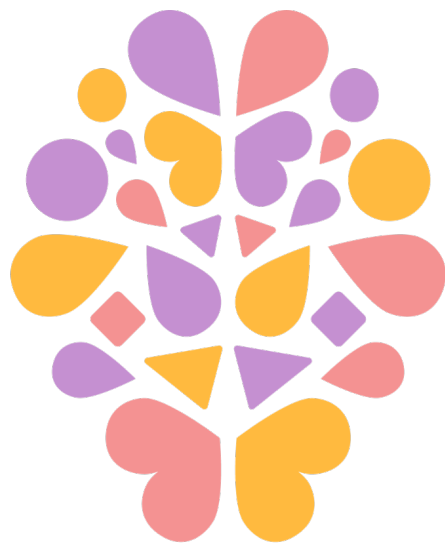


# Digitalisierung und Bildung

Digitalisierung und Bildung - ein Konzept



**BILDUNG**



## 1. Bildung für die digitale Transformation

Der sich immer weiter ausbreitende digitale Wandel prägt immer mehr Lebensbereiche in unserer modernen Gesellschaft. Wir müssen lernen, mit diesen wachsenden Chancen und Herausforderungen umzugehen. In diesem Papier werden Digitalisierung und digitale Transformation in das Konzept der Bildung mit einer Perspektive des kritischen Denkens eingebettet, das aus vier zentralen Säulen besteht, nämlich übertragbares Wissen, nicht übertragbares Wissen, Verantwortungsbewusstsein und bürgerschaftliches Engagement.

- **Übertragbares Wissen:** Digitalisierung und digitale Transformation erhöhen die Verfügbarkeit und Zugänglichkeit von übertragbarem Wissen erheblich und erreichen neue Zielgruppen. Die Anwendung digitaler Werkzeuge und Räume birgt jedoch die Gefahr, benachteiligte Gruppen auszuschließen, denen es möglicherweise an digitalen Kompetenzen mangelt.
- **Nicht übertragbares Wissen:** Auf den ersten Blick scheinen digitale Medien große Einschränkungen bei der Vermittlung von nicht übertragbarem Wissen zu haben, da digitale Mittel nicht die gleiche direkte Interaktion wie die persönliche Kommunikation ermöglichen und eine gewisse emotionale Bindung fehlt. Der digitale Wandel bietet jedoch auch die Möglichkeit, neue und innovative Ansätze zu nutzen, um die emotionale Seite der Zielgruppe anzusprechen, wodurch das Publikum auf noch nie dagewesene Weise erreicht werden kann und möglicherweise viele Aspekte der Gesellschaft angesprochen werden.
- **Sinn für Verantwortung:** Die dritte Säule des BILDUNG-Konzepts stellt die Herausforderung dar, vom Wissen zu einem tieferen Verständnis gesellschaftlicher Defizite zu gelangen, woraus sich die Bereitschaft ergibt, Verantwortung zu übernehmen und zur Verbesserung der Gesellschaft beizutragen. Die Digitalisierung und die digitale Transformation haben das inhärente Potenzial, an die Verantwortung der Menschen zu appellieren und die Bereitschaft zu erzeugen, aktiv zu werden.
- **Bürgerschaftliches Empowerment:** Dies führt uns zur letzten Säule des BILDUNG-Konzepts, da das wachsende Verantwortungsbewusstsein in Verbindung mit den neuen Möglichkeiten der digitalen Transformation das Potenzial hat, zu neuen Formen der Bürgerbeteiligung zu führen, nämlich über den Raum hinweg zu kommunizieren, mit- und voneinander zu lernen, die Herausforderungen unserer Gesellschaften zu teilen und zu verstehen und durch die Entwicklung von digitalem Aktivismus selbst und bürgerschaftlichem Engagement gemeinsam Verantwortung zu übernehmen.

Schließlich ist die derzeitige digitale Transformation dabei, unsere gesamte Gesellschaft zu verändern, einschließlich der Entstehung digitaler Welten, in denen sich Menschen virtuell treffen können. Damit einher gehen ganz konkrete Herausforderungen für die Erwachsenenbildung wie die digitale Kluft, die Zugänglichkeit zu bestimmten Tools oder zum Internet und neue Möglichkeiten der Manipulation des Einzelnen und der öffentlichen Meinung. Kritisch anzumerken ist, dass einzelne private Unternehmen mit Hilfe von Algorithmen das Verhalten digitaler Nutzer untersuchen und sie mit Informationen füttern, die ihrem bisherigen digitalen Verhalten entsprechen; das bedeutet, dass Unternehmen





Einfluss auf Trends, gesellschaftliche Entwicklungen, Konsumverhalten und Weltanschauungen nehmen können.

Das BILDUNG-Konzept lädt dazu ein, diese weitreichenden gesellschaftlichen Entwicklungen nicht nur aus der Perspektive einzelner "Silos" zu betrachten, sondern die verschiedenen gesellschaftlichen Bereiche wie Politik, Wissenschaft oder Wirtschaft, verbunden mit Fragen der Ästhetik und Moral, zusammenzuführen und so eine kritische und ganzheitliche Perspektive auf diese Veränderungen einzunehmen.

## 2. Beispiele für bewährte Praktiken

Drei Best-Practice-Beispiele illustrieren die Verknüpfung von Digitalisierung und digitaler Transformation mit Ansätzen des BILDUNG-Konzepts.

**Digital Village** (Österreich): Das Projekt bietet Bewohnern kommunaler Gebäude niedrigschwellige Möglichkeiten, sich mit digitalen Werkzeugen vertraut zu machen und ganz praktische Fragen über die Nutzung von Smartphone-Apps, die Erstellung sicherer Passwörter für Online-Einkäufe usw. zu stellen. Der Schwerpunkt des Projekts liegt auf übertragbarem Wissen durch den Erwerb besserer Kenntnisse im Umgang mit digitaler Technologie. Aber dieser Ansatz des gemeinschaftlichen Lernens berücksichtigt auch nicht übertragbares Wissen, da die Teilnehmer in ihrer Gemeinschaft angesprochen werden und das positive Gefühl haben, ihren Horizont zu erweitern. Das übergreifende Ziel des Projekts besteht darin, die Chancen der Menschen auf eine Beteiligung durch die Erweiterung ihrer digitalen Fähigkeiten zu erhöhen; bürgerschaftliches Engagement kann gefördert werden, ist aber nicht der primäre Zweck dieses Projekts.

**My Blossom Channel** (Irland): Dieses Programm zur persönlichen Befähigung bietet jungen Menschen mit geistigen Behinderungen im Alter von 15 bis 20 Jahren eine kompetenzbasierte Ausbildung und Unterstützung. Die Programme von Blossom Ireland stimmen gut mit den BILDUNG-Grundsätzen überein, da sie ganzheitlich sind und darauf abzielen, einen Sinn für soziale Verantwortung zu vermitteln. Die Kurse bieten die Möglichkeit, neue Fähigkeiten zur Selbstregulierung und zum Ausdruck von Gefühlen und Meinungen zu erlernen. Die jungen Menschen lernen, dass ihre Meinung mächtig ist und dass sie etwas verändern können - in ihrer unmittelbaren Umgebung und auch in der Welt.

**Medienkompetenz in Palästina** (Finnland und Palästina): Dieses Medienkompetenzprogramm stärkt die palästinensischen Organisationen der Zivilgesellschaft durch die Entwicklung kritischer Medienkompetenz und die Erstellung von Lehrmaterial zur Aufklärung anderer Menschen. Darüber hinaus fördert das Programm das Recht der Menschen in der Region auf Information. Das Programm erweitert das Bewusstsein der Menschen und macht sie mit den Herausforderungen der digitalen Medien vertraut. Schließlich sollen die Programmteilnehmer ermutigt werden, sich aktiv in der Gesellschaft zu engagieren und das Verständnis und die Nutzung digitaler Medien in einer breiteren Öffentlichkeit zu verändern.





## 3. Empfehlungen

Das Konzeptpapier enthält auch Empfehlungen für politische Entscheidungsträger und Interessengruppen, die den Rahmen für Erwachsenenbildungseinrichtungen und für Praktiker setzen.

### 3.1. Makroebene

Die Empfehlungen auf der Makroebene (Politik, Entscheidungsträger etc.) zielen darauf ab, die Rahmenbedingungen für die Integration des BILDUNG-Konzepts und den Einsatz digitaler Medien in der Erwachsenenbildung zu stärken.

- Unternehmen sollten gezwungen werden, die Funktionsweise ihrer Algorithmen offenzulegen, um die Sicherheit zu gewährleisten; die digitale Welt muss entmystifiziert werden; es müssen geeignete Finanzierungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen; digitale Medien sollten ein Grundrecht für alle Mitglieder der Gesellschaft sein; eine transparente Überprüfung der Fakten von Nachrichteninformationen sollte eine allgemeine Voraussetzung sein.

### 3.2. Meso-Ebene

Ziel der Empfehlungen auf der Meso-Ebene ist es, die Einrichtungen der Erwachsenenbildung zu stärken und Empfehlungen zu formulieren, die die Integration digitaler Ansätze und des BILDUNG-Konzepts in die praktische Arbeit der Erwachsenenbildung unterstützen.

- Die alltägliche Arbeit der Organisation sollte digitale Mittel und Methoden beinhalten; Trainings- und/oder Peer-Learning-Möglichkeiten für das Personal sollten Teil der Organisationskultur sein; der BILDUNG-Ansatz zur Digitalisierung, seine Werte und Kritiken sollten in die Curricula aufgenommen werden; die Lernenden sollten Zugang zu digitalem Lernen und digitaler Bildung haben und davon profitieren; eine Verschärfung der digitalen Kluft unter den Lernenden sollte vermieden werden.

### 3.3. Mikroebene

Die Empfehlungen auf der Mikroebene richten sich an Praktiker, wie Ausbilder, Ausbilder von Ausbildern und Lernende.

- Der Schwerpunkt sollte auf den Bedürfnissen der Lernenden liegen; die Technologie ändert sich schnell, Veränderungen müssen schrittweise erfolgen; es sollten Räume für die Lernenden geschaffen werden, um ihnen eine Stimme in ihrem Lernumfeld zu geben; die Praktiker werden auf das Feedback reagieren, um günstige Ergebnisse zu erzielen; es sollten Sensibilisierungsmaßnahmen durchgeführt werden; die Digitalisierung sollte pädagogischen Konzepten folgen.

