

4. Jahrgang, Heft 1, Artikel 6 – April 2008

Soziales Lernen im Web 2.0, oder: Montessori und das Web?

Karlheinz Benke

Zusammenfassung

Soziales Lernen im Web 2.0 mit den reformpädagogischen Bestrebungen von Maria Montessori zusammen zu bringen – ein gewagtes Unterfangen? Möglich ... Allerdings lassen sich über die Möglichkeiten des Web 2.0 – um an dieser Stelle nur einen Aspekt herauszugreifen – durchaus Ähnlichkeiten zur ‚vorbereiteten Umgebung‘ Montessoris erkennen, die die Kompetenzen des Individuums herausfordert, sich selbst am Info- und Wissensvorrat des sozialen wie räumlichen Umfelds zu bedienen. Möglich gemacht wird diese Partizipations- und Austauschmöglichkeit im aktuellen Web jedoch nur, weil (mittlerweile auch) die technologischen Bedingungen dazu vorhanden sind, respektive Vorzüge wie Nachteile aus einem breiteren Handlungsspektrum heraus erkannt bzw. nutzbar gemacht werden (können). Die Handwerkszeuge dafür sind uns (mittlerweile auch) gut bekannt: Google, YouTube, MySpace, Flickr u. a.

Keywords

Soziales Lernen, Reformpädagogik, Montessori, Neue Medien, Gemeinschaft, Web 2.0

Autor

- **Mag. Dr. Karlheinz Benke, MAS**
- (Reform)Pädagoge, Erziehungshelfer, Berater von Personen und Systemen f2f wie online, Sozialzentrumsleiter
- Lehrauftrag ‚Online-Beratung‘ (FH Campus Wien - Sozialarbeit) bzw. Lehrauftrag ‚Lebensraum Virtualität - Virtuelle Räume‘ (FH Dornbirn – Transversale LV)
- Mitglied im Redaktionsteam des e-beratungsjournals (www.e-beratungsjournal.net)
- Diverse Veröffentlichungen zu virtuellen Räumen und postmodernen Lernkulturen
- **Kontakt:** Schlossweg 14/3
A- 8734 Großlobming
Tel. +0043 (0)3512 44186
post@karlheinz-benke.at
karlheinz.benke@gmx.at
www.karlheinz-benke.at

„Selbsttätigkeit führt zur Selbständigkeit.“
(M. Montessori)

1. Einleitung

Geht man mit davon aus, dass man unter sozialem Lernen die Aneignung jener Verhaltensweisen versteht, die sozial anerkannt (wie auch: nicht anerkannt) sind, so wäre soziales Lernen als Prozess auch schon grob umrissen.

Außer Frage steht dabei, dass der Erwerb sozialer und emotionaler Kompetenzen ein lebensbegleitender Lernprozess ist, in dem es um die Entwicklung von Fähigkeiten betreffend Wahrnehmung, Kontaktbildung, Kommunikation,

Empathie und Diskretion, Kooperation und Konfliktfähigkeit sowie den Aufbau von Zivilcourage geht (vgl. Lefrancois, 1994, S.193). Also um Eckpfeiler, die sich auch dann nicht ändern, wenn sich Zeiten und Moden ändern.

Was sich jedoch gegenwärtig nahezu täglich ändert, sind die technologischen Entwicklungen, die bis weit in den Alltag hinein reichende Folgen mit sich bringen. Und diese erfassen sämtliche Bereiche – von öffentlich bis privat, von Familie und Beruf, Freizeit und (wenn auch etwas zeitverzögert) den Sektor Bildung.

Gerade im Bildungs- und Erziehungsbereich – oder noch allgemeiner gesprochen: in den Sozialisationsprozessen allgemein – scheint eine Neuorientierung für all jene sozial-pädagogischen Lernfelder notwendig, die auf Informationen und Wissen basieren. Sie stehen permanent vor der Herausforderung, das Virtuelle mit dem Realen zu verknüpfen und dabei upzudaten, um am „technologischen Ball“ zu bleiben.

Insbesondere die Neuen Medien, ihre Entwicklungs- und Gestaltungsmöglichkeiten im Web 2.0 mit individuellen Werkzeugen wie ...

- Weblogs
- Wikis
- Podcasts
- Instant Messaging
- Weblearning
- Second Life (Fokus: Soziales Lernen)

... eröffnen hier ein völlig neues trans- bzw. interdisziplinäres Spektrum von Möglichkeiten, das einmal mehr das ganzheitlich lernende Subjekt (und nicht länger: Objekt) in den Vordergrund stellt. Eines, das die Möglichkeiten dazu hat, selbstbestimmte Erfahrungen machen zu können. Und diese spannen einen Bogen, der die Nutzung eigener Interessen und Kompetenzen ebenso umfasst, wie die immanenten Möglichkeiten seines individuellen – realen wie virtuellen – Umfelds.

Denn es scheint offensichtlich, dass „die virtuellen Medien bestimmte Erfahrungen und Selbsterprobungen ermöglichen, die es in den traditionellen Medien nicht oder zumindest nicht auf solche faszinierende Weise gibt“, wie der Medienpädagoge Bergmann (2003, S.29) konstatiert. Virtualität und das Web können – so die zentrale Aussage – nicht minder ideale Voraussetzungen für ein freies Denken und Handeln, für Auswahl- und Entscheidungsprozesse bieten. Verstanden in dem Sinne, dass das Internet als riesiger Handlungsspielraum, sozusagen als Freiraum aufzufassen ist, den es individuell zu entdecken gilt.

Mit diesem ‚individuell‘ aufzufassen liegt die Verantwortung wie der Fokus auf dem handelnden Ich selbst bzw. seinen Neigungen wie Fähigkeiten, die es ihm ermöglichen, „ein praxisnahes, handlungsorientiertes Lernen, von dem die Reformpädagogik immer schwärmte“ (Bergmann, 2003, S.29) zu erfahren. Unter diesem Aspekt werden auch gleichzeitig die individualpsychologischen Betrachtungen Alfred Adlers wie auch die Grundgedanken Maria Montessoris,

Celestin Freinets und anderer, welche rund ein dreiviertel Jahrhundert zurückliegen, wieder belebt.

2. Montessori und die virtuellen Möglichkeiten

Montessoris Philosophie – stellvertretend für eine individualisierte Subjektzentrierung und das Web 2.0 – sie passen scheinbar gut zusammen, obwohl wir uns nach wie vor schwer tun, „die alten Bildungsmedien und den alten Erziehungsauftrag mit seinen Konzepten von Individualität mit den Neuen Medien und Individualisierungsformen in Einklang zu bringen“ (Bergmann, 2003, S.30).

Doch große Schnittflächenbereiche bzw. Vereinbarkeiten der Grundgedanken aller reformpädagogischen Strömungen etwa mit den aktuellen (durchaus konstruktivistischen) Lernzugängen bieten sich an, diese Gemeinsamkeiten zu erkennen und sie nutzbar zu machen. Ganz im Zeichen eines lernenden Subjekts, das

- weniger Instruktion, sondern vielmehr Angebote für seine Entwicklung benötigt (vgl. Montessoris Motto ‚Hilfe zur Selbsthilfe‘),
- ausreichenden Freiraums bedarf, den es eigenständig und selbsttätig zu erfahren gilt,
- sich besonders gut bzw. sozial in altersgemischten Gruppen (vgl. Jahrgangsguppen) entwickelt,
- sich über die Methode des Beobachtens eine Palette von Lernmöglichkeiten offenhält, sofern nur die Angebote vorhanden sind (vgl. Montessoris ‚vorbereitete Umgebung‘),
- seinem Handeln freie Wahl lässt und so individuelle Handlungs- und Erkundungsmöglichkeiten schafft,
- als ‚Schöpfer‘ bzw. GestalterIn der eigenen Persönlichkeit bzw. freien und selbstbestimmten Entwicklung anzusehen ist,
- stets im Kontext und somit in kritischer Auseinandersetzung mit dem Umfeld als Teil einer gelebten Gemeinschaft (vgl. die Klasse als „Kooperative“ bei Freinet) zu sehen ist.

Oberstes Ziel aller pädagogischen Bestrebungen ist die freie Entfaltung und der Aufbau einer sozialen Haltung eines Subjekts, das sich seine Welt von klein auf konstruiert und somit seine Welt wie auch sein soziales Weltbild entwickelt. Und dazu bietet sich offensichtlich der reale wie der virtuelle Raum gleichermaßen an. Interessanterweise sind in diesen Lernprozessen selbst charakteristische Schlagworte wie kooperatives Lernen, soziales Lernen, handlungsorientiertes Lernen und vernetztes Lernen trotz der sich stets ändernden Epochen nahezu unverändert geblieben.

Was sich geändert hat, sind die Methoden. Nicht wenige Berufssparten setzen sich mittlerweile (durchaus im Widerspruch zur nach wie vor existierenden direktiven und frontalen Art der Wissensvermittlung á la Schule) für entsprechend konstruktivistisch-soziale Lernprinzipien ein, die sich vom Primat der Instruktion ab- und sich zum Primat der Konstruktion hinwenden.

Dieser Prozess wird zunächst einmal vor allem über neue vernetzte Technologien bzw. über die Verwendung hypermedialer bzw. virtueller Lernumgebungen etc. unterstützt und ist im reformpädagogischen Sinne Montessoris durchaus als postmoderne Variante einer ‚vorbereiteten Umgebung‘ zu sehen, da sie die Basis für ein interaktives, kollaboratives und soziales Lernen darstellen (vgl. Nunnemacher, 1997).

Warum sich diese Möglichkeit allerdings erst gegenwärtig als Chance herauszukristallisieren scheint, liegt daran, dass in der Anfangsphase der Neuen Medien noch jene Werkzeuge fehlten, die visionäre ExpertInnen bei sozial-virtuellen Interaktionen unterstützten. Vielen kritischen Geistern war jedoch klar, dass auch in der Virtualität eine reine „Reduktion der Handlungs- und Kommunikationsprozesse [...] auf reine Mensch-Maschine-Interaktionen“ (Neuhaus, 2007, S.4) nicht Ziel führend sein kann.

Virtuelle Lernprozesse müssen etwa über individuelle Netzwerke der Zielgruppen bilden, um einen regen sozialen Austausch zu ermöglichen – einen, der so vielleicht mit der Vielfalt der im realen Raum erlebten menschlichen Kommunikationsformen annähernd mithalten kann.

Doch der damalige Stand der Technologie stieß auf klare (Technologie immanente) Grenzen. Das Internet, die Homepage, Austausch via E-Mail, Foren und Chats, virtuelle Spiele – das war es auch schon, das Web 1.0.

*„Die Aufgabe der Umgebung ist nicht, zu formen,
sondern zu erlauben, sich zu offenbaren.“
(M. Montessori)*

3. Ziele des Web 2.0

Als konsequente Weiterentwicklung des Web 1.0 mit seinem eindeutigen Schwerpunkt auf Information(svermittlung) ist das Web 2.0 mittlerweile zu einem intelligenten Web mutiert, das stärker noch als sein Vorgänger von der Beteiligung jedes/r Einzelnen lebt – ja: sie zur Grundbedingung macht (vgl. Benke, 2007b). Und zwar, indem jede/r UserIn das eigene Wissen, die vorhandenen Ideen als Content in eine Web-Anwendung einbringt und es somit mit anderen teilt. Insofern wäre bereits diese Grundbedingung zur Prozessinitiierung per se eine soziale Handlung, die ihrerseits wiederum Grundlage für soziales Lernen im Web sein kann.

Die Web-Anwendungen 2.0 bestehen aus dem gesammelten Wissen der UserInnen, der Kommunikation untereinander sowie aus Vernetzung und Verlinkung. Und damit erweist sich das Web selbst als ein einziges „großes Lernportal“ (Heller, 2006, S.10) in inhaltlicher, sozialer wie auch interkultureller Hinsicht.

Das Web 2.0 ist ein Informationsmedium, Wissenstransporter, Präsentationsplattform, eine Austausch- und Kommunikationsmaschine und enthält eine Vielzahl, beinahe unbegrenzt scheinende Anzahl mehr an Möglichkeiten bereit – das „Undundund“.

Welcher Art sind also die Vorteile, die das Web 2.0 für ein soziales Lernen mit sich bringt?

Vorteile des Web 2.0 <ul style="list-style-type: none">• Vernetzung von Menschen, Arbeitsgruppen und Daten (Raum für Wissensaustausch)• ExpertInnen (aufeinander) treffen durch Netzerkennung• einfache und schnelle Kommunikation• Darstellung von Beziehungen, Personen bzw. ExpertInnen und Inhalten• Zusammenarbeit über vielerlei Grenzen hinweg (soziale, ...)• Schaffung eines Zugangs zu wieder verwertbaren Inhalten und Prozessen	Vorteile des Web als Lernplattform allgemein <ul style="list-style-type: none">• Unterstützung des kontinuierlichen Wissensaufbaus (Wissensaustausch im Sinne des Wissensmanagements)• Ermöglichung einer kontinuierlichen Wissensgenerierung und Wissensnutzung <p>Quelle: Heller (2006, S.11).</p>
---	--

Abbildung 1: Vorteile des Web 2.0

Wie Abbildung 1 zeigt, geht das Web 2.0 mit einer eindeutigen UserInnen-Zentrierung einher, die sich auf einer inhaltlichen (Zugang, ...) und interpersonalen Ebene (Interaktion, Beziehung, ...) ausdrückt.

Im Fokus steht also – auch wenn sich die Umfeldler selbstredend geändert haben – einmal mehr jenes „lernende Subjekt“, wie es bereits der Philosoph und Pädagoge John Dewey vor knapp hundert Jahren in seinem Werk „Democracy and Education“ beschrieben hat. Nur heißt es heute: UserIn des Web 2.0. Allerdings nimmt diese/r „UserIn 2.0“ keine minder aktive Rolle ein und rückt über seine Aktivitäten und sein Networking im virtuellen Raum in den Mittelpunkt des Interesses vieler Disziplinen – der Psychologie, Soziologie und Pädagogik usw. Gerade so, wie es innerhalb der Reformpädagogik die Lernenden selbst mit deren Rollen im sozialen Netzwerk der Realität macht bzw. gemacht hat.

Dennoch gibt es auch – wie überall – trotz vielen Lichts auch eine Schattenseite, sprich negative Aspekte: Suchttendenzen, der Verlust von Realitätsbezügen, eine sich einschleichende Oberflächlichkeit gegenüber „den Anderen“, eine gewisse emotionale Ausdünnung und Ähnliches mehr sind nicht zu übersehen. Sieht man deren Überwindung und/oder Bearbeitung jedoch wiederum als Prüfstein einer entsprechend gewachsenen Entwicklungs- und Erziehungsarbeit an, so kann selbst aus diesen vermeintlichen Nachteilen noch ein individueller Nutzen gezogen werden.

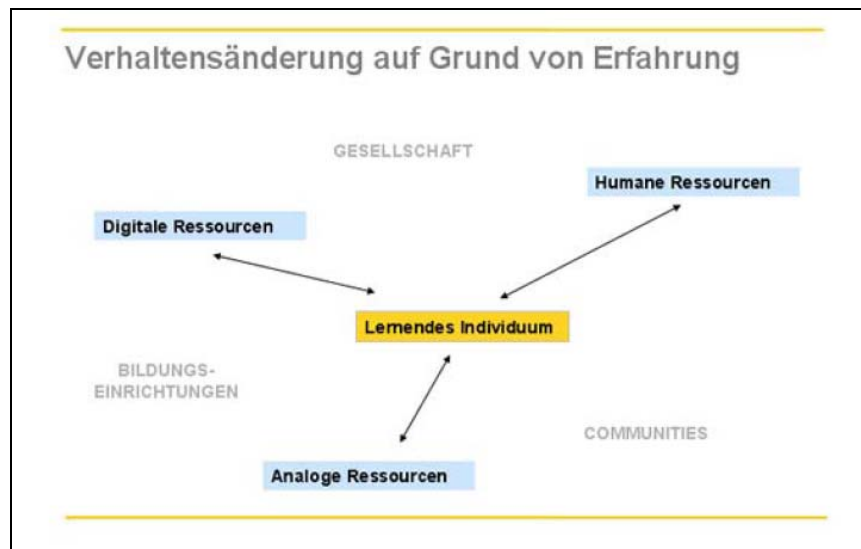


Abbildung 2: Verhalten(sänderung) und Erfahrung
Quelle: Neuhaus (2007, S.21)

In allen sozialen Lernprozessen kommt jedoch der persönlichen, individuellen Erfahrung (vgl. Abbildung 2) eine tragende Bedeutung zu. Jegliche Erfahrung speist sich – und dies kann natürlich nicht ausgeblendet werden – aus einer Trilogie von Ressourcenquellen und führt uns nach wie vor sehr klar vor Augen, dass eine Reduktion auf digitale Ressourcen allein die beiden anderen Quellen des (sozialen) Lernens wie etwa die menschlichen Ressourcen (human) und das Umfeld etc. (analog) ausblenden würde.

Was hier allerdings als nahezu profane Aussage hinsichtlich menschlicher Lernprozesse klingen mag, stand in Anbetracht euphorischer Aufbruchsstimmungen im Web1.0 etwa im Falle des e-Learnings lange Zeit im Hintergrund.

Wie also kann sich Soziales Lernen gegenwärtig – und vor dem Hintergrund der skizzierten pädagogischen Grundhaltungen angesichts der technologischen Möglichkeiten rund um das Web 2.0 – gestalten?

*„Der Weg auf dem die Schwachen sich stärken,
ist der gleiche wie der auf dem die Starken sich vervollkommen.“*
(M. Montessori)

3.1 Rahmenbedingungen für ein Soziales Lernen im Web 2.0

Damit (soziales) Lernen überhaupt stattfinden kann, gilt es folgende Eckpunkte (vgl. Schmitz, 2007) zu beachten:

- die Schaffung von lernförderlichen Situationen, d. h.
 - Konfrontation mit Aufgabenstellungen, die fordern und somit zur Entwicklung beitragen
 - Erweiterung von Handlungsspielräumen für die NutzerInnen

- Schaffung von Möglichkeiten des eigenständigen Arbeitens bzw. Lernens
- die Unterstützung und Begleitung von Lernprozessen
 - Lehrende nehmen ihre Rolle als begleitend (und nicht als instruierend) wahr
- die Ermöglichung des Austauschs von Ideen und Inhalten zwischen Einzelpersonen und Gruppen
 - z. B. über Redaktionssitzungen im realen Raum, Chat-Versuche, Wiki-Erstellung, Blogeinrichtung, ...

Diese Aspekte bedeuten für die Lernenden, die „UserInnen 2.0“, eine Änderung ihres NutzerInnenverhaltens im Web (die den Jüngeren bereits zum Alltag geworden ist) und verlagern den Schwerpunkt von der Passivität zur Aktivität: Sie sind nicht länger „KonsumentInnen in einem Read-Web“, sondern „ProduzentInnen in einem Read-Write-Web“. Sie sind im ureigensten Wortsinn von Basisdemokratie über ihr demokratisches Handeln gleichzeitig „ArchitektInnen der Partizipation“, wie es sinngemäß der Internetguru O'Reilly formuliert, indem sie die Strukturierung der Inhalte des Web 2.0 übernehmen, und somit ein interaktives, demokratisch angelegtes Bottom-up-Modell von Partizipation entwerfen.

3.2 Werkzeuge des Sozialen Lernens

Zur Umsetzung bedarf es lediglich „dazugehöriger“ Werkzeuge für das Soziale Lernen. Womit auch gleichzeitig eine Re/Präsentations- und Austauschmöglichkeit für das Ich mit und gegenüber anderen UserInnen gegeben ist. Was sich wiederum in Tools bzw. Lernumgebungen wie Weblogs, Wikis, Podcasts, virtuellen Welten/Second Life, Instant Messaging, Weblearning-Tools etc. widerspiegelt, um nur die geläufigsten zu nennen. [1]

So dienen etwa (Fach-)Weblogs durchaus als Methode der persönlichen Wissensdarstellung (Weblogs, Photoblog, Videoblog; Projektstagebücher, Online-Journale, Expertisenpräsentation, ...) und Wiki-Listen dem kollaborativen Wissensaufbau in Lern- und Arbeitsgemeinschaften (virtuelle Gruppenarbeit, Aufbau von Wissenspools, Linksammlungen, Archivierung etc.).

Allerdings – und dies ist nicht zu vergessen – kann dies nur ermöglicht werden, wenn auch die nötigen massen-kompatiblen Programme bzw. Softwareplattformen dazu vorhanden sind: also die Medien des Web 2.0 wie Flickr, MySpace, YouTube, GoogleEarth,... ohne die (und deren TechnoLogik ;-) diese grundlegenden Austauschmöglichkeiten für ein soziales Lernen gar nicht gegeben wären.

Auch Podcasts sind – seitdem das Internet kinderleicht auch Töne und Kurzvideos übertragen kann – ein Medium, das zunächst von einer breiten UserInnengruppe zur Selbstdarstellung gewählt wird. Aber auch Sprachnachhilfe,

Vokabeltraining, Vorlesungen, Gitarreübungen u. v. a. m. erfahren ein hohes Maß an Nutzung – und all das kostenlos.

Auf einer ganz anderen Ebene sozialen Lernens und Austauschs hingegen, nämlich als Lern- und Trainingsfeld des Ichs, ist der virtuelle Raum von SecondLife angelegt, wie sich in der Selbstbeschreibung auf www.secondlife.com zeigt:

„Second Life ist eine virtuelle Welt – eine dauerhaft bestehende 3D-Umgebung, die vollständig von ihren Bewohnern erschaffen und weiterentwickelt wird. In dieser gewaltigen und schnell wachsenden Onlinewelt können Sie praktisch alles erschaffen oder werden, was Sie sich vorstellen können. Durch die integrierten Tools für die Inhaltserstellung sind Ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt, und Sie können Objekte in Echtzeit und in Zusammenarbeit mit anderen erstellen. Eine unglaublich detaillierte, digitale Figur („Avatar“) ermöglicht es Ihnen, durch zahlreiche Einstellungen Ihre Persönlichkeit in Second Life auf vielfältige Weise auszudrücken. Die realitätsnahe Simulation der Umgebungsphysik in Second Life, die auf einem Backbone aus Hunderten miteinander verbundenen Computern ausgeführt wird und mit der Bevölkerung wächst, lässt Sie in eine lebensechte, interaktive Welt eintauchen, die mehrere zehntausend Hektar umfasst. Sie können 3D-Inhalte entwerfen und verkaufen, Land erwerben und bebauen, und Sie können virtuelles Geld in Form einer Mikrowährung verdienen, die in reales Geld umgetauscht werden kann. Mit anderen Worten: Sie können innerhalb von Second Life ein echtes eigenes Unternehmen aufbauen. [...] Die Möglichkeiten in Second Life sind nahezu unbegrenzt.“

„Erkunden Sie... erschaffen Sie... kaufen und verkaufen Sie... treffen Sie Leute... spielen Sie...“ lautet das Motto in dieser virtuellen Welt des „2nd life“, womit sich ähnliche Grundbedingungen für das Soziale Lernen wie in der realen Welt wiederfinden. Denn auch hier dreht sich Vieles um eine Maxime des Sozialen Lernens: die Grenzen anderer zu tolerieren und das eigene Selbst (mit seinen Grenzen) im Kontakt mit den anderen zu erproben.

Auch hier

„ermöglicht Second Life die Einbindung von anderen Medientypen wie Video- und Audio-Streams, Bildern und Texten und allen weiteren denkbaren Inhalten und bietet damit die Basis für kreative Mashups [Vermischung, Collagen ... Anm. K.B.], die sich in unterschiedlichsten Anwendungsbereichen einsetzen lassen.[...]. Second Life und andere virtuelle Welten können vielfältig im pädagogischen Kontext eingesetzt werden. Sie sind durch die Web-Anbindung einfach zugänglich und haben gegenüber anderen Web-Anwendungen den Vorteil, durch ihre Darstellungsart immersiv zu wirken. Die Möglichkeit der Interaktion mit anderen Menschen über

ihre körperlich dargestellte Anwesenheit im selben Raum erzeugen ein Gefühl von sozialer Präsenz [...]. Gerade kollaborative Lernprozesse [...] lassen sich so vorteilhaft unterstützen“ (Müller & Leidl 2007, S.4).

Somit weist selbst eine Plattform wie Second Life Eigenschaften auf, die die Hauptaufgabe von Pädagogik, also: gemeinsame, interaktionsfreundliche Lernräume zu gestalten, von der realen auf die virtuelle Welt überträgt. [2]

3.3 Neuer Typus eines lernenden Menschen?

All die genannten Möglichkeiten im Web 2.0 bedingen allerdings eine flexible, offene UserInnenschar, aus der sich gleichsam ein neuer Lerntyp herauszukristallisieren scheint – ja: vom Netz geradezu eingefordert wird. Ein neues Ich bzw. kommunikatives „Du“, wie es die Times in ihrem Leitartikel zur „Person des Jahres 2006“ ausdrückte.

Und diesen neuen Typ bezeichnet Wim Veen unter dem Terminus „Homo Zappiens“ (Dorninger, 2007, S.2) als einen Menschentypus, der die Fähigkeit hat, sich aus den audiovisuellen und textbasierten Informationen individuelles Wissen zu generieren (engl. „zap“). Als ein Mensch, der mit PC-Maus, TV-Remote Control und Mobiltelefon aufgewachsen ist; einer der „gamebasiert“ spielt und Spiele erfindet, online kommuniziert und in unterschiedliche Rollen chattet; der URLs besser kennt als Fachbegriffe und die Bildungsinstitutionen weniger als Orte des Lernens, sondern vielmehr als Orte der Begegnung erlebt und dessen Hauptcharakteristik darin liegt, ein ausgesprochenes Multitasking zu leben.

Dieser „Homo Zappiens“ nützt, ja: lebt gleichzeitig das Soziale Lernen im Web 2.0 ganz nach dem (montessorianisch-konstruktivistischen) Motto: „Teilen, Kollaborieren, Partizipieren!“

Ein Teilen, das nicht bloß seine Freunde auf diversen Plattformen, seine Erfahrungen auf den Sites (Tagebücher, Rezensionen, Weblogs) betrifft, sondern seine Vorlieben zu Texten (Bücher, Infos, ...), Bildern und Videos, Musik ebenso. Dieser zappende Mensch teilt sein Wissen (Wikipedia), seine Terminkoordinierung (Google-Kalender), seine Ortskenntnis u. v. a. m. Er teilt sich selbst auf das Web auf und damit dem Web mit, er lebt sozial und erhöht so die Chance auf wechselseitige soziale Lernprozesse und verleiht so dem Zitat des Web-Kritikers Stoll (2003, S. 227), „Die einzige Möglichkeit, um zu lernen, wie man mit anderen auskommt, ist viel Zeit miteinander zu verbringen“, einen doppeldeutigen Sinn.

Anmerkungen

[1] Sonstige E-Learning Tools sind das Instant Messaging, Gruppenkonferenzen-Videokonferenzen, Voice over IP (VoIP/Internettelefonie), Social Bookmarking, RSS Feed Aggregatoren, Google Docs @ Spreadsheet, www.twitter.com, Moodle, Webquest u.a.m.

[2] „So geht es bei einem virtuellen Museum nicht nur darum, Exponate zu zeigen. Vielmehr begegnet man beim virtuellen Museumsbesuch anderen Figuren, mit denen man sich über das Gezeigte direkt und zwanglos austauschen kann. Insbesondere angesichts des hohen Bedürfnisses, Erfahrungen, Eindrücke und Gefühle nicht nur alleine zur reflektieren, sondern unmittelbar (mit)zuteilen (vgl. Turkle 2006), scheint hier in der Tat erhebliches Potential für kooperatives, soziales Lernen zu liegen“ (Pätzold in Müller & Leidl, 2007, S.5).

Literatur

Benke, K. (2008). Beratung im Cyberspace: Virtualität als Lebens(lern)raum. In Schachtner, Ch. & Höber, A. (Hrsg.), Learning Communities: Der Cyberspace als neuer Lern- und Wissensraum (S. 191-201). Frankfurt: Campus.

Benke, K. (2007a). Online-Beratung und das Ich: Bild Bilder und Abbilder im virtuellen Raum. Duisburg: Wissenschaft und Kultur.

Benke, K. (2007b). Das Ich im Web 2.0: Vom Spiel zur Inszenierung. In e-beratungsjournal.net - Fachzeitschrift für Online-Beratung und computervermittelte Kommunikation (H.1 Sept./2.Jg.: ‚Inszenierung‘). Wien.
Verfügbar unter: e-beratungsjournal.net/ausgabe_0107/benke.pdf [22.03.2008]

Bergmann, W. (2003). Erziehen im Informationszeitalter. München: dtv.

Dewey, J. (1929). Democracy and Education: An introduction to the philosophy of education. New York: Macmillan Co.

Heller, I. (2006). E-Learning & Web 2.0. Potenziale für Wissensmanagement. Verfügbar unter: http://www.arbeitskreis-wissensmanagement.org/efiles/ak-sitzungen/20060622_ba-khe_heller-web2elearning.pdf [17.12.2007]

Julian, H. (2007). Lernen 2.0. In Die Zeit. Verfügbar unter: <http://www.zeit.de/2007/05/C-Podcasts> [17.12.2007]

Lange, C. (2007). Web 2.0 zum Mitmachen. Die beliebtesten Anwendungen. Verfügbar unter: ftp://ftp.oreilly.de/pub/katalog/web20_broschuere.pdf [17.12.2007]

Lefrancois, G. (1994). Psychologie des Lernens. Berlin: Springer.

Neuhaus, W. (2007). Web 2.0 und der Kampf der Begriffe. Verfügbar unter: http://mediendidaktik.port07.de/docs/neuhaus_2007_04.pdf [27.12.2007]

Nunnemacher, S. (1997). Der Einsatz des Internet in der Schule. Verfügbar unter: <http://paedpsych.jk.uni-linz.ac.at:4711/LEHRTEXTE/NUNNENMACHER97/inhalt.htm> [17.12.2007]

Montessori, M. (1996). Grundlagen meiner Pädagogik und weitere Aufsätze zur Anthropologie und Didaktik. Wiesbaden: Quelle & Meyer.

Müller, A. & Leidl, M. (2007). Virtuelle (Lern-)Welten. Second Life in der Lehre. Verfügbar unter: http://www.e-teaching.org/didaktik/gestaltung/vr/SL_lehre_langtext_071207_end.pdf [17.12.2007]

Schmitz, B. (2007). Multimedia (Powerpoint-Präsentation). Verfügbar unter URL: <http://www.bernd-schmitz.net/skripte/E-Learningtools-in-der-Lehre.pdf> [17.12.2007]

Stangl-Taller, W. (2007). Weblogs, Blogs als Werkzeuge für selbstorganisiertes Lernen. Verfügbar unter: <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/LERNTECHNIK/Weblogs.shtml> [17.12.2007]

Stoll, C. (2002). Logout. Warum Computer nichts in Klassenzimmern zu suchen haben und andere High-Tech-Ketzereien. Frankfurt: S. Fischer.

Turkle, S. (2006). Always-on/Always-on-you: The Tethered Self. In Katz, J. (Hrsg.) Handbook of Mobile Communication and Social Change. Cambridge/Mass.: MIT Press. Verfügbar unter: http://web.mit.edu/sturkle/www/Always-on%20Always-on-you_The%20Tethered%20Self_ST.pdf [25.03.2008]

Veen, W. (2007). Homo Zappiens. Growing up in Digital Age (Auszüge). Verfügbar unter: <http://books.google.at/books?id=mEvimdgcPmoC&printsec=frontcover&dq=inauthor:Wim+inauthor:Veen&sig=77BTUrMe2-AxaUVXsciYTAODjY4#PPA22,M1> [18.12.2007].

Website (ohne AutorIn)

Second Life. URL: <http://secondlife.com/world/de/whatis> [18.12.2007].