

Jugendsozialarbeit

→ aktuell

Nummer 189

Juli 2020

Sehr geehrte Leser*innen,

ohne digitale Endgeräte, ohne E-Mail und Messenger wäre es in den zurückliegenden Monaten nicht möglich gewesen, mit den Teilnehmenden unserer Angebote in Kontakt zu bleiben. Ohne die entsprechende Software hätte digital unterstützter Unterricht nicht durchgeführt werden können. Ohne das große Engagement vieler Kolleg*innen wären diese rasanten Anpassungen der Angebote nicht denkbar.

Angesichts dieser Entwicklungen ist es mehr als erstaunlich, dass die Kommunen in NRW von dem gut eine Milliarde schweren Digitalpakt Schule bisher nur gut 400.000 Euro abgerufen haben – und dass bis heute eine entsprechende Förderung außerschulischer und außerbetrieblicher Bildungseinrichtungen fehlt.

Bei aller Diskussion um digitale Ausstattung dürfen wir aber die jungen Menschen nicht aus dem Blick verlieren. Wie eine Befragung unserer Einrichtungen und Träger zeigt, benötigen gerade „unsere“ Jugendlichen den persönlichen Kontakt und die Begegnung. Es lässt sich eben – oder besser: zum Glück – nicht alles digital regeln und vermitteln. Als soziale Wesen sind wir auf die Begegnung und Interaktion mit anderen angewiesen.

In einer digitalisierten Zukunft kommt es weniger auf Kenntnisse in Programmierung oder von bestimmten Anwendungen an. Wesentlich wichtiger sind Fähigkeiten wie Kreativität, Kommunikation und Zusammenarbeit. Unter anderem darüber, welche Rolle diese Fähigkeiten in der Digitalen Lernfabrik Dortmund spielen, informiert Sie diese Ausgabe von *jugendsozialarbeit aktuell*.

Ich wünsche Ihnen eine informative Lektüre.



Stefan Ewers
Geschäftsführer

Digitalisierung in der Bildung neu denken

Michael Herkendell

Im Jahr 2019 wurde die Bundesarbeitsgemeinschaft Katholische Jugendsozialarbeit (BAG KJS) gemeinsam mit einem Konsortium, bestehend aus der Kommende Dortmund, dem Kolping Bildungswerk Paderborn, IN VIA Dortmund und der FH Dortmund, von der Wirtschaftsförderung Dortmund beauftragt, ein Konzept für eine Digitale Lernfabrik in Dortmund-Westerfildre zu entwickeln.

Seit dem 1. Januar 2020 hat die operative Umsetzung dieses Konzepts begonnen. Der nachfolgende Text gibt einen Einblick in die pädagogische Konzeption sowie den modularen und inhaltlichen Aufbau der Lernfabrik.

1. Lernfabrik Dortmund – eine Konzept-idee

Digitalisierung ist in den letzten Jahren als Teil der Kultur, Arbeitswelt und des Alltags in das Zentrum der Gesellschaft gerückt. Für die meisten Menschen gehören heute Smartphones und Laptops ebenso zur Grundausstattung wie der allgegenwärtige Zugang zum Internet. Dabei hat die Durchdringung des Digitalen, mit allen seinen gesellschaftlichen und politischen Implikationen zu einer erheblichen Veränderung unserer Lebens- und Arbeitswelt geführt und wird dies auch in Zukunft weiter bewirken.

Gerade in Deutschland, dem Land der Ingenieure, wird Digitalisierung allerdings noch häufig als Summe neuer Technologien (etwa: Künstliche Intelligenz, Big Data, soziale Medien, etc.) verstanden. Diese technologiezentrierte Perspektive führt auf der Bildungsebene zu Angeboten, die das Beherrschen einzelner Technologien (z.B. „Office“-Kurse) zum Ziel haben. Für eine langfristige pädagogische Konzeption springt diese Auffassung jedoch zu kurz,

aktuell

Jugendsozialarbeit

Das soziale Verständnis von Digitalisierung reicht deutlich weiter als technologische Ansätze und öffnet den Blick auf pädagogische Ziele, die auch bei sich wandelnden Technologien längerfristig Bestand haben sollten.

denn Technologien wandeln sich immer schneller und Anwendungswissen veraltet damit rasant. Ein moderner pädagogischer Ansatz sollte daher zum einen die Kompetenzebene betrachten und zum anderen fragen, welche hinter der Technologiebeherrschung verdeckten Kompetenzen (z.B. Problemlösung, Kreativität, Kommunikation, Reflexionsfähigkeit) zur produktiven Nutzung von Technik benötigt werden.

2. Kompetenzorientierter Ansatz und Soziale Innovationen

Die Lernfabrik rekurriert daher auf einen kompetenzorientierten Ansatz. Diese langfristig angelegte pädagogische Konzeption soll von der Ebene der Technologie abstrahieren und fragen, welche neuen Nutzungsweisen und Konfigurationen von Mensch-Technik-Interaktionen entstehen, und nimmt damit die Perspektive der sozialen Innovation ein: Sie fragt nach neuen Verhaltensweisen, wie Menschen Technik nutzen und was sich dadurch auf individueller aber auch gesellschaftlicher Ebene ändert. Die Lernfabrik stellt somit die Nutzer*innen von Technologie sowie die Veränderung von Gesellschaft in den Mittelpunkt. Dieses soziale Verständnis von Digitalisierung reicht deutlich weiter als technologische Ansätze und öffnet den Blick auf pädagogische Ziele, die auch bei sich wandelnden Technologien längerfristig Bestand haben sollten.

Eine so verstandene Digitalisierung führt zu zahlreichen Veränderungen in der Art des Lernens und Arbeitens. Dies gilt nicht zuletzt auch für die Bildung. Während sich die Lebens- und Arbeitswelt von jungen Menschen grundlegend verändert hat, ist der Bereich der Bildung auf vielen Feldern noch in seinen traditionellen Strukturen, Arbeitsweisen und Lehrinhalten verhaftet.

3. Grundlagen für das organisatorische und pädagogische Konzept

Die eingenommene Perspektive sowohl auf Digitalisierung als auch auf soziale Innovation öffnet den Blick auf längerfristige pädagogische Ziele. Dabei geht es letztlich um das Ziel, Menschen dazu zu befähigen, sich in einer sich verändernden Lebens- und Arbeitswelt zurechtzufinden und sich aktiv einzubringen. Um dieses übergeordnete Ziel zu erreichen, folgen alle konzeptionell entwickelten Einheiten und Angebote der Lernfabrik einem einheitlichen pädagogischen Modell, das drei Ebenen adressiert und in Form von drei Zielebenen miteinander verbindet:

1. Die Ebene des Individuums,
2. die der Organisationseinheit „Campus/

Lernfabrik“ und

3. die gesellschaftliche Ebene.

Die Strukturen und Angebote der Lernfabrik werden maßgeblich auf die Bedürfnisse des Individuums und damit auf die Lebenslagen und sozialen Verhältnisse der lernenden Jugendlichen abgestellt. Mit Blick auf das soziodemographische Umfeld des Quartiers ist davon auszugehen, dass ein beträchtlicher Anteil dieser Lernenden als eher „bildungsfern“ bezeichnet würde. Um diese Gruppe zu erreichen, werden Bildungsangebote als Mittel zur Förderung gesellschaftlicher Teilhabe und Lebensbewältigungsfähigkeit verstanden.

Dabei richten sich die Angebote gegen eine Verkürzung der Bildung auf reine berufliche Verwertbarkeit und orientieren sich an modernen Lernbiografien, bei denen im Rahmen der Erfordernisse des lebensbegleitenden Lernens fortwährend neue Lernbedarfe entstehen.

Darüber hinaus ist im Zuge der digitalen Transformation der Gesellschaft die Entwicklung angemessener Qualifizierungsangebote von zentraler Bedeutung. Für die Lernenden und zukünftigen Beschäftigten birgt die digitale Transformation ein erhebliches Maß an Unsicherheiten und unvorhersehbaren Veränderungen. Aufgabe der Lernfabrik wird es sein, sich mit der Zukunft der Arbeit (Arbeit 4.0) auseinanderzusetzen und Angebote zu entwickeln, die auf die digitalisierte Arbeitswelt vorbereiten.

Auf der Ebene „Campus/Lernfabrik“ findet eine Fokussierung pädagogischer Inhalte statt, die sich in drei pädagogische Prinzipien abbilden:

1. Bewegung/Mobilität,
2. Begegnung und
3. Culture-based-creativity.

Diese Schwerpunkte bilden einerseits eine Antwort auf die Kompetenzbedarfe für Menschen in der sich fortschreitend digitalisierenden Gesellschaft und andererseits den „Markenkern“ der Lernfabrik.

4. Zentrale pädagogische Prinzipien der Lernfabrik

4.1 Bewegung und Mobilität

Bewegung und Mobilität spielen gerade für junge Menschen im eigentlichen und übertragenen Sinne eine wichtige Rolle, um die zukünftigen Herausforderungen meistern zu können. In einer Studie des IAB zur veränderten betrieblichen Personalpolitik im Zeichen der Digitalisierung wird ausgeführt,

dass Unternehmen mit zunehmendem Digitalisierungsgrad häufiger Anforderungen an die interkulturelle Kompetenz von Bewerbern stellen. Dies gilt vor allem für Betriebe, die vornehmlich mit Zulieferern und Kunden vernetzt sind.

Vor allem im Bereich Predictive Maintenance eröffnet sich für viele Unternehmen ein neues, nicht selten internationales Geschäftsfeld, das auch neue Kompetenzen von Mitarbeiter*innen abverlangt. Mobilität, z.B. im transnationalen Kontext (interkulturelle Beweglichkeit), trägt folglich nicht nur dazu bei, dass Menschen offen werden für neue Erfahrungen und Begegnungen, sondern eröffnet ihnen auch Arbeits- und Jobperspektiven. Ziel des Konzepts ist es daher, geistige Mobilität gezielt in allen Facetten zu fördern.

Darüber hinaus ist aber auch Bewegung im originären Sinne ein wichtiger Aspekt. Der Körper ist nicht nur ein zentrales Instrument der Persönlichkeitsentwicklung und der Beziehungsfähigkeit junger Menschen, sondern oftmals auch die einzige Ressource, über die Heranwachsende, deren sonstige Teilhabe eingeschränkt ist, tatsächlich verfügen. Der Einbezug von bewegungsbezogenen Angeboten bietet daher einen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung. Sport hat neben dem Freizeitaspekt auch einen positiven Effekt auf die sprachliche, schulische und körperliche Entwicklung von Kindern. Zudem bilden gemeinsame Sportaktivitäten einen niedrigschwelligen Ansatz, um miteinander ins Gespräch zu kommen.

4.2 Begegnung

Die Begegnung von Menschen mit unterschiedlichen bzw. komplementären Wissens- und Erfahrungshorizonten ist ein wichtiges Element, um Kreativität und neue Ideen zu fördern. Das Aufeinandertreffen unterschiedlicher Denk- und Sichtweisen katalysiert etwas eigenständiges Neues, was einerseits den Konsens der Parteien widerspiegelt, andererseits für die Beteiligten aber auch eine Bereicherung und Erweiterung darstellt. Die Lernfabrik greift diese Gedanken auf und vernetzt Menschen aus unterschiedlichen Institutionen mit unterschiedlichen Professionen miteinander und initiiert Gesprächs- und Begegnungsanlässe.

Menschen erhalten so nicht nur die Möglichkeit ihre Begegnungskompetenz umfassend zu stärken, sondern werden auch in der Fähigkeit geübt, sich auf etwas Neues und Kontroverses einzulassen, was nicht zuletzt auch eine Voraussetzung für erfolgreiches multiprofessionelles Arbeiten ist. Hierzu werden in der Lernfabrik verschiedene formale und non-formale Begegnungsorte,

die das synergetische und innovatorische Potential von Begegnungen katalysieren, implementiert und pädagogisch begleitet.

4.3 Kreativität (Culture-based-creativity)

Kreativität entsteht nach dem Konzept der culture-based-creativity, wenn drei Komponenten zusammenkommen:

- a. Persönliche Fähigkeiten, wie Vorstellungskraft und Fantasie sowie die Fähigkeit „anders zu denken“.
- b. Künstlerische oder handwerkliche Begabung.
- c. Ein soziales, kreatives und kulturelles Umfeld, in dem Bildung und Wissen nicht zuletzt durch die Wirtschaft gefördert wird.

Bereits im Jahr 1992 präsentierten die Wissenschaftler George Land und Beth Jarman in ihrem Buch „Breakpoint and Beyond: Mastering the Future Today“ die Ergebnisse einer Langzeitstudie, in der sie ca. 1600 Kinder im Alter von fünf Jahren auf ihre Kreativität hin testeten. Der Test wurde in den sechziger Jahren für die NASA entwickelt, um Bewerber*innen auf Ingenieurstellen nach ihrem Kreativitätslevel filtern zu können. Der altersgerechte Kreativitätstest für die jungen Probanden führte zu erstaunlichen Ergebnissen. 98 Prozent der Fünfjährigen erreichte die maximale Punktzahl – und damit das Kreativitätsniveau eines Genies. Zehn Schuljahre später waren es nur noch 12 Prozent. Die Erkenntnisse aus dieser Studie lauten demnach: Kreativität ist uns angeboren und der Verlust ist hausgemacht.

Dabei sind kreative Mitarbeiter*innen in einer digitalen Wirtschaft essenziell, um wettbewerbsfähig zu bleiben. Der Grund für diese Entwicklung liegt in der Tatsache begründet, dass immer häufiger der Erfolg von Unternehmen nicht auf noch effizienteren Herstellungsverfahren beruht, sondern auf innovativen (immateriellen) Produkten und Dienstleistungen, die die Erwartungen der Menschen in den Mittelpunkt stellen. Dies erfordert kreative Fähigkeiten und Denkweisen, da Produktivitätsgewinne beim Herstellungsprozess nicht mehr ausreichen, um einen unternehmerischen Wettbewerbsvorteil zu schaffen.

Kreativität und ganzheitliches Denken zeichnen folglich den Angestellten/die Angestellte von morgen aus – egal ob im Handwerk oder im Dienstleistungsbereich. Ziel einer zukunftsweisenden Bildung muss es daher sein, junge Menschen nicht nur in der originären Bildung zu fördern, sondern sie auch in ihrem divergenten und kreativen Denken zu unterstützen. Die Lernfabrik bietet hier in ihrer methodisch-pädagogischen Kon-

Kreative Mitarbeiter*innen sind in einer digitalen Wirtschaft essenziell, um wettbewerbsfähig zu bleiben. Ziel einer zukunftsweisenden Bildung muss es daher sein, junge Menschen nicht nur in der originären Bildung zu fördern, sondern sie auch ihrem divergenten und kreativen Denken zu unterstützen.

Allen Einheiten gemeinsam ist, dass diese Begegnung ermöglichen und die geistige Mobilität, wie auch die Kreativität der Teilnehmenden fördern.

zeption einen Rahmen, in dem Menschen ergebnisoffen und ohne Druck kreativ sein dürfen. Culture-based-creativity versteht sich im Kontext der Lernfabrik weder als eine zu erwerbende Qualifikation noch als creatio ex nihilo, sondern im Schumpeterischen Sinne einer schöpferischen Dekonstruktion und Neukombination bestehender Elemente.

5. Modulare Umsetzung der Digitalen Lernfabrik am Beispiel der Explore Base

Die Explore Base dient der beruflichen Orientierung und der Entdeckung und Herausbildung von Kompetenzen diverser Zielgruppen mittels praxisorientierter Erfahrungsmöglichkeiten durch eingerichtete Berufserlebnisswelten. Unter Einbeziehung regionaler Akteure (insb. aus Unternehmen, Verwaltung, Schule, Vereine) werden die Berufsfelder und die dafür notwendigen Kompetenzen entwickelt.

Die Explore Base ist eine Summierung von zahlreichen Wesensmerkmalen, die sich aus den Erfahrungen der letzten Jahre für die Berufsorientierung und die Jugendberufshilfe herauskristallisiert haben. Dabei hat sich herausgestellt, dass die Kompetenzvermittlung vor allem im Netzwerk und durch Beteiligungen von Unternehmen gedeckt werden kann, indem Synergien effizient genutzt werden. Durch die Einbindung der Unternehmen in Planung und Umsetzung einer Explore Base werden reale Wirtschaftsprozesse nach aktuellem Stand der Technik (u.a. in den Bereichen automatisierte Fertigung, VR, 3D-Druck, Drohnen) abgebildet.

Die Vielfalt der einzelnen Berufe entspricht dem Bedarf des Stadtteils, der Stadt und der Region, da die Planungen von Anfang an mit einem breiten Konsortium von Partnern aus Bildung, Verwaltung und Wirtschaft durchgeführt werden.

Im Kontext der Explore Base werden neue, innovative Formen der Wissensaneignung für die Zielgruppen der Jugendlichen weiterentwickelt sowie auf der Ebene der pädagogischen Begleitung eine potenzial- und biografieorientierte Herangehensweise gewählt, die jede*n Einzelnen dazu befähigt, eigenständig und in seinem Tempo durch binnendifferenzierte Einheiten und Sequenzen eigene Kompetenzen zu erkennen und sein/ihr volles Potenzial auszuschöpfen. Durch die gesamte Struktur und das Ineinandergreifen der unterschiedlichen Module steht den Teilnehmenden ein breites Spektrum von neuen Formen der Wissensaneignung und Vermittlung zur Verfügung. Allen Einheiten gemeinsam ist, dass diese Begegnung ermöglichen und die geistige Mobilität wie auch die Kreativität der Teil-

nehmenden fördern. Gleichzeitig lernen sie sich besser in vernetzten digitalen Strukturen zu bewegen, indem sowohl analoge wie digitale Sequenzen, unterstützt durch kreative Impulse, Know-how und Wissen vermittelt werden.

Zudem werden Lehrkräfte und Schulen durch die Explore Base in ihrem Berufsorientierungsauftrag unterstützt. Der Lernortwechsel ist dabei ein wichtiger Pluspunkt für die Berufsorientierung. Die unterschiedlichen Niveaustufen machen die Explore Base für alle Schulformen nutzbar. Die Nähe zum lokalen und regionalen Arbeitsmarkt soll es zudem ermöglichen, dass auch schwächere Schüler*innen einen Weg in die Ausbildung finden.

6. Fazit

Da das Konzept bisher nur auf dem Papier besteht und die Umsetzung Corona-bedingt eingefroren ist, ist es zum jetzigen Zeitpunkt unseriös zu behaupten, dass die vorliegende Konzeptidee trägt. Es kann aber schon jetzt konstatiert werden kann, dass die Entwicklung des Konzepts ohne die zahlreichen Akteure in der Stadt Dortmund (u.a. IHK, HWK, Unternehmensverbände, Wissenschaft und (Start-Up-) Unternehmen) nicht möglich gewesen wäre. Zwar wurden die Gespräche teilweise kontrovers geführt, letztendlich qualifizierten sie aber in einem erheblichen Maße das Konzept und zeigten neue Perspektiven und Bedarfslagen auf. Ein weiterer wichtiger Aspekt für die erfolgreiche konzeptionelle Arbeit ist in der Tatsache begründet, dass zu keinem Zeitpunkt über Geld oder Fördermittel gesprochen wurde. Das Ablegen dieser Schere im Kopf war anfänglich nicht einfach, befreit jedoch, wenn es gelungen ist, und setzt kreative Energie frei. Die vorläufige Schlussfolgerung lautet daher: Vernetzen Sie sich mit neuen Partnern und probieren Sie einfach mal neue Dinge aus.

Dr. Michael Herkendell ist Referent für fachliches Controlling und Projektmanagement bei der BAG KJS.

IMPRESSUM

jugendsozialarbeit aktuell
c/o LAG KJS NRW
Kleine Spitzengasse 2 - 4
50676 Köln
E-MAIL: aktuell@jugendsozialarbeit.info
WEB: www.jugendsozialarbeit.info

jugendsozialarbeit aktuell (Print)
ISSN 1864-1911
jugendsozialarbeit aktuell (Internet)
ISSN 1864-192X

VERANTWORTLICH: Stefan Ewers
REDAKTION: Franziska Schulz
DRUCK/VERSAND: SDK Systemdruck Köln

