt „Zentrum digitale Arbeit“ wird im Rahmen des Programms „Zukunftszentren“ durch das Bundesministerium für Arbeit und Soziales und den Europäischen Sozialfonds gefördert sowie ergänzend durch den Freistaat Sachsen, vertreten durch das Sächsische Staatsministerium für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr, kofinanziert.





Digitalisierung prägt immer mehr den Berufsalltag
© ThisisEngineering RAEng on Unsplash

Megathema individuell gedacht – Künstliche Intelligenz im Betrieb

Regionales Zukunftszentrum Nord

Wer Lehr-Lernkonzepte für eine Vielzahl von Unternehmen schaffen möchte, muss das Megathema Künstliche Intelligenz (KI) in ihrer kleinstmöglichen Einheit denken – den Beschäftigten.

Beschäftigte (und Unternehmen) für die Arbeitswelt von morgen fit zu machen heißt auch, sie bei der weiteren Digitalisierung und der Einführung von Künstlicher Intelligenz in die Betriebsabläufe zu begleiten. Dabei steht für uns klar im Vordergrund, das Thema Gute Arbeit in den Betrieben zu verwirklichen. Im Schulterschluss von Niedersachsen, Schleswig-Holstein, Hamburg und Bremen sollen KMU befähigt

werden, die Wachstumsaussichten der technologischen Transformation durch Digitalisierung und KI-Anwendung stärker zu nutzen.

Das regionale Zukunftszentrum Nord bringt die Expertise von dreizehn Konsortialpartnern in diesen vier Bundesländern zusammen. Initiator und Konsortialführer des sozialpartnerschaftlichen Projektes ist das Bildungswerk der Niedersächsischen Wirtschaft.

Damit entsteht ein bundesweit einmaliger Verbund von KI-Forschung, Bildungsexperten und Sozialpartnern, darunter: Arbeit und Leben Niedersachsen, Arbeit und Leben Hamburg, Arbeit und Leben Bremen, Arbeit und Leben Schleswig-Holstein.

Ein Thema mit Sprengkraft – Künstliche Intelligenz

Während größere Unternehmen KI-Anwendungen bereits implementiert haben, müssen kleine und mittelständische Unternehmen bei Einführungen von KI-Systemen oft noch nachziehen, um den Anschluss halten zu können. Für viele ist das aus eigener Kraft kaum leistbar. Oftmals ist hier nicht einmal die Digitalisierung weit genug vorangeschritten – es braucht Beratung, Qualifizierung und Begleitung.

Ohne die Beschäftigung mit Zukunftstechnologien steigt das Risiko für Unternehmen, notwendige Veränderungsprozesse nicht erfolgreich umsetzen und im internationalen Wettbewerb nicht weiter mithalten zu können. Hier liegt der Auftrag des Regionalen Zukunftszentrums (RZZ): Digitalisierung und KI für Unternehmen und Beschäftigte so nutzbar machen, dass die Zukunftsfähigkeit erhöht wird. Bei allem steht der Mensch im Mittelpunkt und damit die Frage, wie sich KI am Arbeitsplatz sinnvoll als Werkzeug einsetzen lässt, um einen Aufgabenbereich zu unterstützen.



© Júnior Ferreira on Unsplash

Unternehmensvielfalt bedeutet vielfältige Teilnehmer*innen

Doch was bedeutet es für die didaktische Praxis, KMU befähigen zu wollen? Allein für Niedersachsen heißt das: 99,4 % aller niedersächsischen Unternehmen – mit knapp 70 % der Beschäftigten in Niedersachsen und mehr als 75 % aller Auszubildenden – sind kleine und mittelständische Unternehmen. (Niedersächsischer Mittelstandsbericht).

Und nicht nur die schiere Anzahl verdeutlicht die Herausforderungen, denen sich die didaktische Praxis gegenüber sieht. Die beiden größten Branchen, auch hier wieder für Niedersachsen exemplarisch betrachtet, könnten unterschiedlicher nicht sein. Die Herstellung von Kraftwagenteilen und die Herstellung von Nahrungs- und Futtermitteln sind eben nicht das Gleiche. Auch die daraus abgeleiteten Weiterbildungsbedarfe sind es nicht.

Und doch sind wir mit den regionalen Zukunftszentren angetreten, Lehr- und Lernkonzepte zu entwickeln, die eben all das können. KI-Technologie ist eine Riesenchance, um die Arbeitsbedingungen unzähliger Jobs zu verbessern. Wir wollen experimentell aufzeigen, wie gute Arbeit im Zeitalter der Digitalisierung verwirklicht werden kann. Dazu bedarf es didaktischer Konzepte, die die Eigenheiten der Branchen genauso berücksichtigen wie den Bildungsbedarf der Mitarbeitenden.

Das Unternehmen von seiner kleinsten Einheit denken

Solche Konzepte sind für die große Vielfalt nur dann denkbar, wenn sie konsequent aus der Gestaltungskraft in Unternehmen gedacht werden – den Beschäftigten und auch ihren Interessenvertretungen. Nur solche Lernkonzepte befähigen die Beschäftigten und holen sie dort ab, wo sie mit ihren Fragen, Sorgen und Bedürfnissen stehen. Diese Überlegungen folgen dabei der essenziellen, doch oft übersehenen Erkenntnis, dass digitaler Wandel, Transformation und der Einsatz Künstlicher Intelligenz nicht einfach geschehen – sie sind menschengemacht und gestaltet.

Das Megathema Künstliche Intelligenz kann nur gemeinsam bearbeitet und entwickelt werden. Nicht als ein Prozess von oben nach unten – sondern als gemeinschaftliche Entwicklung von Strategien und Lösungen. Daher müssen erfolgreiche Lehr-Lernkonzepte nicht in Branchen oder Betrieben gedacht werden, sondern ganz konkret als Weiterbildungsangebot für Beschäftigte. ■



Dr. Jennifer Seifert ist als Projektleiterin für Arbeit und Leben Niedersachsen im Projekt Regionales Zukunftszentrum Nord tätig. Zuvor war sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin in der beruflichen Lehramtsausbildung und Forschung tätig.

www.aul-nds.de



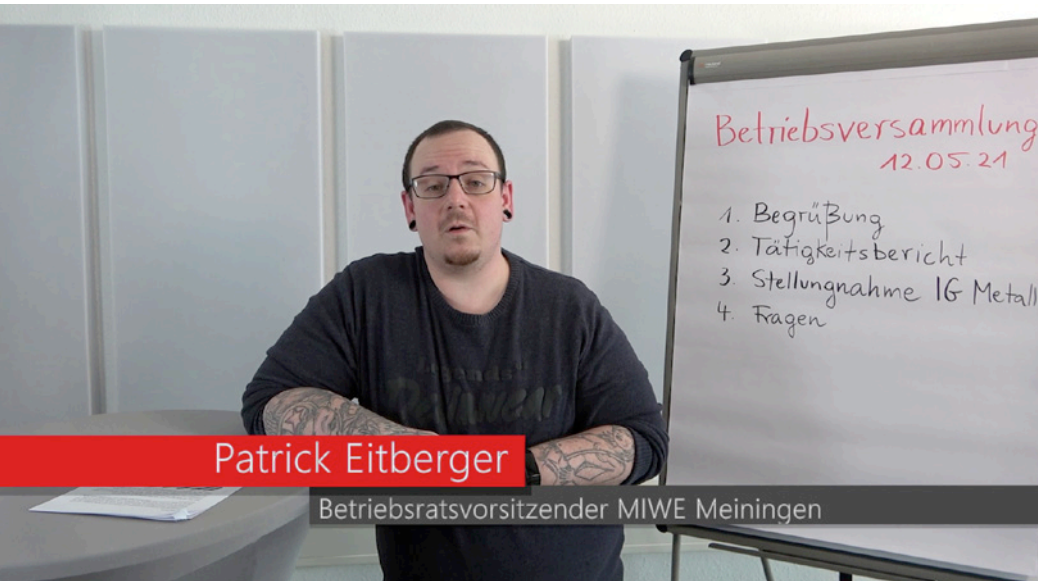
Das Projekt „Regionales Zukunftszentrum Nord“ wird im Rahmen des Programms „Zukunftszentren (KI)“ durch das Bundesministerium für Arbeit und Soziales gefördert.

Beratung zur digitalen Betriebsversammlung als Beispiel für Politische Bildung in der Arbeitswelt

Politische Bildung während der Corona-Pandemie beinhaltete für Arbeit und Leben Thüringen auch die Vermittlung von Wissen, wie Arbeitnehmer*innenrechte unter den besonderen Bedingungen umgesetzt werden können. Im Themenfeld Arbeitswelt ist Arbeit und Leben Thüringen unter anderem Partner im regionalen Zukunftszentrum ZeTT (Zentrum digitale Transformation Thüringen), gefördert durch ESF, BMAS und TMASGFF. Als Arbeit und Leben Thüringen wollen wir Beschäftigte und Betriebsräte bei digitalen Veränderungsprozessen im Betrieb begleiten sowie die Arbeit von Betriebsräten durch digitale Tools, zum Beispiel bei der Befragung von Mitarbeitenden, erleichtern.



Die Corona-Pandemie hat die Beschäftigten und Betriebsräte enorm gefordert: viele Betriebe gingen in Kurzarbeit, sogar Betriebsschließungen waren zu befürchten. Hinzu kamen die beinahe täglich neuen Einschätzungen, Hinweise und Regelungen zur Pandemie, die das öffentliche, private und natürlich auch Berufsleben betrafen. Welche Hilfe brauchen Kolleg*innen, die Kinder zu Hause betreuen müssen, weil Schulen und Kindergärten geschlossen sind, deren Tätigkeit aber im Homeoffice nicht möglich ist? Wie können Abstands- und Hygieneregeln zeitnah im Betrieb umgesetzt werden? Übernimmt der Arbeitgeber mit Einführung der Pflicht zum Tragen medizinischer Masken die Kosten für die Masken und stellt sie den Beschäftigten zur Verfügung? Wie reagieren auf die (häufig eher humorvollen) Kontroversen innerhalb der Kolleg*innenschaft zu der Ungerechtigkeit, dass die einen mobil arbeiten



© Mediamodifier on Unsplash

können und sich damit den Gefährdungen durch Corona weniger aussetzen müssen, die anderen aber nur am Arbeitsplatz im Betrieb tätig werden können? Die Regelungen im Betriebsverfassungsgesetz (Arbeitsschutz ist immer mitbestimmungspflichtig), die Verordnungen der Länder und die Regelungen der Gesundheitsämter haben oft als Grundlage für die Arbeit der Betriebsräte ausgereicht, aber es wurden auch neue Betriebsvereinbarungen geschlossen, so z. B. zur mobilen Arbeit.

Bei all den akuten Aufgaben wäre der Austausch mit den Beschäftigten sehr notwendig gewesen. Um Betriebsversammlungen in Präsenz durchführen zu können, haben Betriebsräte die Möglichkeit von Abteilungsversammlungen gewählt, aber mit Andauern der Pandemie wurde der Wunsch nach Durchführung von Betriebsversammlungen mit der gesamten Belegschaft wieder drängender. Das konnte nur digital erfolgen, was eine Sonderregelung vom 01.03.2020 bis zum 30.06.2021 erlaubte. In Vorbereitung auf die digitale Durchführung einer Betriebsversammlung nutzten Betriebsräte das Beratungsangebot von Arbeit und Leben Thüringen im Rahmen von ZeTT und informierten sich zu den rechtlichen Hintergründen, passenden Tools, Methoden und Besonderheiten bei der digitalen

Umsetzung von Betriebsversammlungen. Auf diese Weise konnten digitale Betriebsversammlungen live durchgeführt bzw. als Aufzeichnung gezeigt und der so notwendige Austausch zwischen den Beschäftigten trotz der Pandemie realisiert werden. Mit dieser Sonderregelung haben Betriebsräte Anregungen für die Arbeit mit digitalen Tools bei der Umsetzung ihrer Aufgaben im Rahmen des Betriebsverfassungsgesetzes erhalten. Wir gehen davon aus, dass es zukünftig noch viel mehr Beratungs- und Weiterbildungsbedarfe in diesem Themenfeld geben wird. ■

Dr. Lenore Kahler ist seit 1995 bei Arbeit und Leben Thüringen in der außerschulischen Jugend- und Erwachsenenbildung tätig. Aktuell arbeitet sie im Zentrum digitale Transformation Thüringen mit dem Fokus Beschäftigtenbeteiligung an Transformationsprozessen in KMU.

www.arbeitundleben-thueringen.de

Gefördert durch ESF, BMAS und TMASGFF

Digitale politische Bildung in der Beratungsstelle ADA –



© Malte Helmhold on Unsplash

Antidiskriminierung in der Arbeitswelt von Arbeit und Leben Bremen

Digitale politische Bildung hat viele Facetten. Neben »klassischen« Bildungszeiten, gibt es auch eine Vielzahl an Angeboten, welche sich direkt mit der Situation von Arbeitnehmer*innen auseinandersetzt. Der Bereich »Antidiskriminierung in der Arbeitswelt« (ADA) von Arbeit und Leben Bremen beschäftigt sich hiermit. In diesem Bericht werfen wir daher einen Blick auf die spezifischen Herausforderungen und Chancen der Digitalisierung in diesem sensiblen Arbeitsbereich. >>

Wie habt ihr in euerm Arbeitsbereich auf die notwendige digitale Transformation reagiert?

Beratungsstelle ADA:

Im Wesentlichen stand das Team von ADA vor zwei Herausforderungen. Zum einen mussten wir mit der plötzlich veränderten Situation eine Möglichkeit finden, um das gemeinsame pädagogische Arbeiten aufrechtzuerhalten, also die notwendige Digitalisierung vorantreiben sowie selber auf diesem Gebiet fit werden, um darauf aufbauend unsere zahlreichen Angebote ins Digitale übertragen zu können.

Hier konnten wir, zusammen mit anderen Kolleg*innen von Arbeit und Leben Bremen, an einem dreiteiligen Workshop unserer Kolleg*innen von Arbeit und Leben Thüringen teilnehmen, welche uns wertvolle Tipps & Tricks vermittelten und einen regen internen Austausch in Gang setzten. Darüber hinaus bekamen wir ein gutes und hilfreiches Feedback zu unseren eigenen Ideen und Konzepten.

Der zweite essenzielle Punkt war das Vertraut werden mit den diversen Tools und damit einhergehend die Auswahl der für uns passenden Werkzeuge – sowohl inhaltlich wie auch methodisch und didaktisch. Um dies zu erreichen, haben wir einen Testballon mit jungen Gewerkschafter*innen durchgeführt. So konnten wir die notwendige Ruhe und das benötigte Selbstvertrauen sammeln, um die Technik auch in unseren Veranstaltungen zu nutzen. Auch ein eigener pädagogischer Stil für den digitalen Raum konnte sich so entwickeln. In Hinsicht auf Technik gilt für uns: So viele Tools wie nötig, aber so wenig wie möglich einsetzen.

Welche Punkte erachtet ihr als essentiell für die Durchführung digitaler Formate?

Beratungsstelle ADA:

Wichtig sind vor allem eine gewisse Routine und Vorbereitung. Es braucht also – wie auch im Theater – Proben, um sich mit den neuen Anforderungen vertraut zu machen. Diese verhelfen zu Lockerheit und Leichtigkeit, um dann in den menschlichen Kontakt mit den Teilnehmenden kommen und auch Probleme gut lösen zu können. Darüber hinaus sind Pausen und Warm-Ups (WUPs) ein essentieller und oftmals unterschätzter Part einer digitalen Veranstaltung.

Sie sorgen für die dringend benötigte geistige und körperliche Entlastung, die Teilnehmende brauchen, um sich auf anstrengende Themen einzulassen. Als weiterer unerlässlicher Punkt hat sich bei uns die Geduld erwiesen. Geduld sowohl mit der Technik, als auch mit den Teilnehmenden und uns selbst. Zuletzt kann noch gesagt werden, dass es eine gute technische Ausstattung benötigt, um ansprechende Angebote zu schaffen.

Gibt es besonders gelungene Beispiele aus eurer praktischen digitalen Bildungsarbeit?

Beratungsstelle ADA:

Zum einen fanden wir die digitalen Angebote der Wirtschafts- und Sozialakademie der Arbeitnehmerkammer Bremen¹ sehr gelungen. Die Dozierenden haben hierzu digitale Tagebücher veröffentlicht, in denen sie über Probleme, Herausforderungen aber auch Erfolge geschrieben haben. Hier konnten wir uns einiges anschauen. Zum anderen fanden wir, wie bereits erwähnt, die dreiteilige Schulung der Kolleg*innen aus Thüringen sehr gelungen. Insbesondere die Selbsterfahrung mit vielfältigen Warm-Ups und Methoden hat uns sehr weitergebracht. >>

1 // <https://www.wisoak.de>

Bei der Durchführung digitaler Formate sind Geduld und gute Vorbereitung gefragt.

© JESHOOOTS.COM on Unsplash



Eine eigene gelungene digitale Veranstaltung ist die regelmäßig stattfindende dreiteilige Schulung zum Allgemeinen Gleichbehandlungsgesetz – AGG². Diese läuft über drei Wochen an drei Terminen und bietet somit den Teilnehmenden und uns genug Zeit zur ständigen Reflexion, für ausreichend Pausen und einer konstanten Möglichkeit die Angebote zu überarbeiten und weiterzuentwickeln. Auch das Feedback der Teilnehmenden ist sehr wertvoll. Digitale Angebote eignen sich, aus diskriminierungssensibler Sicht, als zukünftige Ergänzung zu Präsenzangeboten, bauen sie doch Hürden für bestimmte Menschen mit körperlichen oder psychischen Beeinträchtigungen ab und machen das Bildungsangebot somit inklusiver. ■

2 // <https://www.ada-bremen.de/veranstaltungen>

Martin Ksellmann ist Teil des ADA-Teams und dort für Öffentlichkeitsarbeit und Veranstaltungsplanung zuständig. Der Dozent für Philosophie und Kommunikation setzt sich als Mensch mit Behinderung für die Öffnung der Arbeitswelt und den Abbau von Diskriminierung ein.

Felix Wesche ist Jugendbildungsreferent bei Arbeit und Leben Bremen und darüber hinaus für die digitale politische Bildungsarbeit zuständig.

www.aulbremen.de
www.ada-bremen.de

ADA – Antidiskriminierung in der Arbeitswelt ist Teilprojekt des „Förderprogramms Integration durch Qualifizierung (IQ)“ und wird gefördert durch das Bundesministerium für Arbeit und Soziales.

Für eine gute digitale Bildung

Wie in Thüringen
Qualitätskriterien für
digitale Bildungsangebote
entstehen



© iStock.com_Worawut Prasawan

Der digitale Wandel ist eine der wichtigsten Herausforderungen dieser Zeit. Davon sind alle Bereiche des gesellschaftlichen und individuellen Lebens betroffen – vom Konsumverhalten über Freizeitbeschäftigungen bis zu Arbeitsverhältnissen – und natürlich auch der Bildungsbereich. Im Rahmen der Richtlinie Digitalisierung des Thüringer Ministeriums für Bildung, Jugend und Sport erarbeiten der Thüringer Volkshochschulverband e.V. und die Landesorganisation der Freien Träger (LOFT) Qualitätskriterien für eine gute digitale Bildung. Arbeit und Leben Thüringen begleitet diesen Prozess als fachliche Koordination.

Die in der Erarbeitung vorliegenden Qualitätskriterien wurden von einer community of praxis entwickelt. In diesem partizipativen Prozess entwickeln Vertreter*innen der freien Träger der Erwachsenenbildung und der Volkshochschulen die nun vorliegenden Kriterien gemeinsam. Ausgangspunkt dafür ist die Anerkennung einer Träger- und Bildungslandschaft, die sowohl in Bildungskonzepten als auch Zielgruppen heterogen ist.

Dies muss als ein ganzheitlicher Prozess verstanden werden, der nicht nur die „Digitalisierung der

Lehrveranstaltung“ umfasst, sondern in der Fachliteratur unter dem Begriff „Digitalität“ zusammengefasst wird.

„Digitalität bedeutet, dass Menschen kommunikative Handlungen in digitaler Form ausführen. Sie benutzen zu diesem Zweck die genannten Dinge, aber eben zur Erfüllung des jeweiligen kommunikativen Bedürfnisses. Digitalität ist immer ausgehend von den kommunikativen Handlungen zu verstehen und nachrangig von den technischen Mitteln, welche zur Erfüllung gewählt werden.“¹



Digitale Bildung ist der Schlüssel zur Teilhabe an einer digitalen Welt

© Petr Macháček on Unsplash

Was ist „Digitale Bildung“?

„Digitale Bildung ist [...] der Schlüssel zur Teilhabe an einer digitalen Welt: im Beruf, als Verbraucherin oder Verbraucher, als Bürgerin oder Bürger. Gleichzeitig entstehen neue Möglichkeiten für Bildung durch die Digitalisierung: neue didaktische Mittel, Verbreitungswege und Zugang zu Wissen.“²

„Digitale Bildung“ ist also ein „Mindset“, eine Art „Auffassung“ oder eine Leitlinie. Dabei beschränkt sich die „Digitale Bildung“ jedoch nicht auf Inhalte, Werkzeuge oder Methoden, sondern umfasst bspw. auch die Kommunikation, die Verwaltung und natürlich auch die Ziele der Bildungsarbeit.

Wo fängt Digitale Bildung an?

Digitale Bildung beginnt da, wo entweder digitale Hilfsmittel eingesetzt werden, oder wo Themen der digitalen Welt behandelt werden. Nun ist nicht gleich jedes Seminar, bei dem auf dem Computer das Programm der Bildungsveranstaltung geschrieben wurde, Teil von „Digitaler Bildung“. Gleichzeitig kann aber auch ein Seminar, welches gänzlich ohne digitale Hilfsmittel auskommt zur digitalen Bildung gehören, wenn bspw.

digitale Themen behandelt werden. Digitale Bildung reicht also von Bildungsangeboten, die sich mit digitalen Themen beschäftigen, über Veranstaltungen, die digitale Hilfsmittel wie Programme, Apps, Methoden einsetzen, bis hin zu selbstorganisierten Lernformen bspw. in Form von Lernplattformen oder MOOCs³.

Was ist anders an Digitaler Bildung?

Nicht wenige haben die Vermutung, dass digitale Bildung einfach nur „alter Wein in neuen Schläuchen“ ist. Es gehört gerade in einer Periode des Wandels dazu, dass zuerst einmal die „alten“ Konzepte nur auf die „neuen“ Werkzeugen transferiert werden und das ist auch gar nicht falsch. Gleichzeitig ist die „Digitale Bildung“ auch keine „neue“ Form der Bildung selbst. Digitale Bildung ist vor allem eine Bildung MIT und ÜBER digitale Medien. Und schließlich noch die letzte, auch offensichtliche Bemerkung: „Doch ist eine neue Technologie, die für Zwecke des Lehrens und Lernens eingesetzt wird, nicht per se eine Verbesserung.“⁴

In der Bildungsoffensive für die Digitale Wissensgesellschaft fasste das BMBF Digitale Bildung anhand von zwei Kriterien zusammen:

„Digitale Bildung beinhaltet nach unserem Verständnis sowohl die **Vermittlung digitaler Kompetenz**, d. h. der Fähigkeit zur fachkundigen und verantwortungsvollen Nutzung digitaler Medien (digitale Bildung als Lehr- und Lerninhalt) als auch das **Lernen mit digitalen Medien** (digitale Bildung als Instrument).“⁵

Das „andere“ oder „neue“ an der Digitalen Bildung ist also das Integrieren digitaler Ressourcen in den „Bildungsalltag“ sowie das Vermitteln von Kompetenzen, um diese nutzen zu können.

Unsere Kriterien

Der Prozess der Qualitätskriterienentwicklung ist noch nicht abgeschlossen, deswegen kann hier nur ein kleiner Einblick in die derzeitige Struktur der Kriterien gegeben werden. Grundsätzlich sind die Kriterien in drei Unterbereiche eingeteilt:

Im Bereich „Bildungsträger“ wird die Digitalität der Institution betrachtet. Dazu gehört die „Digitale Strategie“, die technischen Voraussetzungen der Einrichtungen und der Kommunikationsansatz des Bildungsträgers. Der zweite Bereich umfasst die Akteur*innen der Bildung. Damit sind sowohl die hauptamtlich Beschäftigten als auch freie Honorarkräfte und ehrenamtlich Engagierte gemeint.

Der Bereich „Bildungsangebote“ untergliedert sich wiederum in fünf Angebotstypen: „Sensibilisierung für digitale Themen, ohne den Einsatz von digitalen Ressourcen“, „Präsenzseminare mit digitalen Ressourcen“, „Onlineveranstaltungen“, „Hybride Bildungsangebote“ und „digitale Selbstlernangebote“.

Die zu entwickelnden Kriterien verstehen sich, und das ist sehr wichtig, als eine Ergänzung zu den schon vorhandenen Qualitätsmanagementsystemen in den Einrichtungen. Die Integration in die bestehenden Systeme soll die Träger entlasten und ihnen eine Hilfestellung in der Digitalen Bildung sein. ■

1 // Mecklenburg, Lars: Was ist Digitalität <https://larsmecklenburg.medium.com/was-ist-digitalit%C3%A4t-1e15921ef8c0>

2 // „Digitale Bildung – Der Schlüssel zu einer Welt im Wandel“ (S.4) https://www.bmwi.de/Redaktion/DE/Publikationen/Digitale-Welt/digitale-bildung-der-schlüssel-zu-einer-welt-im-wandel.pdf?__blob=publicationFile&v=8

3 // Massive Open Online Courses.

4 // Pietraß, Manuela: Was ist das Neue an „digitaler Bildung“? Zum hochschuldidaktischen Potenzial der elektronischen Medien – In: Erziehungswissenschaft 28 (2017) 55, S. 19.

5 // Bundesministerium für Bildung und Forschung: Bildungsoffensive für die digitale Wissensgesellschaft – Strategie des Bundesministeriums für Bildung und Forschung S. 8.



Johannes Kemnitz ist Jugendbildungsreferent bei Arbeit und Leben Thüringen.

www.arbeitundleben-thueringen.de

Alle unterstützen, damit alle teilnehmen können

JOIN US ONLINE.

sunday at 10am | 3pm | 6pm
christianworshipcenter.com
faithstock.com

Politische Bildung soll auch online das
Teilhabeversprechen für ALLE einhalten

© Samantha Borges on Unsplash

Mit dem Projekt „DigitalFIT“ entwickelt Arbeit und Leben Rheinland-Pfalz digitale Kompetenzen bei Bildner*innen und Teilnehmer*innen, damit Politische Bildung auch online ihr Teilhabeversprechen für ALLE einhalten kann.

Damit Politische Bildung auch online ihr Teilhabeversprechen einhalten kann, benötigen sowohl Bildner*innen als auch Teilnehmer*innen grundlegende digitale Kompetenzen. Wo diese fehlen, bietet Arbeit und Leben Rheinland-Pfalz mit dem Projekt „DigitalFIT“ Unterstützung.

So schnell kann es gehen: aus dem digitalen Wandel, den es bis Anfang 2020 noch zu gestalten galt, wurde durch die Kontaktbeschränkungen im Zuge der Corona-Pandemie ein Digitalisierungsdruck, der Organisationen, (politische) Bildner*innen sowie Teilnehmer*innen gleichermaßen betrifft. Die rasante

Entwicklung digitaler Formate hat dabei deutlich gezeigt, dass Online-Bildung nicht einfach als Übersetzung von Präsenzformaten funktioniert.

Dies war und ist zunächst einmal eine Herausforderung für Teamende, Lehrkräfte und Bildner*innen, die oft über große Erfahrungen und Expertise in der zielgruppengerechten Durchführung von Seminaren oder Workshops in Präsenzform verfügen. Plötzlich aber waren bewährte Methoden und Konzepte nicht mehr geeignet, um Handlungs- und Subjektorientierung oder soziales Lernen im Miteinander zu gewährleisten. Stattdessen stellten sich neue Fragen:



© Rainald König, Arbeit und Leben Rheinland-Pfalz

Das Projekt „DigitalFIT in Rheinland-Pfalz“

Vor diesem Hintergrund hat Arbeit und Leben Rheinland-Pfalz, zusammen mit sechs weiteren staatlich anerkannten Bildungsträgern, Mitte 2021 ein Projekt gestartet, das die digitalen Kompetenzen von Lehrkräften bzw. Bildner*innen auf Honorarbasis sowie (insbesondere) sozial Benachteiligten schrittweise erhöht und sie fit macht für die Teilhabe an digitalen (politischen) Bildungsangeboten.

Hierzu werden zielgruppengerechte Bildungsformate (neu) entwickelt und mit innovativen digitalen Elementen (z.B. Serious Games) verbunden. Grundlagenqualifizierungen orientieren sich beispielsweise am digitalen Kompetenzrahmen DigComp 2.1 der Europäischen Kommission. Bildner*innen werden dazu befähigt, zielgruppengerechte, didaktisch schlüssige und methodisch abwechslungsreiche Online- bzw. Blended-Learning-Formate durchführen zu können. Kein Zweifel, digitale Angebote der politischen Bildung können zusätzliche Teilhabechancen eröffnen und für bisher unerreichte Zielgruppen interessant sein. Damit dies gelingt, bedarf es aber einer noch größeren Teilnehmer*innenorientierung – sowohl technisch, als auch methodisch-didaktisch – und entsprechender Unterstützung. ■

Welche digitalen Tools setzen an den Vorkenntnissen und technischen Möglichkeiten der Teilnehmer*innen an? Wie kommuniziere ich bedarfssensibel im virtuellen Raum? Welche Möglichkeiten gibt es, die Teilnehmer*innen vor ihren Bildschirmen zur aktiven Teilnahme zu animieren?

Auf Seiten der Teilnehmenden haben die Erfahrungen seit Frühjahr 2021 gezeigt, dass diejenigen mit geringer digitaler Affinität, wenig Technikwissen oder mangelhafter technischer Ausstattung nur schwer von den Angeboten erreicht werden. So fielen dann auch die Anmeldezahlen für eilig entwickelte Online-Angebote zum Thema Rechtspopulismus oder den Auswirkungen der Corona-Pandemie deutlich niedriger aus, als bei Präsenzformaten erwartbar gewesen wäre. Probleme in der Handhabung der Video-Konferenztools, langsame Datenleitungen oder ein ungewohnter Kommunikationsfluss („passive Interaktion“) waren weitere Hürden für Bildner*innen und Teilnehmer*innen.

Auf dem Weg zu mehr Bildungsgerechtigkeit und demokratischer Teilhabe sind solche Barrieren fatal. Hier bedarf es besonders niedrighschwelliger Konzepte und bedarfsorientierter Qualifizierungen für alle Beteiligten.



Christoph Feick ist seit 2012 Prozess- und Bildungsberater bei Arbeit und Leben Rheinland-Pfalz und seit 2020 zuständig für Politische Bildung.

www.arbeit-und-leben.de



Das Projekt „DigitalFIT in Rheinland-Pfalz“ wird gefördert durch das Ministerium für Arbeit, Soziales, Transformation und Digitalisierung Rheinland-Pfalz (MASTD) aus Mitteln des EU-Hilfsprogramms RFACT-EU.

Digitalisierung der Weiterbildung

Die Arbeit und Leben Landesarbeitsgemeinschaft Mecklenburg-Vorpommern startete im Sommer das Projekt Digitalisierung der Weiterbildung. Es soll außerschulischen Bildungsträgern in Mecklenburg-Vorpommern Anlaufstelle sein und die (Weiter-)Entwicklung digitaler Weiterbildungsformate forcieren.



Digitale Angebote zu erstellen bzw. wahrzunehmen, wurde in den letzten zwei Jahren zum Gebot. Es musste ein Vorgang über Nacht umgesetzt werden, der seit Jahren überfällig war, zu dem wir uns jedoch selbst nie ausreichend zwingen, obwohl das Thema Digitalisierung seit fast zehn Jahren auf den Tagesordnungen stand. In den allermeisten Fällen war das Wasser, in das wir alle geworfen wurden, bitterkalt. Die Videokonferenz-Anbieter schossen wie Pilze aus dem Boden oder erfreuten sich endlich der langersehnten Aufmerksamkeit. Es fehlte bei der Wahl digitaler Tools oftmals an der entsprechenden Sorgfalt, auch weil es an der Zeit mangelte, diese walten zu lassen.

Wir haben uns 2020 somit autodidaktisch durchge-

kämpft. Bis die ersten Erfahrungswerte ein genaueres Urteil erlaubten. Oder die Datenschutzbeauftragten ein Urteil fällten, welcher Anbieter von Online-Produkten nun doch nicht mehr genutzt werden konnte, da er die DSGVO nicht einhalte. 2021 kehrte sich die Schubrichtung wieder um und viele Menschen waren der Videokonferenzen überdrüssig. Online-Müdigkeit oder auch Zoom-Fatigue sind Begriffe, die im Frühjahr aufkamen. Bildungsveranstaltungen in Präsenz wurden rasant gebucht, Online-Angebote eher verschmäht. „Ich will endlich wieder Menschen persönlich sehen!“ Diese Sehnsucht nach der direkten sozialen Interaktion, die am Bildschirm zu kurz zu kommen scheint, spürten Organisierende wie Interessierte gleichermaßen.

Digitale Weiterbildung ist vielfältig und anders.

Es gilt nun, aus den gewonnenen Erkenntnissen der letzten Jahre etwas Grundlegendes zu entwickeln und nicht komplett zurück zur analogen Welt zurückzukehren. Es wird auf Dauer keine Welt ohne digitale Medien geben. Sie sind längst Alltag und besonders unter jüngeren, die mit ihnen aufgewachsen sind, eine Selbstverständlichkeit. Man kann von post-digitalen Lebenswelten sprechen, wobei „post-“ hier meint, dass die Phase abgeschlossen ist, in der „irgendwas als explizit digital bezeichnet werden muss“. Es gehört dazu und prägt auch „nicht-digitale“ Bereich unseres Lebens (Flasche 2021).

Die meisten Menschen verbinden mit dem Wort Digitalisierung einen irgendwie gearteten Zusammenhang aus technischen Endgeräten und dem Internet. Sie verstehen, so scheint es, unter digitaler Weiterbildung die klassischen Online-Seminare.

Doch das ist viel zu kurz gedacht, denn Digitalisierung bedeutet eben nicht, dass alles möglichst künstlich und unpersönlich ist. Digitalisierung und damit digitale Weiterbildung ist vielfältig. Sie reicht von eben diesem Online-Seminar über Erklärvideos, Scrollytelling-Websites¹ über Online-Meetings zum ersten Kennenlernen bei einem internationalen Jugendaustausch bis hin zum Verwenden von Apps wie Actionbound oder einem elektronischen Whiteboard in Präsenzveranstaltungen. Nur, weil alle zusammen in einem Raum sitzen, sind digitale Lernmittel schließlich nicht verboten. Und nur, weil Teilnehmende einer Veranstaltung vor einem Bildschirm sitzen, heißt das nicht, dass Sie gerade große räumliche Entfernungen überbrücken.

Für eine erfolgreiche digitale Weiterbildung müssen wir uns drei wesentlicher Zusammenhänge klarwerden:

1. Digitale Medien verlangen andere Nutzungskontexte als es bisherige Medien tun.

Wir können beispielsweise einen Impulsvortrag oder eine Gruppenarbeit nicht Eins-zu-eins aus dem Seminarraum in eine Videokonferenz übertragen.

Digitale Medien erfordern zumeist (nicht immer!) eine progressivere Didaktik. Diese hat das Ziel die Lernenden zu Suchenden auszubilden, im Gegensatz zur Nachahmung als Ziel der klassischen Didaktik (Vgl. Tabelle). Digitale Medien befördern diese geforderte Selbstständigkeit in der Inhaltserarbeitung. Einerseits, da vieles an Ihnen so neu ist, dass wir uns alle selbstständig an sie herantasten müssen und zum „Suchen“ gezwungen werden. Andererseits, da digitale Medien entweder keine Inhalte bieten, sondern nur Mittel

zur Erarbeitung dieser sind, oder aber die Inhalte so vielfältig und nur wenig institutionalisiert bzw. aufbereitet sind, dass es noch mehr als schon im analogen Medienzeitalter notwendig ist, eine Kompetenz zu entwickeln, woran man wahrhaftige Zusammenhänge erkennt und wie man Sie von „Fake News“ unterscheidet. Mit anderen Worten: Digitale Didaktik erfordert – direkter als es die klassische Didaktik tut – mehr Raum für das selbstständige Ausprobieren und eine Interaktion. Einem Vortrag über einem Bildschirm auf längere Zeit Aufmerksamkeit zu schenken, fällt deutlich schwerer, als dies von Angesicht zu Angesicht zu tun. Die geistige Anwesenheit der Lernenden aufrecht zu erhalten, bedarf anderer Mittel. >>

*1 // Die User*innen bewegen sich bei Scrollytelling-Websites aktiv durch eine Geschichte, indem sie immer weiter scrollen. Texte, Bilder, Videos und Audio wechseln sich auf den minimalistisch gehaltenen Websites ab oder werden kombiniert.*

2. Distanzlose Kritik innerhalb der zu kritisierenden Medien:

Anders als in der klassischen Bildung geraten Bildende bei der Verwendung von digitalen Tools in ein Dilemma, auf das auch der 16. Kinder und Jugendbericht hinweist: „Auf der einen Seite muss Kritik an Plattformen [...] legitim sein, um einen radikalen netzkritischen Diskurs auf mehreren Ebenen führen zu können. Andererseits müssen die kritisierten Plattformen genutzt werden, um Zielgruppen zu erreichen, die dort aktiv sind und über andere Kanäle nicht angesprochen werden können. [...] Daher sind affirmative und immersive [...] Formate und Zugänge (über Influencerinnen und Influencer, Streaming-Formate, Social

Media u.a.) notwendig, um neue Bildungsräume zu öffnen bzw. offenzuhalten“ (Vgl. BMFSFJ 2020: 296). Wir „nutzen [also] bewusst große privatwirtschaftliche Plattformen und [müssen] zugleich einen kritisch-reflektierten Umgang mit den dahinter liegenden Geschäftsmodellen des Datenkapitalismus und seinen Auswirkungen gewährleisten“ (Jantschek 2021). Kritik zu äußern ist distanzlos im Medium selbst durchaus möglich. Es gilt schließlich, die Widersprüche zunächst zu analysieren und auszuhalten, bevor man sie auflösen kann.



© NordWood Themes on Unsplash

3. Bildungsarbeit mit Social Media?

Die letzten Jahre ließ sich verstärkt beobachten, dass soziale Netzwerke neben der klassischen Öffentlichkeitsarbeit auch die Verbreitung von Bildungsinhalten und die kritische Auseinandersetzung mit der natürlichen wie künstlichen Lebenswelt ermöglichen. Soziale Medien haben nicht nur das Gefühl politischer Beteiligungen über zivilgesellschaftliche Bewegungen wie Fridays for Future, Black Lives Matter u.a. begünstigt, sie tragen auch Bildungsinhalte beschleunigt in die Gesellschaft, wie es über institutionelle Wege im klassischen Sinne nicht erreichbar wäre. Seien es Erkenntnisse zu intersektioneller Diskriminierung

und die Möglichkeit, die Perspektive der Betroffenen wahrnehmen zu können, oder historische Zusammenhänge direkter nachvollziehen zu können. Dieses Potenzial haben auch viele politisch Bildende erkannt. Die Amadeu-Antonio-Stiftung oder die Bildungsstätte Anne Frank seien hier mit ihren Postings auf Instagram beispielhaft genannt. Auch die klassischen Medien verbreiten ihre Inhalte auf den Plattformen, um ihre Zielgruppen zu erreichen. Sie betreiben damit keine reine Öffentlichkeitsarbeit und nicht ausschließlich Community-Bindung, sondern machen im weitesten Sinne Bildungsarbeit. Zusammenfassende

Kontextualisierung von aktuellen Geschehnissen mit politischen und historischen Hintergründen – was machen Impulsvorträge in der politischen Bildung anderes?

Manche Institutionen gehen noch viel weiter: Instagram ist in seinem Ursprung ein Selbstinszenierungsmedium. Diese Tatsache nutzten SWR und BR und starteten anlässlich des 100. Geburtstags von Sophie Scholl am 9. Mai 2021 ein Projekt bei Instagram, das die Widerstandskämpferin in die

Gegenwart holte. „Im Kanal @ichbinsophiescholl lässt Sophie Scholl, gespielt von Luna Wedler, ihre User*innen emotional, radikal subjektiv und in nachempfundener Echtzeit an den letzten zehn Monaten ihres Lebens teilhaben“ (SWR 2021). Das ist politisch-historische Bildung, die die Zielgruppe in ihrer Lebenswirklichkeit abholt. Wie erfolgreich das Projekt wirklich war (längerfristig viele Views, inhaltliche Reaktionen der Folgenden auf der Plattform), bleibt allerdings bis zu seinem Abschluss im März 2022 noch abzuwarten.

Projekt in Mecklenburg-Vorpommern soll Knotenpunkt sein.

Nun haben Weiterbildungstragende nicht immer die Zeit und die Möglichkeit über alle Best-Practice-Beispiele Kenntnis zu erlangen und von den Erfahrungen der anderen ebenfalls zu lernen. So ein aufwendiges Projekt, wie jenes zu Sophie Scholl können auch bis auf die Bundeszentrale für politische Bildung wohl kaum Weiterbildungstragende personell und finanziell stemmen. Doch auch mit weniger Aufwand lässt sich gute digitale Weiterbildung anbieten.

An dieser Stelle kommt das im Juli 2021 gestartete Projekt „Digitalisierung der Weiterbildung“ ins Spiel. Es soll drei Schwerpunkte erfüllen: Zunächst war eine Bedarfsanalyse geplant. Außerschulische Weiterbildungstragende in Mecklenburg-Vorpommern wurden in einer Umfrage zu ihrem Status quo im Hinblick auf digitale Weiterbildungsangebote befragt. Dadurch

konnte sowohl der Erfahrungsschatz ermittelt als auch die bestehenden Lücken aufgedeckt werden. Im Weiteren sollen diese offenen Stellen 2022 gefüllt und digitale Konzepte (weiter-)entwickelt werden. Dazu dienen zudem Experimentierräume – Veranstaltungsformate, die neue Wege gehen und digitale Medien in anderen Kontexten ausprobieren, um (durch Evaluierung) weitere Best-Practice-Beispiele zu erschließen oder ganz schlicht aus Fehlern zu lernen. Allgemein dient das Projekt dazu, eine Ansprechperson zu schaffen, die den Weiterbildungstragenden beratend zur Seite steht.

Ähnliche Projekte und Institutionen in Deutschland und darüber hinaus, sind eingeladen mit der Projektleitung in den Austausch zu kommen. Wir müssen das Rad schließlich nicht an jedem Ort neu erfinden. ■

LITERATUR

BMFSFJ (2020): 16. Kinder- und Jugendbericht. Förderung demokratischer Bildung im Kindes- und Jugendalter. Berlin.

Jantschek, Ole (2021): Schub ohne Richtung? Auftrag und Verortung digitaler politischer Bildung, in: Journal für politische Bildung, 2/21, Wochenschau-Verlag, Frankfurt/Main.

SWR (2021): Instagram-Projekt zu Sophie Scholl von SWR und BR, <https://www.swr.de/unternehmen/ich-bin-sophie-scholl-projekt-100.html> (25.08.2021).

Flasche, Viktoria (2021): Postdigitale Bildungskonzepte in ländlichen Räumen, in: BpB Werkstatt, Bildung im digitalen Wandel, <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/337292/postdigitale-bildungskonzepte-in-laendlichen-raeumen> (25.08.2021).

Fritz Beise, M.A. ist abgebrochener Informatiker, abgeschlossener Historiker und Soziologe und Projektleiter Digitalisierung der Weiterbildung bei der Landesarbeitsgemeinschaft Arbeit und Leben Mecklenburg-Vorpommern e.V.

www.arbeitundlebenmv.de

Das Projekt wird aus Mitteln des Landes Mecklenburg-Vorpommern gefördert.



»Digitale Bildung ist kein Ersatz, sondern eine Ergänzung für analoge Formate«



Impulse zur Vielschichtigkeit der digitalen Transformation in der politischen Erwachsenenbildung bei Arbeit und Leben

© Leon on Unsplash

Die politische Erwachsenenbildung bei Arbeit und Leben ist von einem zunehmenden Eingang digitaler Bildungsangebote geprägt. Bedingt durch die pandemischen Einschränkungen des öffentlichen, beruflichen und privaten Lebens, begann ab 2020 eine stete Phase der didaktischen und konzeptionellen Diversifikation, deren Kern eine umfangreiche Entwicklung hin zu unterschiedlichen Konzepten für Online-Seminare und Hybrid-Veranstaltungen, digitale Produkte für virtuelle Selbstlernphasen sowie eine bundesweit steigende Fülle an internen Expertisen hinsichtlich „guter“ digitaler Didaktik bildet – ein Wandel, der sich, angesichts der Parallelität von Chancen und Herausforderungen, seitdem in einem fortwährenden Werden und Erfinden befindet.

In Kooperation des Bundesarbeitskreises Arbeit und Leben und dem SINUS-Institut für Sozial- und Marktforschung wurde im Rahmen des Modellprojekts „Blickwechsel: Neuausrichtung der Zielgruppenarbeit in der politischen Erwachsenenbildung bei Arbeit und Leben“ eine Expertise erstellt, die systematisiert auf die zentralen Anforderungen dieses Transformationsprozesses blickt und Schlüsselkriterien guter digitaler Didaktik zusammenfasst.

Nachfolgend werden die zentralen Ergebnisse aus der erstellten Expertise vorgestellt, deren Aufbau

Top-Down-Fragen bildeten: zunächst erfolgten strategische Fragestellungen zur politischen Erwachsenenbildung bei Arbeit und Leben sowie Einschätzungen zur Digitalisierung, bevor der Fokus zunehmend auf didaktisch-konzeptionelle Aspekte und die Praxis digitaler politischer Bildung gerichtet wurde. Befragt wurden jeweils die pädagogischen Mitarbeiter*innen, Teamer*innen und Mitglieder der Geschäftsführungen aus den Landesarbeitsgemeinschaften sowie des Bundesarbeitskreises Arbeit und Leben zu ihren Erfahrungen und Einschätzungen.

Zur Rolle der politischen Erwachsenenbildung bei Arbeit und Leben

Grundlegend äußerten alle Befragten eine hohe ideelle Identifikation mit den Bildungszielen und Grundwerten von Arbeit und Leben, deren Hauptmerkmal in der Befähigung zur Urteilsbildung, Wahrnehmung der eigenen Rechte vor allem für sozial und bildungsspezifisch Benachteiligte sowie einer hervorgehobenen Ausrichtung auf Empowerment gesehen wird. Der politischen Erwachsenenbildung bei Arbeit und Leben wird ausgehend von diesem organisationsspezifischen Profil eine signifikante Relevanz zugesprochen: Aktuelle gesamtgesellschaftliche Konfliktlinien im Zusammenhang der Klimakrise, globaler Konflikte sowie kontinuierlicher Migrationsbewegungen und einer steigenden sozial-ökonomischen Ungleichheit würden in entsprechenden Angeboten besonders hervorgehoben, kontrovers und zugleich mit Fokus auf konkrete positive Veränderungspotentiale hin diskutiert. Gegenwärtig sei dies im Rahmen von Veranstaltungen zu den Themenfeldern Demokratie und Populismus sowie Ökologie und Nachhaltigkeit

zu beobachten. Auch für die Zukunft schätzen die Befragten die Bedeutung der genannten Themen und damit gemeinsam die Rolle der politischen Erwachsenenbildung als besonders hoch ein. Da die Bildungsangebote für Erwachsene in der Regel im Rahmen von Bildungsfreistellungen mit Förderung durch die Bundeszentrale für politische Bildung oder durch die Weiterbildungsgesetze der Länder stattfindet, äußern die Befragten zugleich eine deutliche Sorge vor abnehmenden Arbeitnehmer*innen Freiheiten und damit der Wahrnehmung der politischen Erwachsenenbildung im Zuge der Arbeitswelt 4.0. Hierzu gelte es unter der Prämisse der Teilnehmendenorientierung kontinuierlich die Leitfrage „mit welchen Themen und in welcher Form können Menschen „abgeholt“ werden?“ im eigenen Arbeitsalltag widerzuspiegeln, wofür die Befragten häufige Perspektivwechsel, Empathiefähigkeit und ein diverses Netzwerk an lokalen Kooperationspartnern als zentrale „Gelingensfaktoren“ benennen.



© 123RF Lizenzfreie Bilder, / topvector

Digitalisierung und digitaler Wandel

Geprägt durch den Ausbau der internen technischen Ausstattungen sowie der damit einhergehenden Aneignung neuen Anwendungswissens wird Digitalisierung zunehmend als gestaltbarer Prozess wahrgenommen, der nicht als Ersatz, sondern als Ergänzung bestehender Routinen verstanden wird. Die wesentlichen Vorteile werden derzeit hinsichtlich der Reduktion von Reisezeiten und -kosten für digitale Transferreffen mit Kooperationspartnern und Kolleg*innen sowie der vereinfachten gemeinsamen Ergebnissicherung gesehen. Auch mit Blick auf den gesamtgesellschaftlichen digitalen Wandel überwiegen insgesamt deutlich die optimistischen Einschätzungen:

„Die Menschen kommen näher zusammen: Es ist einfacher sich zu vernetzen durch digitale Möglichkeiten. Damit gehen Veränderungen einher, vor allem in Partizipationsprozessen.“

Dass es bereits eine große und stetig wachsende Fülle an digitalen Tools, virtuellen Plattformen und verfügbarer Hardware gibt, der Digitalisierungsprozess an sich also bereits weit fortgeschritten ist, wird im eigenen Arbeitskontext als große Herausforderung gesehen. Sich in den Möglichkeiten des technisch Verfügbaren zu orientieren und dabei „Fehlertoleranz“ zuzulassen, wird mehrheitlich als hoher Ressourcenaufwand erfahren, der vor allem mit Blick auf die Anforderungen der Zielgruppen in der politischen Erwachsenenbildung verunsichernd wirkt. So war die Zeit unmittelbar nach Beginn der Einschränkungen für Präsenzveranstaltungen von der Suche nach einem „Gespür“ für die Bedürfnisse von Teilnehmenden im digitalen Raum geprägt.

Digitale Didaktik in der politischen Erwachsenenbildung

Seit Ausbruch der Pandemie wird ein sehr hohes Tempo der Veränderungen in der politischen Erwachsenenbildung bei Arbeit und Leben wahrgenommen. Diesem Prozess stehen die Befragten weitestgehend entschlossen und neugierig gegenüber – befinden sich aber (zum Zeitpunkt der jeweiligen Befragung) in unterschiedlichen Ausgangspositionen: teilweise wurden neue Konzepte mit Zielgruppen erprobt und evaluiert, teilweise wurde gerade erst die eigene Fort- und Weiterbildung für den Umgang mit neuen digitalen Tools und Endgeräten abgeschlossen und rein konzeptionell auf das eigene Bildungsprogramm übertragen. Aus den Rückmeldungen ergaben sich nachfolgende Einschätzungen und Kriterien zur digitalen politischen Bildungspraxis mit Erwachsenen:

Grundlegende Partizipationspotentiale und Barrieren:

Mehrheitlich zeichnet sich ab, dass mit den Möglichkeiten einer digitalen Didaktik in der politischen Erwachsenenbildung Zugänge zu neuen, heterogenen Zielgruppen geschaffen wurden. Diese seien nicht nach Milieus, sondern nach „Lebensphasen“ (ab dem 30sten Lebensalter, mitten im Berufs- und Privatleben) klassifiziert. Dies wurde auf den zeitlichen Faktor

(bestimmter) digitaler Formate zurückgeführt, da sie kürzer dauern und die Teilnahme ohne längere An- und Abreisen möglich sei. Ferner würde Menschen mit eingeschränkter Mobilität ein neuer Zugang zu politischer Erwachsenenbildung ermöglicht: *„Der wahrnehmbare Abbau von Barrieren gilt genauso für Menschen, die körperliche Beeinträchtigungen haben und mit dem Rollstuhl nicht überall hinkommen. Auch wenn jemand nicht mehr so gut sieht: auf dem eigenen Schirm zu Hause mit Unterstützungssoftware ist die Teilnahme an einem Seminar viel einfacher.“* Hinsichtlich sogenannter bildungs- und sozialbenachteiligter Zielgruppen ist im Rahmen der Expertise jedoch deutlich umstritten, inwiefern diese im Rahmen digitaler Bildung vermehrt oder besser zu erreichen seien. Als herausfordernde Kriterien wurden hierzu eine mangelnde technische Ausstattung und schlechte Internetverbindung seitens der Teilnehmenden sowie ein erhöhter Betreuungsaufwand bereits mit Beginn der Anmeldung genannt.

Austausch und Vermittlung im digitalen Raum: Nach Einschätzung der Befragten ist eine gelungene Kommunikation die große Herausforderung digitaler Bildungssettings. Dies wird teilweise auf das Vorherrschen geringer Akzeptanz digitaler Formate bei Teilnehmenden zurückgeführt, zugleich aber auch auf die erschwerte digitale Umstellung seitens der Teamenden selbst: *„Die Zurückhaltung von vielen Personen ist nochmal eine andere. Es ist schwieriger zu diskutieren oder zusammen ins Gespräch zu kommen. Wenn man dann mit 10, 15, 20 Leuten im virtuellen Raum sitzt, da ist die Bereitschaft doch nicht so schnell da, das Wort zu ergreifen oder die Zurückhaltung einfach größer.“* So wurde zwischenzeitlich zwar ein Anstieg an Teilnehmenden wahrgenommen, jedoch zugleich auch eine Reduzierung von Austausch. Vor allem durch die Andersartigkeit der Pausen im Vergleich zu analogen



© Daniel Thomas on Unsplash

Formaten wurden öfters eingeschränkte Aufmerksamkeitsspannen und schnellere Erschöpfungserscheinungen geschildert. Dies führten die Befragten zudem auch auf eine sich einstellende „digitale Verdrossenheit“ zurück: *„Analoge Veranstaltungen werden in der Annahme, ein wichtiges Abgrenzungsmerkmal zum digitalen Berufsalltag zu sein, besucht.“*

Hinsichtlich der wirksamen Stärkung von Austausch und Vermittlung im Digitalen seien grundlegend die Kompetenzen und die Qualifizierung der Teamenden gefragt. Die Anwendung von Tools sollte dabei im optimalen Fall auf ein notwendiges Minimum reduziert und zugleich auf maximale Beherrschung ausgerichtet werden. Die digitale Lernumgebung sollte so für alle Beteiligten möglichst einfach und niedrigschwellig gestaltet sein. Bereits im Vorfeld der Veranstaltung, so die bisherige Erfahrung mit Online-Seminaren der Befragten, sollte die einbindende Kommunikation mit den Teilnehmenden beginnen. Hierbei fanden exemplarisch eine Abfrage der Teilnehmendenerwartungen sowie eine transparente Beschreibung der verwendeten Technik und Tools mit Raum für Rückfragen und Unterstützung statt.

Themen für „digitales Lernen“: Die Befragten äußerten einen hohen Bedarf nach Abgrenzung von Themen, die ausschließlich in Präsenz stattfinden sollten und Themen für neue, vordergründig digitale Formate.

Im Rahmen von digitalen Formaten sei den Themen Vorzug zu geben, die sich mit Digitalität an sich beschäftigen und deren eigene digitale Medialität inhaltlich aufgearbeitet bzw. in die Diskussion eingebunden werde. Sensible Themen wie Armut, Gewalt oder Mobbing, so die einstimmige Überzeugung, sollten nur in geschützten Räumen im Rahmen von Präsenzformaten behandelt werden.

Ausbau neuer Formate und Methoden: Die Arbeit an neuen Formaten hat insgesamt ein Gefühl des „Neubeginns“ ausgelöst: die pädagogischen Mitarbeitenden haben die Phase seit Ausbruch der Coronapandemie als „Stunde Null“ und Chance empfunden, das Portfolio an Angeboten zu modernisieren und dabei große Freiheiten in ihrer jeweiligen Kreativität und Umsetzung in der politischen Erwachsenenbildung empfunden. So wurde die Einschätzung geteilt, dass *„die digitale Umstellung teilweise „Schwachstellen“ einzelner Formate überhaupt erst aufgezeigt“* habe. In der Überwindung von Gewohnheiten wird deshalb ein essenzielles Kriterium für den Ausbau neuer Formate und Methoden gesehen. Bestehendes „nur“ digital zu übersetzen, wird dabei entschieden als falscher Ansatz erachtet.



Gelungene Kommunikation ist die große Herausforderung digitaler Bildungssettings

© Good Faces

Vielfach wurde die hohe Bereitschaft und Motivation geäußert, nachhaltig gänzlich neue Formate zu probieren und stetig fortzuentwickeln. Die Einbindung von Elementen der Gamification in der politischen Erwachsenenbildung, beispielsweise im Rahmen eines virtuellen Escape-Rooms zu Verschwörungserzählungen, habe gezeigt, wie das „Erfahren“ anderer Lebenswelten in Form digitaler Vermittlung stattfinden könne.

Die Besonderheit digitaler Methodik wird in genau diesem Potential virtueller Räume gesehen, welches konzeptionell jedoch weiter ausgearbeitet und erprobt werden müsse. Die Expertise verdeutlichte hierzu auch die Sorge, dass (nach der Pandemie) ein „Zurück zum Zuvor“ stattfinden könnte und die neuen Chancen und Impulse für die politische Erwachsenenbildung verloren gingen.

Ausblick: Der digitale Raum von morgen

Die Expertise blickt abschließend auf die künftige Perspektive digitaler Didaktik in der politischen Erwachsenenbildung mit Fokus auf die Ausrichtung und das Selbstverständnis von Arbeit und Leben. Die Vielschichtigkeit des Digitalisierungsprozesses solle, so die Empfehlung, über die Definition von Zielen der Transformation gerahmt werden. Die Autor*innen gehen von der Fragestellung aus, wie dasjenige, was Arbeit und Leben ausmacht und mit dem sich die Befragten besonders identifizieren, in eine zukünftige Form „gegossen“ und auf die Ansprüche in der digitalen Bildungswelt ausgerichtet werden könne. Gegenwärtig ist ein besonderes Zeitfenster zu diesen Fragen gegeben, welches neben der strategischen Definition von Digitalisierungszielen auch gesamtgesellschaftlich ein neues, erweitertes Verständnis von Partizipation vor allem für junge Erwachsene in

der „Rush-Hour“ des Lebens über digitale Welten und Kanäle integriert. „Aufsuchende“ Bildungsarbeit über soziale Netzwerke sei hierzu genauso zu probieren, wie der weitere Ausbau von virtuellen Selbstlernangeboten, die im Rahmen von Online-Seminaren und Hybrid-Veranstaltungen thematisch aufgearbeitet werden können.

Vor dem Hintergrund der Expertise und der darin herausgearbeiteten Handlungsempfehlungen wurde im Rahmen des Modellprojekts „Blickwechsel“ der Aktionstag „Digitale Politische Bildung bei Arbeit und Leben“ am 13.10.2021 ausgerichtet und in Kooperation des Bundesarbeitskreises und der Landesarbeitsgemeinschaften Arbeit und Leben an neuen Zielsetzungen und Qualitätskriterien für die künftige digitale Bildungspraxis gearbeitet. ■



Samir Čolić ist pädagogischer Mitarbeiter beim Bundesarbeitskreis Arbeit und Leben und koordiniert das Projekt „Blickwechsel – Neuausrichtung der Zielgruppenarbeit in der politischen Erwachsenenbildung von Arbeit und Leben“.

www.arbeitundleben.de

Das Modellprojekt „Blickwechsel – Neuausrichtung der Zielgruppenarbeit in der politischen Erwachsenenbildung von Arbeit und Leben“ wird gefördert durch die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb).

Gefördert durch die
bpb
 Bundeszentrale für politische Bildung



Einen guten Einstieg gestalten

Methodenkarten für Anfangssituationen, Kennenlernen und Warm-Up-Aktivitäten in virtuellen Seminaren

WarmUps, Kennenlernmethoden, Fokussierungen, Auflockerungen – gehören einfach zu einem guten Seminar.

Doch gerade solche Methoden sind im „digitalen Raum“ oftmals sehr viel schwieriger zu gestalten.

Die Methodenkarten „Einen guten Einstieg gestalten“ schaffen hier Abhilfe.

Die vorliegende Sammlung von 33 Methoden übersetzt „WarmUp“-Klassiker wie den „Steckbrief“ oder „Ich seh was, was du nicht siehst“ in die Onlineumgebungen, die nun unseren Bildungsalltag prägen. Mit Methoden wie der „Emoji-Challenge“, „Be with me“ oder auch „Dein Lieblingsmeme“ werden jedoch auch ganz neue Ansätze aufgezeigt, die speziell für Onlineseminare, Webinare und Videokonferenzen konzipiert wurden.

Die Methodensammlung kann über den Bundesarbeitskreis Arbeit und Leben bestellt oder einfach heruntergeladen werden.

[>> Download](#)

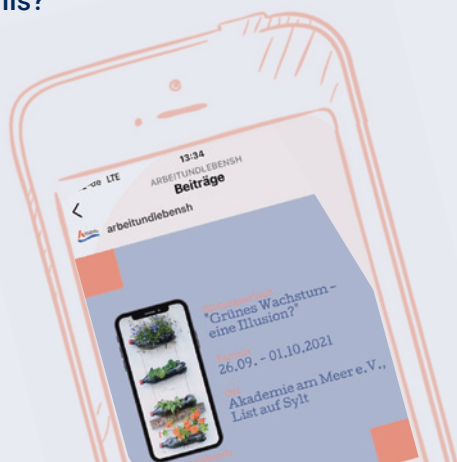
#wirgehen- digital

Wie komme ich als NGO zu einer Social Media-Strategie? Ein exemplarisches Beispiel

Social Media ist in aller Munde und nicht nur bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen eines der wichtigsten Kommunikationsmittel. Auch im Bereich der Meinungsbildung und bei politischen Themen gewinnen die Social Media Kanäle stetig an Relevanz. Über herkömmliche Wege (wie Website, Flyer, Publikationen etc.) sind immer weniger Menschen gut zu erreichen. Social Media bietet hingegen die Chance, gerade jüngere Zielgruppen, spielerisch, schnell und direkt anzusprechen. Damit bergen diese Kanäle ein nicht zu unterschätzendes Potenzial, um auch als Nichtregierungsorganisation (NGO) eine größere Reichweite zu entwickeln. Zeitgleich stellen sich entscheidende Fragen: Wie erarbeite ich mir eine Social Media-Strategie mit begrenzten personellen und finanziellen Ressourcen? Wie schaffe ich es, regelmäßig zu posten? Welche Maßnahmen funktionieren gut und was entpuppt sich ggf. auch als Hindernis?

#Newbie. Die Abteilung der Politischen Bildung von Arbeit und Leben Schleswig-Holstein ist seit April 2021 unter @arbeitundlebensh auf Instagram zu finden. Aktuell umfasst der Account 55 Beiträge, verschiedene Storyhighlights und um die 180 Abonnent*innen. Aufgrund der begrenzten personellen Ressourcen bei Arbeit und Leben Schleswig-Holstein im Bereich der Öffentlichkeitsarbeit stand schnell fest, dass wir unser Social Media Angebot zunächst gezielt auf die Abteilung „Politische Bildung“ zuschneiden und nicht den Anspruch haben, alles abzubilden, was wir als gemeinnützige Bildungs- und Beratungseinrichtung anbieten. Auch wenn perspektivisch und langfristig angestrebt ist den Onlineauftritt auszubauen, war die erste lesson learned:

»Realistisch die eigenen Ressourcen einschätzen und erreichbare Ziele stecken. Für uns heißt das, zwei Postings in der Woche einzuplanen.«



Im Rahmen eines internen Workshops und einer Agenturberatung ging es für uns dann darum, neben der Abwägung der Chancen (bspw. Verschiebung der Meinungsbildung in den digitalen Raum, Erreichbarkeit von Zielgruppen) und Risiken (bspw. Datenschutz, Umgang mit (Hass)Kommentaren) unsere Ziele und Zielgruppen ebenfalls realistisch zu definieren. Hierbei war schnell klar, dass unser klares Standing gegen menschenverachtende Einstellungen, unser Engagement für eine vielfältige sowie gerechte Gesellschaft und unsere Bildungsangebote in diesen Bereichen auch unser Profil auf Instagram prägen sollten. Alle Beiträge, egal ob zu einem Gedenktag, aktuellen Ereignissen oder zur Ankündigung einer Veranstaltung, werden daher aus dieser Perspektive geschrieben. Neben der inhaltlichen Stringenz entschieden wir uns dazu, auch ein einheitliches Design einzuführen, sodass bestimmte Postings immer im selben Design erscheinen und somit einen Wiedererkennungswert haben. Die zweite lesson learned war für uns somit:

»Das eigene Profil definieren und einen roten Faden für den Onlineauftritt festlegen.«



Als gemeinnützige Bildungseinrichtung ist es uns ein zentrales Anliegen über politische Themen zu informieren und die Meinungsbildung zu unterstützen. Dies tun wir zum einen in unseren klassischen Formaten wie Bildungsurlauben oder Projekttagen. Bedingt durch die Verschiebung von Diskursen in den digitalen Raum und die wahrzunehmende Polarisierung in der Gesellschaft, sehen wir uns aber auch verpflichtet, digital, Courage für Menschenrechte und Demokratie zu zeigen. Gesellschaftspolitische Themen sind allerdings nicht so „like-bar“ wie Tierfotos, Lifestyle-Tipps oder lustige Videos. Entsprechend schwieriger ist es Reichweite aufzubauen und Likes zu generieren. Wir probieren deshalb verschiedene Formate aus, die wir in regelmäßigen Abständen wechseln. Besonders gut geht bisher das Vorstellen von Materialien oder Veranstaltungen. Das liegt auch daran, dass die Netzwerkpartner*innen, die an der Erstellung beteiligt waren, ein Eigeninteresse haben zu „ liken“, besonders, wenn man sie im Foto vernetzt. Weniger Likes müssen aber nicht automatisch für eine fehlende Zustimmung sprechen, wie sich in Gesprächen mit Follower*innen gezeigt hat. Ein Post über „Racial Profiling“ mag beispielsweise nicht dazu animieren, sein Gefallen auszudrücken, gleichwohl er gut informiert hat. So verlassen wir uns bei unserem Format „Begriffe-Dienstag“, in dem wir in verständlicher Sprache jede Woche einen Begriff der politischen Bildung erklären, auf unsere Grundidee, Jugendliche und Multiplikator*innen gleichermaßen anzusprechen und sind mit der stabilen Anzahl von Likes im Mittelfeld erstmal zufrieden. Für uns war eine dritte lesson learned daher:

»Sich nicht entmutigen und nicht nur von Likes leiten zu lassen, sondern die eigenen Themen in den Fokus zu stellen.«

Wieviel Arbeit macht das Ganze denn nun? Zu Beginn haben wir viel Arbeit investiert. Um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie gesellschaftspolitische Themen für unsere Zielgruppen auf Instagram attraktiv dargestellt werden können, haben wir Fortbildungen und Workshops besucht und uns beraten lassen. Da immer wieder darauf verwiesen wird, wie wichtig gute Fotos sind, haben wir zudem etwas Budget für Fotos eingeplant und eine interne Fotodatenbank aufgebaut. Schließlich läuft es darauf hinaus, dass wir alle Posts oder Ideen für Posts in einem Redaktionsplan festhalten und einmal im Monat den Folgemonat vorbesprechen. Fotos finden wir oft ganz einfach und kostenlos auf der Fotoplattform unsplash, Textfotos erstellen wir mit der App CANVA und mit der Handykamera lassen sich ebenfalls gut Eindrücke einfangen und verwenden. Unsere vierte lesson learned ist daher:

»Budget und Zeit für Fortbildungen und Fotosuche einplanen. In einem Redaktionsplan Inhalte für den Folgemonat vorplanen.«

Wenn ihr 100 Abonnent*innen erreicht, verrät euch Instagram Insights, wie Informationen über eure Follower*innen (Alter, Wohnort etc.) aber auch an welchen Tagen und zu welcher Tageszeit diese am aktivsten sind. Entsprechend könnt ihr eure Posting-Zeit und/oder eure Inhalte anpassen. Am meisten Reichweite bringen aktuell Reels – ein Videoformat, das ermöglicht, kurze Videos zu bearbeiten und zu teilen. Die Funktion bedarf etwas Übung und ist gerade am Anfang mit etwas Zeitaufwand verbunden. Aber der Zeitaufwand lohnt sich. Auch wenn ihr, wie wir, keine Social-Media-Expert*innen seid, lässt sich Vieles ausprobieren und lassen sich Wege finden, Themen der politischen Bildung an noch mehr Menschen zu bringen. Wie wäre es zum Beispiel mal mit einer Mitmachaktion? Daher folgen wir unserer fünften lesson learned:

»Einfach mal ausprobieren. Interaktive Formate, Videos und persönliche Einblicke (bspw. in den Büroalltag) generieren Aufmerksamkeit und können die Identifizierung mit den Inhalten unterstützen. Darauf möchten wir in der Zukunft den Fokus legen.« ■



Vivian Scheibe ist Bildungsreferentin bei Arbeit und Leben Schleswig-Holstein und Beauftragte für Social Media.

Anna Tötter ist Bildungsreferentin und stellv. Geschäftsführung bei Arbeit und Leben Schleswig-Holstein

www.arbeitundleben-sh.de
Instagram: @arbeitundlebensh

Politische Bildung geht spazieren – Auf Orts-erkundung mit Action-bound

Konzeption, Umsetzung und Herausforderungen

Pandemiebedingt sind viele Menschen wohl so oft spazieren gegangen wie noch nie. Während Seminarangebote und vieles mehr abgesagt werden mussten, blieb häufig kaum eine andere Freizeitbeschäftigung als der Gang durch die Nachbarschaft – mit anderthalb Metern Abstand zum*zur Gesprächspartner*in. Und genau hier setzen wir an: Unsere Bounds sind interaktive Ortserkundungen, die kostenlos in einer App gespielt werden können. Dafür lädt man die App Actionbound auf das Smartphone und scannt den QR-Code des Bounds, den man spielen möchte oder lässt einfach Bounds in der Nähe suchen. Und schon kann es losgehen! Für alle richtig beantworteten Fragen und erfüllten Aufgaben gibt es Punkte, sodass man kann die Bounds auch gut gegeneinander spielen kann.



Was heißt das für Politische Bildung?

Viele unserer Präsenzseminare führen an authentische Orte. Dort können wir den Ort erkunden, etwas über ihn erfahren, Input geben und eine Diskussion anregen. Zum einen kann ein Bound ein alternatives Angebot darstellen, wenn pandemiebedingt Präsenzseminare ausfallen. Zum anderen kann der Bound in Seminare und sogar in Webinare integriert werden: Die Teilnehmenden spielen in Kleingruppen und kommen im Anschluss für eine gemeinsame Auswertung

und Diskussion wieder zusammen. Dies ermöglicht eine vertiefte Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Thema, die der Bound allein nicht in diesem Umfang leisten kann. Bounds sind also kein zukünftiger Ersatz für Seminare, sondern können es Interessierten ermöglichen, sich einem Thema selbstständig zu nähern und zudem als interaktives und abwechslungsreiches Element im Seminar dienen.

Wie erstelle ich selbst einen Bound? Worauf kommt es hierbei an?

Bei der Konzeption und Gestaltung eines Bounds stellen sich zunächst viele grundlegende Fragen, von denen wir hier nur auf einige kurz eingehen können: Zentral ist die Ansprache der potenziellen Nutzer*innen. Besonders die Beschreibung und der Auftakt eines Bounds sind wichtig, damit schnell und leicht erfasst werden kann, worum es thematisch geht. Die Bounds können je nach Thema und Zielgruppe unterschiedlich gestaltet werden. Von verspielten Bounds mit vielen Aufgaben und Quizfragen bis zu eher sachlich-informativen Stadtrundgängen ohne derlei Elemente ist vieles möglich. Doch nicht jedes Thema eignet sich für einen Actionbound. Es existiert generell seit Jahren eine ausführliche Debatte um Chancen und Grenzen von der Verbindung des Spielens mit Inhalten der politischen Bildung oder Bildung überhaupt, u.a. unter dem Schlagwort Serious Gaming, die den Rahmen dieses Artikels sicher sprengen würde. Dennoch stellen sich auch in der Übersetzung Teile unserer Inhalte von Präsenzseminaren in Bounds diesbezüglich Fragen: Eignet sich ein Thema für ein Spiel, und wie wird das entschieden? Falls ja, was heißt das für die Übersetzung von Inhalten in dieses Format?

Ein Thema in ein Spiel zu überführen, bedeutet nicht, dass es albern werden muss. Trotzdem sind wir überzeugt davon, dass sich nicht jedes Thema für einen Actionbound eignet. Das liegt durchaus auch an Design-Elementen, die wir als Erstellende nicht beeinflussen können. Für richtig gelöste Aufgaben werden Punkte vergeben. Diese werden durch Groschen, welche in ein Sparschwein fallen, symbolisch dargestellt. Dies ist aus unserer Sicht eine nicht ganz unproblematische Weise, (Lern-)Erfolg in Geld darzustellen. Eine andere Symbolik ist bisher jedoch nicht verfügbar. Für die Thematisierung von nationalsozialistischen Verbrechen, wie dem Raub von Vermögen von NS-Verfolgten oder von rassistischen Unterschieden in der ohnehin geringen Entlohnung von zivilen Zwangsarbeitenden im Nationalsozialismus, eignet sich diese Symbolik beispielsweise nicht.

Von hoher Relevanz ist auch, sich bei den gestellten Fragen und Antwortmöglichkeiten über suggestive oder gar manipulative Lenkungen Gedanken zu machen und diesen vorzubeugen. Wissensfragen eignen sich für eine Punktevergabe am besten.

>>

>>

Bei Fragen, auf die es keine eindeutig richtigen Antworten gibt, sollte es vermieden werden, Punkte für vermeintlich richtige Antworten zu geben. Gerade bei Fragen nach individuell-persönlichen Handlungsoptionen in fiktiven Situationen oder Szenarien sollte auf Moralisierungen verzichtet werden, um dem Pluralismus legitimer Werturteile Raum zu geben, ohne allerdings ethische Standards zu verlassen. Von großer Bedeutung ist außerdem, sich der Begrenzungen des Tools bewusst zu sein. Anders als im Seminarkontext kann der Bound keine aufgeworfenen Nachfragen beantworten. Auch das Diskutieren von abgerufenen Erfahrungen und ausgelösten Gefühlen – ein zentraler Aspekt von Politischer Bildung – entfällt. Es sei denn das Spielen eines Bounds wird in ein Seminar eingebettet. In der Erprobung wurde dabei deutlich, dass das Tool kein Ersatz für einen Workshop oder ein Seminar sein kann.

Eine weitere, ganz praktische Frage ist, wo der Bound gespielt werden soll? Wenn Orte tatsächlich aufgesucht werden sollen, kann dies durch Fragen, die nur mit Informationen von vor Ort beantwortet werden können, oder durch das physische Erreichen von GPS-Koordinaten erfolgen. Es ist aber auch möglich den Bound so einzurichten, dass derlei Fragen übersprungen werden können. Oder aber man verzichtet auf derlei ortsgebundene Elemente, sodass der Bound an jedem beliebigen Ort mit Internet spielbar ist. Bei ortsgebundenen Bounds empfiehlt es sich nach Möglichkeit einen Startpunkt mit öffentlichem WLAN auszuwählen, damit sich Nutzer*innen dort den Bound herunterladen können und für das Spielen nicht auf die Nutzung ihrer mobilen Daten angewiesen sind.

Auch bei der Gestaltung des Bounds gibt es einiges zu beachten:

- Es empfiehlt sich bei den Antwortmöglichkeiten von Quiz-Fragen möglichst keine Freitextfelder zu gebrauchen, sondern benutzer*innenfreundlich auf anklickbare Antworten zu setzen.
- Leider fehlt bei der Anwendung Actionbound eine Art Historie, bei der die Schöpfer*innen der Bounds nachverfolgen können, wo sie wann welche Änderungen vorgenommen haben.
- Bilder oder gar Videos machen den Bound in der Regel interessanter, dabei ist allerdings neben der Bildsprache auch auf die Rechte von Urheber*innen zu achten.

Zuletzt ist die Actionbound GmbH eine kommerzielle Anbieterin. Sich für eine kostenpflichtige Lizenz bei Actionbound zu entscheiden heißt auch, sich in eine gewisse Abhängigkeit zu begeben. Denn sollen die Bounds langfristig auffindbar und spielbar bleiben, muss die Lizenz jährlich neu erworben werden. Gerade bei kurzzeitiger Projektförderung ist dies im Sinne der Nachhaltigkeit des pädagogischen digitalen Angebots ein bedenkenswerter Aspekt.

>>

Zu unseren Bounds

Da pandemiebedingt lange keine Präsenzseminare stattfinden konnten, haben wir die Zeit genutzt, um eigene digitale Bildungsbausteine zu produzieren, die Interessierte ggf. auch außerhalb eines Seminars nutzen können. Neben Videos und Audios sind hierbei 11 Actionbounds entstanden, die in Berlin, Neuruppin, der Sächsischen Schweiz oder ortsunabhängig gespielt werden können (u.a. in Zusammenarbeit mit Educat e.V. und a tip: tap e.V.). Die Mehrheit der Bounds führt an verschiedene Orte (zu Fuß oder mit dem Fahrrad) und deckt hierbei thematisch ein breites Spektrum ab: Historisch-politische Bounds zur Arbeiter*innenbewegung oder Berliner Stadtentwicklung, Bounds zum Thema Nachhaltigkeit und Wasser oder soziale Themen wie Obdachlosigkeit in Berlin und institutioneller Rassismus.

Hierbei wurden je nach Bound unterschiedliche Elemente genutzt:

- **Die Aufgabe, eine bestimmte Koordinate zu finden.** GPS erkennt, ob die Spieler*innen an den richtigen Ort gelangt sind.
- **Input durch Text, Bilder, Videos oder Audios.**
- **Quizfragen:** Schätzfragen, Multiple Choice, freie Antworten.
- **Suchauftrag:** Etwas Bestimmtes finden und dort ein Selfie machen, wie zum Beispiel vor einem Denkmal.

In den Bounds werden Inputs, die Wissen zu einem Thema oder Ort vermitteln und spielerische Elemente, die Wissen oder Meinungen abfragen, abgewechselt. Freiberufliche Dozierende, die normalerweise einen Bildungsurlaub geleitet hätten, konnten ihre inhaltliche Expertise nun in einem Bound umsetzen und haben dabei auch ihre eigenen digitalen Kompetenzen weiter ausgebaut. Durch die enge thematische Anlehnung an geplante Bildungsurlaubsseminare, können die erstellten Bounds passgenau in unsere geplanten Präsenzseminare als neues Element eingebaut, in ihnen erprobt und im Anschluss ggf. überarbeitet werden. Zuletzt möchten wir noch auf die Möglichkeit, mit Teilnehmenden in einem Seminar selbst Bounds zu erstellen, verweisen. Dies haben wir bisher nicht erprobt, es bietet aber sicherlich spannende pädagogische Möglichkeiten. ■



Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg bietet zahlreiche Actionbounds zu unterschiedlichen Themen

Inga Steengrafe ist und **Christian Weber** war Referent*innen der Politischen Bildung bei Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg DGB/VHS e. V. Die digitalen Bildungsbausteine der Landesorganisation Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg sind hier zu finden:

www.berlin.arbeitundleben.de

www.berlin.arbeitundleben.de/digitale-bildungsbausteine

Förderung: Die Bildungsbausteine wurden im Rahmen der flexibilisierten Richtlinienförderung der Bundeszentrale für politische Bildung erstellt.

Historische Spuren- suche via Smartphone

Neuer interaktiver Stadtrundgang zum Nationalsozialismus in Oldenburg als Beispiel für ein niedrigschwelliges digitales Bildungsangebot



Der Stadtrundgang integriert sowohl wichtige Erinnerungsorte als auch bereits bestehende Informationstafeln

Nahezu jede*r trägt heutzutage mit dem Smartphone eine Möglichkeit in der Hosentasche herum, praktisch jede beliebige Information jederzeit an jedem Ort abzurufen. Es drängt sich also geradezu der Gedanke auf, hier Angebote zu schaffen, die dazu motivieren diese Ressource auch für die historische Bildungsarbeit nutzbar zu machen. Dies wird auch dadurch erleichtert, dass mittlerweile Plattformen existieren, die das Erstellen von digitalen Angeboten auch ohne besondere Programmierkenntnisse ermöglichen. In diesen können entsprechende Ideen im Rahmen einer intuitiven Arbeitsumgebung mit zahlreichen Gestaltungsmöglichkeiten umgesetzt werden. Die Nutzer*innen müssen lediglich die App und das jeweilige Projekt herunterladen und schon kann es losgehen.



Spielerische Elemente wie Quizfragen bieten Interaktionsmöglichkeiten



STADT OLDENBURG ^{10.}

Vor diesem Hintergrund hat die bei der Bildungsvereinigung Arbeit und Leben Niedersachsen angesiedelte Koordinierungsstelle gegen Rechtsextremismus und Fremdenfeindlichkeit innerhalb der kostenlosen App „Actionbound“ die Möglichkeit geschaffen, einen wichtigen Teil der Regionalgeschichte zu erkunden. Der Rundgang zu dem Thema Nationalsozialismus in Oldenburg führt auf knapp vier Kilometern über zehn Stationen vom Pferdemarkt, einem zentralen Verkehrsknotenpunkt, durch die Innenstadt zum alten Oldenburgischen Landtag und endet schließlich an der Gedenkwand für die jüdischen Opfer des Holocausts. Dabei werden an den Erinnerungsorten Aspekte, wie mögliche Gründe für die frühen Erfolge der NSDAP in Oldenburg, Kriegserfahrungen der Bewohner*innen der Stadt und auch der zunehmende Antisemitismus, der schließlich in der Shoa mündete, thematisiert. Die App stellt an jeder Station Informationen und weiterführende Links für eine eigenständige Recherche bereit. Die historische Spurensuche wird dabei durch spielerische und multimediale Elemente ergänzt und motiviert, damit im Sinne eines „Gamification“-Ansatzes (dt. „Spielifizierung“) die Teilnehmer*innen zusätzlich zu einer Erkundung der jeweiligen Stationen. Die Stationen sind so gestaltet, dass sowohl interessierte Laien als auch Personen mit Vorkenntnissen angesprochen werden. Der interaktive Rundgang kann im Rahmen von schulischer bzw. außerschulischen Bildungsmaßnahmen oder auch im Kontext eines individuell geplanten Spaziergangs eingesetzt werden. Der erst kürzlich gelaunchte Stadtrundgang hat bereits die Aufmerksamkeit des Stadtmuseums Oldenburg geweckt und soll zukünftig im Austausch mit weiteren städtischen Kooperationspartnern sukzessive erweitert und ergänzt werden. ■

Kevin Mennenga ist Bildungskordinator der Bildungsvereinigung Arbeit und Leben Niedersachsen und Projektmitarbeiter der Koordinierungsstelle gegen Rechtsextremismus und Fremdenfeindlichkeit in Oldenburg.

www.aul-nds.de

www.koordinierungsstelle-gegen-rechts-oldenburg.de

Die Koordinierungsstelle gegen Rechtsextremismus und Fremdenfeindlichkeit wird gefördert von der Stadt Oldenburg.

JuRe digital

**Schritt für Schritt die Bildungsarbeit digitalisieren.
Das war ab März 2020 plötzlich von gestern.
Aus Schritten mussten Sprünge werden.**

So auch im Projekt „Jugend und Religion. Politische Jugendbildung an Berufsschulen (JuRe)“, ein Verbundprojekt des Bundesarbeitskreises mit den Landesorganisationen in Bayern, Hamburg, Hessen, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen, Sachsen und Thüringen.

Dabei sind unter anderem folgende Produkte entstanden:



**JuRe-Methodensammlung
„Digitale Räume öffnen und gestalten.
Einstieg in die digitale politische Bildungsarbeit“, 2020**

In den Kapiteln „Warm ups, Kennenlernen, Inhaltlicher Einstieg, Inhaltliche Vertiefung und Auswertung“ werden Methoden zur Gestaltung digitaler Formate politischer Jugendbildung vorgestellt. Bei der Auswahl und Aufbereitung der Methoden haben die Aspekte Sprachkompetenzen, Gruppenzusammensetzung und Rahmenbedingungen – hier vor allem technische – eine besondere Berücksichtigung gefunden.

[>> Download](#)



**Zum Diskurs über Digitalisierungsaspekte
gibt es die JuRe-Broschüre
„Vernetzt? Verstrickt? Verloren? –
Meinungsbildung Jugendlicher und digitale Medien“**

Angelehnt an Beiträge beim JuRe-Fachtag 2020 digital gehen die Autor*innen in ihren Beiträgen zwei Aspekten besonders nach:

1. Die Chancen und Risiken, mit denen Jugendliche konfrontiert sind, wenn sie digitale Medien zur Meinungsbildung nutzen, zu erkennen und zu verstehen.
2. Chancen und Risiken für Pädagog*innen und politische Bildner*innen deutlich zu machen, wenn sie Jugendliche in diesem Kontext mit Formaten und Angeboten begleiten wollen.

[>> Download](#)

Foul! –

Der unsportliche Wüstenmarathon

Lernspiel



Herzlich willkommen beim berühmt-berüchtigten Wüstenmarathon auf der Kamelinsel. Doch das Ereignis wäre längst nicht so legendär, wenn dabei immer alles mit rechten Dingen zuginge: Man munkelt nämlich, die Rennleitung sei vor Jahren schon korrumpiert worden und viele vermeintlich sportliche Teilnehmer*innen FOULEN wie die Weltmeister*innen! Glaubt ihr nicht? Dann schlüpft in die Rollen der Kamele und erlebt den Wüstenmarathon am besten hautnah!

FOUL! ist ein kompetitives Lernspiel mit halbfiktionalem Inhalt. Das Spiel wurde für Teamende und Jugendbildungsreferent*innen zum Einsatz in der politischen Jugendbildung zum Thema Diskriminierung in der Arbeitswelt entwickelt.

Das Spiel kann über den Bundesarbeitskreis Arbeit und Leben bestellt oder in der „printyourself“-Variante auf dem Jubi Blog heruntergeladen werden:

<https://wuestenmarathon.politische-jugendbildung.blog>

BasisKomPlus Podcast

Arbeitsorientierte Grundbildung



Laurin Schneider, FSV Mainz 05 und
Stefanie Heise, Arbeit und Leben
Rheinland-Pfalz gGmbH

Im Podcast des Projektes BasisKomPlus – Basiskompetenz am Arbeitsplatz stärken (www.basiskom.de) geht es um Arbeitsorientierte Grundbildung, kurz AoG.

Was passiert in Grundbildungsmaßnahmen im Betrieb? Wer nimmt daran teil?
Wie entwickelt Arbeit und Leben diese Bildungsangebote?
Und warum eigentlich?

Die Teams bundesweit, Vertreter*innen beteiligter Unternehmen und auch Beschäftigte selbst kommen zu Wort. Mit der Reihe machen wir eine ‚Deutschlandreise‘ an verschiedene Projektstandorte.



bap-Preis Politische Bildung 2022

Politische Bildung braucht Begegnung

Zum siebten Mal vergibt der Bundesausschuss Politische Bildung e.V. den bap-Preis Politische Bildung. Das diesjährige Thema der Ausschreibung lautet „Politische Bildung braucht Begegnung. Hybride Lernformate, digitale Lernwelten & authentische Lernorte.“

Prämiert werden die Projekte, die zeigen, wie gute Politische Bildung mit digitalen oder Hybridformaten gelingen kann. Ausgezeichnet werden ausschließlich Projekte, die bereits in der Praxis erprobt sind und im Zeitraum von Anfang 2020 bis Ende 2021 stattgefunden haben. Bewerben können sich freie Träger, Einrichtungen, Initiativen, Vereine, Verbände und Organisationen der politischen Jugend- und Erwachsenenbildung.

Die Preise werden jeweils mit 3.000 € prämiert. Bewerbungen können bis zum 31. März 2022 eingereicht werden.

Weitere Informationen sowie das Online Bewerbungsformular finden sich hier:

<https://www.bap-politischebildung.de/preis-politische-bildung-3/bap-preis-politische-bildung-2022/>



**bap-Preis Politische Bildung
2022**

POLITISCHE BILDUNG BRAUCHT BEGEGNUNG.

Hybride Lernformate, digitale Lernwelten
& authentische Lernorte.



Gefördert von:



© bap

Förderung

Gefördert vom:



Impressum

Bundesarbeitskreis
Arbeit und Leben e.V. DGB/VHS
Robertstraße 5a
42107 Wuppertal

Tel.: (0202) 97 404 - 0
Fax: (0202) 97 404 - 20
bildung@arbeitundleben.de

www.arbeitundleben.de
www.politische-jugendbildung.blog

Verantwortlich:
Barbara Menke

Redaktion:
Carina Schönberger

Gestaltung/Satz:
a+ design / Antje Solenski