

Sind Lernende Interaktionsdesigner?

Dipl.-Designer Jan-Henning Raff

Media Design Center
Technische Universität Dresden
01062 Dresden
jan-henning.raff@tu-dresden.de

Studierende hantieren in Selbstlernphasen mit mannigfaltigen Lernmaterialien, die sich in verschiedenen Dokumententypen niederschlagen, welche wiederum komplexe Dokumenten-Workflows konstituieren. **Abbildung 1** zeigt einige verrückte, aber nicht unübliche Verwandlungen *eines* Dokumentes (aus einer Informatik-Vorlesung an der TU Dresden, Sommersemester 2008).

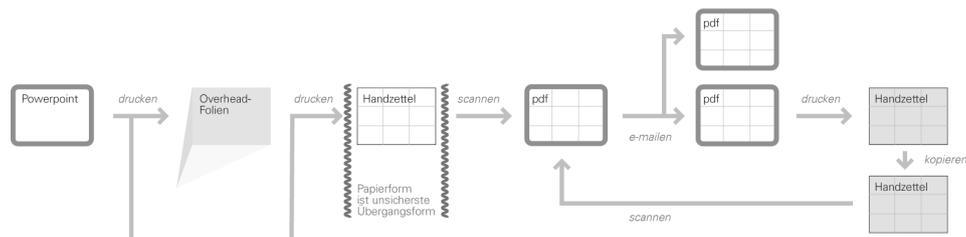


Abbildung 1

Ausgangspunkt bilden die ausgedruckten Powerpoint-Folien eines Dozenten, die stark verkleinert, in einem Raster angeordnet, begehrte „Lernzettel“ darstellen. Nach einigen Verwandlungen gelangen diese Zettel als Ausdruck in die Hände der Studierenden. Bemerkenswert ist, dass die Papierform, obwohl sie das gewünschte Endprodukt ist, auf dem Weg dahin das schwächste Glied darstellt: Gibt der Dozent die Zettel überhaupt aus? Ist ein Studierender in der Lage diese weiterzuverarbeiten? Offenbar ist aber auch die digitale Fassung des Dokumentes lediglich Distributions- und Archivierungsmedium.

Exemplarisch zeigen solche Verwandlungen, dass sich Dokumente, obwohl Online-Lernplattformen bereitstehen um solche Workflows elektronisch zu managen, immer wieder in Papierform materialisieren. Während die Datenform von Lernmaterial zunehmend digital ist, bleibt dessen Erscheinungsform, insbesondere als „Arbeitskopie“ materiell greifbar. Es ist ein Running Gag des Computerzeitalters, dass Papier immer wieder auftaucht, wo es eigentlich längst ersetzt worden sein müsste. Auch in Studiengängen, wo der Computer selbst Gegenstand des Lernens ist, wird Papier als Träger von Inhalten bevorzugt [SGM07], weil Notizen, Markierungen und andere Bearbeitungen flexibler hinzugefügt werden können. Außerdem bleibt das papierene Lernmaterial transportabler und der Zugriff darauf unmittelbarer.

Wenn begreifbare Interfaces für Bildungsprozesse produktiv gemacht werden, dann sollte diese Praxis anerkannt und nicht als zu überwindende, rückschrittliche aufgefasst werden. Vielleicht kann sie uns wichtige Hinweise zur Gestaltung solcher Interfaces geben.

In Gruppendiskussionen und explorativen Interviews sind wir auf Lernende gestoßen, die sich als „Bastler“ im Levi-Strauss'schen Sinne [Le73] betätigen. Mit einem begrenzten Vorrat an (Lern-)Mitteln schaffen sie lebendige Objekte, mit denen sie interagieren. Beispielhaft sind folgende Methoden:

- Das Erstellen von interaktiven Übungszetteln mit Vorder- und Rückseiten,
- das Anbringen von Navigationshilfen aus Klebezetteln,
- die Ordnung von Lernmaterial in rotierenden Stapeln.

In der Praxis der Lernenden sind sicherlich weitere begreifbare Oberflächen *wieder* zu entdecken. Hieße das, dass Lernende sich bereits in einer erweiterten Realität bewegen? Ist der Lernende ein „nicht-bewusster Designer“ [Lo99] von berührbaren Oberflächen?

Im Workshop sollen dazu weitere Untersuchungsergebnisse vorgestellt und diskutiert werden.

Literaturverzeichnis

- [Le73] Levi-Strauss, C.: Das wilde Denken. Suhrkamp, Frankfurt a. M., 1973
[Lo99] Louridas, P.: Design as Bricolage: Anthropology meets Design Thinking, In: Design Studies 20 (1999) Nr. 6, S. 517-535
[SGM07] Steimle, J.; Gurevych, I.; Mühlhäuser, M.: Notetaking in University Courses and its Implications on eLearning Systems. In: Tagungsband der fünften e-Learning Fachtagung Informatik (2007) S. 45-56