

Digitalisierte Bildung bei Erwachsenen am Beispiel der Volkshochschulen

Martina Kuhn¹

Abstract: Seit 2016 entwickelt der Deutsche Volkshochschul-Verband e. V. unter dem Titel „Erweiterte Lernwelten“ (ELW) Maßnahmen mit dem Ziel, digital gestützte Bildungsformate für alle Programmbereiche zu entwickeln und nachhaltig in den Volkshochschulen zu verankern. Ein wichtiger Baustein des Projektes ELW ist die Entwicklung einer zentralen Kollaborations- und Lernplattform, die allen Volkshochschulen zur Verfügung steht.

Keywords: Digitalisierung, erweiterte Lernwelten, Erwachsenenbildung, lebensbegleitendes Lernen

Die allgegenwärtige Digitalisierung fordert von der Gesellschaft neue Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien. Dienstleistungen und Produkte werden mehr und mehr im Internet angeboten. Meinungsbildende Informationen finden sich immer häufiger im Netz. Es gibt kaum noch Berufe, die keine digitalen Kompetenzen benötigen. Menschen, die sich die digitale Welt nicht erschließen (können), sind von entscheidenden gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Entwicklungen ausgegrenzt. Ziel einer digitalen Gesellschaft muss daher sein, dass sich jeder Bürger unabhängig von Alter, Geschlecht oder Bildung selbstbestimmt in einer zunehmend digitalisierten und digitalen Welt bewegen kann [IND21].

Seit den 80er Jahren begleiten die Volkshochschulen (VHSen) in Deutschland die digitale Alphabetisierung (u. a. frühes Angebot von Computerkursen). In der heutigen Zeit, in der die Digitalisierung zunehmend alle Lebensbereiche umfasst, sind die Volkshochschulen maßgeblich an digitalen Innovationen beteiligt. Zu nennen sind hierbei adaptive Lernsysteme, wie bspw. *ich-will-lernen.de* [dvv15], die sich seit mehr als 10 Jahren in der Grundbildung und beim Spracherwerb bewährt haben. Volkshochschulen experimentieren im Kontext von Lerner-zentrierten pädagogischen Konzepten mit neuen online-gestützten Formaten, wie MOOCs, virtuellen Klassenzimmern, Webinaren und BarCamps. Darüber hinaus haben VHSen auch Fragen nach der Bedeutung der Digitalisierung für persönliche und gesellschaftlichen Zusammenhänge in ihr Blickfeld genommen (digitale Identität, digitale Teilhabe) [SU16].

Der Deutsche Volkshochschul-Verband e. V. (DVV) hat gemeinsam mit den Landesverbänden einen Masterplan zur Umsetzung einer digitalen Strategie verabschiedet. Seit 2016 entwickelt der DVV unter dem Titel „Erweiterte Lernwelten“ (ELW) Maßnahmen mit dem Ziel, digital gestützte Bildungsformate für alle Programmbereiche zu entwickeln und nachhaltig in den VHSen zu verankern. Durch die Initiierung sogenannter Digicircles, das sind regionale Verbünde aus jeweils drei bis fünf VHSen, die gemeinsam digital gestützte Lehr- und Lernformate entwickeln und erproben und dadurch mediendidaktische Innovationen in Volkshochschulen fördern sollen. Des Weiteren wird die digitale Medienkompetenz der pädagogischen Fachkräfte gestärkt: Durch Fortbildungsangebote zu Themen wie Mediendidaktik, Rechtsfragen oder Medienplanung und Organisationsentwicklung; Schaffung technischer Infrastruktur für

¹ Freiberufliche Multiplikatorin der vhs.cloud, martina.kuhn@gmx.com

digitale Lernangebote auch in strukturschwachen Regionen durch eine eigene virtuelle Lern- und Arbeitsumgebung für alle VHSen; sowie Entwicklung, Erprobung und Verfestigung eines Dialogkonzeptes zur Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Auswirkungen von Digitalisierung im Alltag und in der Arbeitswelt².

Eine zentrale Aufgabe der Ærweiterten Lernweltenñ (ELW) ist die Unterstützung von VHSen bei der Entwicklung tragfähiger Veranstaltungskonzepte und -formate im Kontext der digitalen Entwicklung. Um dies möglichst praxisnah umsetzen zu können und die sehr unterschiedlichen Voraussetzungen und Möglichkeiten zu berücksichtigen, die für die Volkshochschullandschaft kennzeichnend sind, wurden die oben erwähnten Digicircles ins Leben gerufen. Mittlerweile haben bundesweit 33 Digicircles mit 154 beteiligten Volkshochschulen die Arbeit aufgenommen, gemeinsam entwickeln sie digitale Bildungsangebote, setzen diese in Veranstaltungen für Ihre Region um und analysieren und reflektieren diesen Prozess. Auf diese Weise soll ein reichhaltiger Fundus an praxiserprobten Kurs- und Veranstaltungsmodellen³ entstehen, der von allen VHSen genutzt werden kann.

Digitalisierung prägt die Zukunft der Weiterbildung. Um dieser Herausforderung gerecht zu werden, wird allen Volkshochschulen eine zentrale Kollaborations- und Lernplattform zur Verfügung gestellt, die *vhs.cloud*⁴. Diese Plattform unterstützt VHSen dabei, Lehr- und Lern-Settings mithilfe digitaler Instrumente sinnvoll zu ergänzen, zu erweitern oder neu zu gestalten. Mit der *vhs.cloud* gibt es erstmals für alle VHSen, ihre Mitarbeitenden, Kursteilnehmende sowie Kursleiterinnen und Kursleiter eine eigene digitale Umgebung, die es erlaubt in einem geschützten Online-Arbeitsbereichs webbasierte Kommunikation und Zusammenarbeit gestalten, auch über lokale VHS-Grenzen hinweg. Durch einen Zugang per Webbrowser oder per App ist die *vhs.cloud* jederzeit und überall erreichbar.

Literaturverzeichnis

- [IND21] INITIATIVE D21 (Hrsg.): Die Gesellschaft in der digitalen Transformation, Eine Studie der Initiative D21, durchgeführt von TNS Infratest. Online verfügbar unter: <https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/d21-digital-index-2015/> 29.03.2018.
- [dvv15] Deutscher Volkshochschul-Verband: Lernportal ÆIch-will-lernen.deñ. Online verfügbar unter <http://www.ich-will-lernen.de>. 29.03.2018.
- [SU16] Sucker, J.: Digitale Bildung ohne Erwachsenenbildung?. Online verfügbar unter: <http://blog.volkshochschule.de/digitale-bildung-ohne-erwachsenenbildung/> 29.03.2018.
- [EW16] Eichen, R. & Will, S.: Digitale Entwicklungen. Online verfügbar unter: <https://www.dvv-vhs.de/themenfelder/digitale-entwicklungen/>. 29.03.2018.

² Smart Democracy-eine Veranstaltungsreihe an VHSen zu gesellschaftspolitischen Fragen der Digitalisierung

³ z. B. vhs-freelearning.de, online-educational-skills.de, Xpert-Business-Contents, vhsMooc, vhsStrickMooc, ich-Mooc, vhs Talk, Onlinekurs ÆEntspannen mit Autogenem Trainingñ

⁴ Eine auf Basis von webweaver@ Community- und Lernplattform, mit mittlerweile rund 2 Millionen Anwendern aus dem Bildungssektor. Entwickelt von DigiOnline, Köln