

Workshop *Bildung digital*

Über 50 Teilnehmer aus dem Stiftungswesen und der Frankfurter Schullandschaft konnten im Workshop *Bildung digital* erleben, welche Chancen der digitale Wandel für die Bildung hat.

Nach einer Begrüßung durch den Vorsitzenden der Initiative Frankfurter Stiftungen und den

Vorstandsvorsitzenden der Stiftung Polytechnische Gesellschaft, Prof. Dr. Roland Kaehlbrandt, führte Ralph Müller-Eiselt tiefer in die Thematik ein. Der Experte der Bertelsmann Stiftung und Buchautor stellte in seinem Vortrag „Humboldt vs. Orwell – Wohin führt die digitale Bildungsrevolution?“ die These auf, dass die digitale Bildung an den Schulen nicht als weitere Aufgabe, sondern als Lösung für aktuelle Herausforderungen (u. a. Integration, Inklusion, Ganztage, Kompetenzorientierung) gesehen werden sollte.

Zunehmend heterogener werdende Lerngruppen in den Schulen und Universitäten erforderten andere Lehrkonzepte. An dieser Stelle bietet die digitale Bildung laut Müller-Eiselt interessante Chancen. So werden mit der Digitalisierung unabhängig von der sozioökonomischen Herkunft Zugänge für Begabte geschaffen. Darüber hinaus werde der Fokus nicht mehr auf die Masse, sondern auf das Individuum gelegt. Lerntempo, Lerninhalte, Lernpotenzial und Lernziele werden auf den Lernenden zugeschnitten. Jeder könne folglich nach seinen Fähigkeiten und Möglichkeiten lernen. Lehrkräfte wiederum können gezielt auf die Bedürfnisse des Lernenden eingehen und werden so zu Wissensvermittlern. Eine weitere Chance sieht Müller-Eiselt in den spielerischen Elementen. Spielen und Lernen sollen nicht länger als Gegensatz verstanden werden. Vielmehr können die Belohnungsmomente eines Computerspiels genutzt werden, um Lernende zu motivieren und so spielerisch zum Erfolg zu kommen.

Den Aspekt des vernetzten Lernens konnten die Teilnehmer im Anschluss selbst ausprobieren. Ausgestattet mit iPads, die vom Medienzentrum Frankfurt e. V. zur Verfügung gestellt wurden, testeten sie digitale Formate des Kooperierens und Lernens unter fachlicher Anleitung an vier Thementischen.

Am Thementisch 1 beschäftigten sich die Teilnehmer mit einem Etherpad, einem webbasierten Werkzeug zum gemeinsamen Entwickeln von Texten, und konnten gemeinsam an einem Protokoll des Vortrags schreiben. Am Thementisch 2 „Werkzeug Kommentar und Dialog“ lernten die Gäste „Twitter“ kennen. Bereits während des Vortrags wurden Kommentare live an eine „Twitter Wall“ projiziert. Anschließend erfuhren die Teilnehmer, wie die Twitter Wall genau funktioniert, wie man sie nutzen kann und welche Risiken damit verbunden sind. Erstmals in der Öffentlichkeit wurde am Thementisch 3 das Projekt „Die Spitzentexter“ vorgestellt. Das digitale Werkzeug zur Textverbesserung wurde gemeinsam von einem Team der Stiftung Polytechnische Gesellschaft und der Schillerschule entwickelt. Das digitale Musizieren und Komponieren stand am Thementisch 4 im Fokus. Die Teilnehmer erfuhren, wie sie mithilfe von „Garageband“ ohne große Musikkenntnisse miteinander musizieren können.