

→ INTERESSE WECKEN – KOMPETENZ ENTWICKELN: LERNEN IN ERLEBNISWELTEN

WOLFGANG NAHRSTEDT



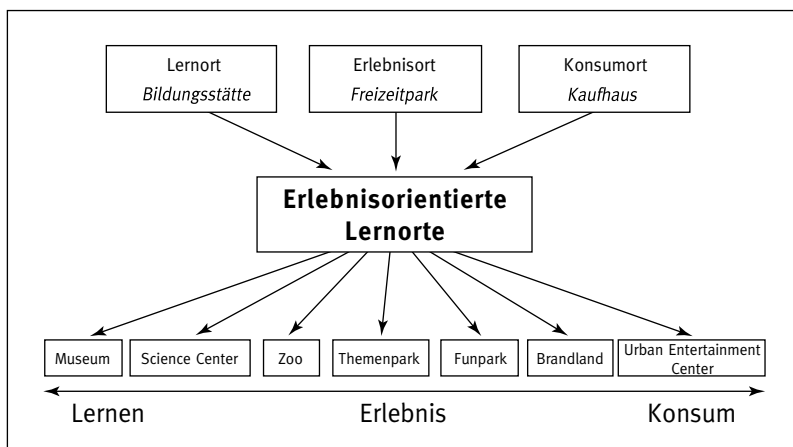
Für das »Lernen in Erlebniswelten« sind fünf Merkmale kennzeichnend, die sich für die Entwicklung von Erlebniswelten zu Lernorten als grundlegend und für ihre weitere Qualifizierung als maßgebend erweisen. (1) Erlebniswelten als Lernorte erweitern den Lernbegriff, indem sie den seit Industrialisierung und »Verschulung« zunehmend dominierenden kognitiven Lernbegriff erneut stärker mit den Begriffen und Formen des emotionalen und handlungsorientierten Lernens »ganzheitlich« verbinden. (2) Freizeit mit »Freizeiterlebnisorten« erhält dabei den »Rang« einer neuen »fünften Säule« im Bildungswesen. Sie gilt es seit Anfang des neuen Millenniums bei der »Rückkehr« von der 35- zur 42-Stunden-Woche durch Qualifizierung erneut zu stabilisieren. (3) Die besondere Funktion erlebnisorientierter Lernorte ist dabei, das Wecken von Interessen als Voraussetzung und Anregung für längerfristige interessengesteuerte Lernprozesse zum Erwerb von Kompetenz. Das »thematische Lernen« setzt dabei weitere »Lernstufen« voraus, insbesondere das »emotionale« sowie das »kommunikative Lernen«. (4) Wichtig wird dafür die Neuprofilierung des pädagogischen Paradigmas: Arrangieren und Beraten treten vor Unterrichten und Dozieren, Förderung selbstgesteuerten »informellen« Lernens wird wichtiger als Kursgestaltung. (5) Gut inszenierte »Events« erweisen sich dabei als eine wirksame pädagogische Strategie: Sie aktivieren in einer Gesellschaft von Spezialisten und Singles kommunikatives Lernen in Gruppen. Events bewirken, wenn das Angebot stimmt, dass »Inhalt bindet«.

Erlebniswelten als Lernorte erweitern den Lernbegriff

Erlebniswelten sind Lernorte, in denen das »emotionale Lernen« und die »emotionale Bildung« (emotional education) im Vordergrund stehen (Goleman 2000). Mit der Entwicklung des Schulsystems in der industriellen Gesellschaft wurde der Begriff des Lernens auf das kognitive Lernen konzentriert. »Die Erzieher, schon seit langem beunruhigt über die nachlassenden Leistungen im Rechnen und Lesen, erkennen jetzt ein anderes und noch alarmierendes Defizit: emotionale Unbildung.« Das Erschießen von Schülern (und Lehrern) durch Schüler an Schulen kann als ein »Hinweis verstanden werden, wie dringend ein Unterricht gebraucht wird, in dem die Kinder lernen, mit Emotionen umzugehen, Meinungsverschiedenheiten friedlich zu regeln und schlicht miteinander auszukommen.« »Für die Vereinigten Staaten, die weltweite Entwicklungen immer als erste erleben«, wurden diese »Probleme bei den Jugendlichen und Kindern« spätestens bereits seit den 1990er Jahren er-

kannt: »Der gegenwärtige Schwerpunkt an den Schulen, sagte ein Lehrer aus Brooklyn, läßt den Schluß zu, daß ›wir uns mehr darum sorgen, wie gut die Schüler lesen und schreiben können, als darum, ob sie nächste Woche noch am Leben sind‹« (ebd.: 291).

Modell: erlebnisorientierte Lernorte



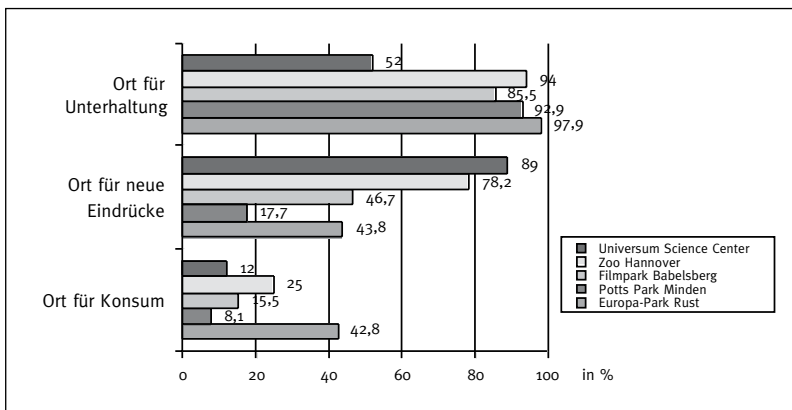
So wird in der nachindustriellen Gesellschaft das emotionelle Lernen sowie das »learning by doing« (»hands on«) wiederentdeckt. Dies gilt nicht nur für die Schulen und die Schüler. Sondern andere, z.T. historisch sehr viel jüngere und stärker auf die Gestaltung von »Erlebnissen« konzentrierte »Lernorte« für Schüler wie »für die ganze Familie«, aber auch für Singles wie Freundesgruppen, Vereine wie Belegschaften von Betrieben werden hier zu Schrittmachern. Das bedeutet: Neues Ziel wird die Rückgewinnung eines »ganzheitlichen« »Lernens mit Kopf, Herz und Hand« (Pestalozzi). Der Begriff »Erlebnis« steht für diese Wiederentdeckung. Die Bedeutung der Emotionen und des Handelns für das Lernen wird reaktiviert. Diese Entwicklung entspricht einer Veränderung in der sozialen Struktur hochentwickelter »postmoderner« Gesellschaften auf dem Wege von der »Freizeit«- und »Erlebnisgesellschaft« über die »Wissensgesellschaft« in eine »ganzheitliche« »globale« »Wellnessgesellschaft«.

Was bedeutet dabei »Erlebnis« genauer? Erlebnisse sind herausragende Episoden im Strom der bewussten Wahrnehmung eigener Empfindungen und Gefühlszustände. Sinneseindrücke und ihre Verarbeitung (z.B. von einer Fahrt auf einer Achterbahn) stimulieren und formen das Erlebnis. Zentral ist die emotionale Erregung (z.B. Freude, Angst, Zorn, Trauer). »Zum Erlebnis wird ein Ereignis aber nicht zuletzt durch verstehendes Nachdenken über das

Erleben und einem Ausdruck des Erlebnisses, z.B. in Form von Erzählungen« (Nahrstedt u.a. 2002: 88).

Die Industriegesellschaft war auf die rationale Erfassung der Naturgesetze gerichtet. Die nachindustrielle Gesellschaft beginnt sich erneut auf den Menschen selbst mit der Komplexität seiner Bedürfnisse zu besinnen. »Erlebnisorientierte Lernorte« binden dabei die in Teilsysteme ausdifferenzierten Bildungswelten (Lernort), Freizeitwelten (Erlebnisort) und die in Verkaufswie Dienstleistungswelten transferierten Arbeitswelten (Konsumort) insbesondere über »Freizeit und Tourismus« erneut zusammen und aktivieren das ihnen gemeinsame, wenn auch unterschiedlich profilierte Lernpotential. Unterhaltung und Bildung, »Entertainment« und »Education« markieren dabei die Pole für eine erweiterte »Erlebnispädagogik« wie »Experience Economy« (Pine/Gilmore 1999). »Edutainment« entwickelt sich zum Markenzeichen und Qualitätsmaßstab auch für Freizeiterlebniswelten« (Nahrstedt 2002a: I). Während dabei Themenparks die Aufgabe einer Lernförderung neu entdecken, wird für Museen als »klassische«, gelegentlich jedoch auch bereits »verstaubte« Lernorte die kultivierte Gestaltung von »Erlebnis« und »Konsum« zu einer neuen Herausforderung.

Erlebniswelten aus Besuchersicht



Kategorie »trifft zu« auf der Skala: »trifft zu – teils/teils – trifft nicht zu«

Eine Frage entsteht dabei: »Wie sehen die Besucher die Erlebniswelten? Sind es Konsumwelten für Sie? Sind es Arrangements für Spaß und Unterhaltung, oder spielen auch aus Besuchersicht Lern- und Bildungsaspekte eine Rolle für die Einschätzung von Erlebniswelten? Im Rahmen einer Besucherbefragung wurden die Gäste gebeten, drei Elemente von Erlebniswelten bezogen auf die besuchte Erlebniswelt einzuschätzen (jeweils auf einer Skala von

›trifft zu – teils/teils – trifft nicht zu‹). Die vorangegangene Grafik kennzeichnet diese Elemente und »zeigt die Bewertung dieser drei Elemente der untersuchten Erlebniswelten aus der Sicht der Besucher [...]: Die Einrichtungen erscheinen [...] als ›Erlebnis- und Lernwelten‹. Primär ist der Unterhaltungsfaktor. Der Gesichtspunkt ›neue Anregungen‹ liegt an zweiter Stelle. Erst in dritter Hinsicht werden die untersuchten Erlebniseinrichtungen als Konsumwelten wahrgenommen und charakterisiert« (Nahrstedt u.a. 2002: 246f.).

Freizeit als neue Säule im Bildungswesen

Im Rahmen dieser gesellschaftlichen Strukturveränderung hat die »Freizeit« dabei eine neue »Lernaufgabe« erhalten. Sie wird zu einer »fünften Säule« (neben Schulbildung, Berufsbildung, Hochschulbildung und Weiterbildung) im Bildungswesen. Sie wird zu einem wichtigen »Ort« für »selbstgesteuertes informelles Lernen« in »Erlebniswelten«, auf Reisen, im sozialen Umfeld. In der Freizeit schließen sich dabei kognitives und emotionales Lernen, häufig auch mit »aktionalem Lernen«, erneut zusammen. Ihre »Zauber binden wieder, was die Mode streng geteilt« (Schiller). Für die »klassische« Pädagogik erscheint dies nun wie »Hybridisierung« (Seitter 2001). Einen angemessen »ganzheitlichen« Lern- und Lebensbegriff gilt es dafür erst wiederzugewinnen.

Eine historische Rückbesinnung mag dabei behilflich sein. Bereits das Wort »Schule« weist dafür den Weg. Im Griechischen bedeutet es »Muße«. Bildung war ursprünglich in der abendländischen Geschichte weniger an Arbeit sondern vor allem an »freie Zeit« gebunden. Erst in der industriellen Arbeitswelt rückten Bildung und Arbeit immer mehr zusammen. Die Schule wurde zur »Arbeitsschule«, der Unterricht wurde zur »Arbeitszeit« der Kinder. Mit dem Weg in die »Freizeitgesellschaft« innerhalb der letzten 50 Jahre eröffnete andererseits die Freizeit schrittweise neue menschliche Erfahrungsmöglichkeiten. Zunächst auf Erholung für die Arbeitszeit konzentriert erschlossen sich insbesondere über die Reisefreizeit und den Tourismus neue Erfahrungs- und Sinn-Horizonte. Das »informelle« und »selbstgesteuerte Lernen« bekam eine zunehmende Bedeutung. Freizeit- und Reisepädagogik erhielten die Aufgabe der Lernförderung, d.h. auch der »Animation« zu neuen Lern- und Lebenserfahrungen.

Schul- und Freizeitpädagogik, informelles und formelles Lernen gilt es nunmehr erneut stärker – in einem »ganzheitlichen« Lern- und Lebensbegriff – zu verbinden. Dies um so mehr, als im neuen Millennium seit 2004 mit der Rückkehr von der 35- zur 42-Stunden-Woche Freizeit nunmehr erneut knapp(er) wird, die Arbeitslosigkeit weiter steigt. Die »life-work-balance« ist zunehmend stärker individuell neu auszutarieren. Die »ganzheitliche« Integ-

rationskraft von Freizeit und »Freizeiterlebniswelten« ist durch Konzentration und Qualifizierung des Angebots zu stärken. Dazu gehört auch die Stärkung der Kooperation mit dem für Deutschland neuen Projekt »Ganztagschule« sowie mit Maßnahmen betrieblicher Weiterbildung.

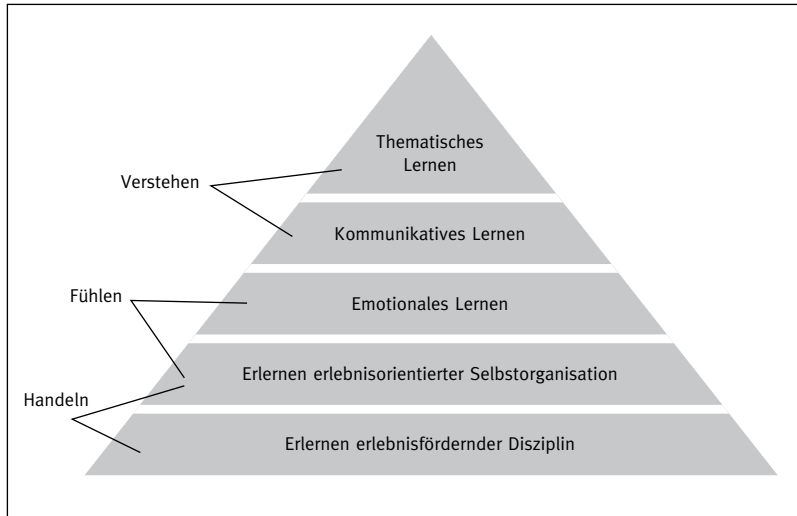
Erlebniswelten als Lernorte wecken Interesse

Interesse ist die Grundlage von Bildung, dem Erwerb von Kompetenz und damit dem gesellschaftlichen Überleben. Die bildungspolitische Bedeutung der Erlebniswelten wie Museen, Science Centers, Zoos, Themen Parks, Freizeitparks, Brandlands wurden bereits durch den Deutschen Bildungsrat 1974 erkannt. Er sprach von einer neuen »Pluralität der Lernorte«. Die Erlebniswelten stellen einen neuen Typ »nichtgenuiner Bildungseinrichtungen« für das »life long learning« mit hoher Relevanz für die »Wissensgesellschaft« dar. Die traditionellen Lernorte wie Familie, Nachbarschaft, Schulsystem usw. allein garantieren nicht mehr ausreichend den Transfer des Wissens insbesondere an die junge Generation, der für das Überleben der westlichen Gesellschaften erforderlich wird. Erlebniswelten werden ein neuer »Schlüssel« zum Bildungsraum der Wissensgesellschaft. Die Studie »PISA 2000« hat dies in besonderer Weise für die (deutsche) Schule beunruhigend deutlich gemacht (Baumert u.a. 2001). Eine neue breitere Struktur für das »Wecken von Interessen« im Prozess des lebenslangen Lernens wird für alle Generationen erforderlich. Die »Megatrends Asia« (Naisbitt 1996) mit der Gefahr eines »Kampf(es) der Kulturen« (»Clash of Civilizations«) (Huntington 1997) verbunden mit einem wachsenden ökonomischen Konkurrenzkampf um die regionalen wie globalen Märkte erfordern eine neue, das lebenslange Lernen fördernde Initiative. Hier entstehen neue Aufgaben für Technikmuseen, Science Centers und »digitale Erlebniswelten« als Science Centers neuen Typs wie das geplante Cybernarium in Darmstadt. Noch wichtiger aber wird offensichtlich gegenwärtig das Wiedererwecken des Interesses an Geschichte und Kultur, sowohl der eigenen wie der anderer Völker: Im Zeitalter der Globalisierung müssen die Völker lernen »voneinander zu lernen, die Geschichte, die Kunst und Kultur des anderen zu studieren, einander gegenseitig das Leben zu bereichern« (Pearson 1955, in: Huntington 1997: 530f.). »Eine auf Kulturen basierende internationale Ordnung ist der sicherste Schutz vor einem Weltkrieg« (Huntington 1997: 331). Hier erfahren die Historischen und Völkerkundlichen Museen eine Verstärkung wie auch Neubestimmung ihrer Aufgabe. Das Interesse an eigener wie »fremder« Geschichte und Kultur wird Grundlage für eine neue globale Handlungskompetenz.

Lernen in Erlebniswelten erfolgt insgesamt auf mehreren Ebenen. Das für Museen angesprochene »themenorientierte Lernen« stellt die »höchste« Stu-

fe in einer hierarchisch strukturierten Lernpyramide dar, setzt aber weitere grundlegendere »Lernebenen« voraus, wie sie in der Grafik verdeutlicht werden:

Ebenen erlebnisorientierten Lernens

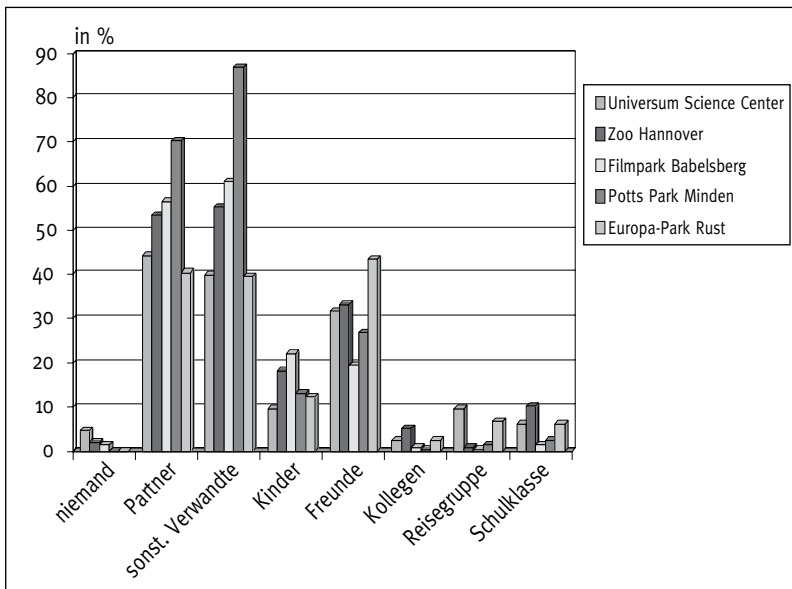


- Grundlegend ist das Erlernen »organisierter Freiheit« bzw. erlebnisfördernder Disziplin. Nur so können Erlebnisorte längerfristig ihren Zweck erfüllen.
- »Erlernen erlebnisorientierter Selbstorganisation« erscheint als ein nächster Schritt.
- »Emotionales Lernen« spielt bereits aufgrund der erlebnisorientierten Struktur eine grundlegende Rolle: »Lernziel ist die Fähigkeit, die eigenen Gefühle kennen, erleben und mit ihnen umgehen (sie auch beherrschen) zu können«.
- »Kommunikatives Lernen«, »die Vertiefung der Freude an der Kommunikation mit der Familie, (mit) Freunden und Bekannten« wird Grundlage für eine Intensivierung des Erlebens und einer Vertiefung des Verstehens.
- »Themenorientiertes Lernen« erscheint dann als »oberste Stufe« und »Krönung« des Lernprozesses (Nahrstedt u.a. 2002: 194ff.).

Erlebniswelten als Lernorte sollten die Neuprofilierung des pädagogischen Paradigmas optimieren

Die Wissensgesellschaft hat den durch die UNESCO eingeleiteten Wechsel des pädagogischen Paradigmas gefördert. Der Weg führt vom formalen zum informellen Lernen, von der Belehrung durch den Lehrer zum selbstgesteuerten Lernen in »lernfördernden Umwelten« (Dohmen 2001). Dies erfordert eine neue Struktur für Lernorte. Der Unterricht tritt zurück, wichtiger wird das Arrangieren von Lernsituationen, und in ihnen das Animieren, Beraten und Informieren (Giesecke 1987). Hier verfügen die Museen bereits über eine den Regelschulen überlegene Tradition und mit den Science Centers über innovative Lösungen. Sie gestalten eine Lernumwelt mit einer Vielzahl von »originalen« Gegenständen und Möglichkeiten eigenen erlebnisorientierten Experimentierens. Aufgabe dabei bleibt, auch den »postmodernen« Bedürfnissen nach »ganzheitlichen Lern-Erlebnissen« der »Subjekte des Interesses« durch eine angemessene Strukturierung des Lernarrangements in historisch-kulturellen wie technisch-experimentellen Erlebniswelten zu entsprechen.

Events aktivieren kommunikatives Lernen in Gruppen



Events werden in der Gesellschaft von Spezialisten und Singles Motoren der Geselligkeit und der Kommunikation. Hauptbesucher in Erlebniswelten sind Gruppen, Schulklassen, Familien, Freundeskreise, aber zunehmend auch Be-

triebsangehörige für Incentives, Weiterbildungen und Produktpräsentationen. Die vorstehende Grafik verdeutlicht dies durch Antworten (in Prozent) auf die Frage: »Wer begleitet(e) Sie bei diesem Besuch?« Gruppen brauchen »Events«, Anlässe besonderer Art, um Erlebniswelten aufzusuchen, aber sie auch mit emotionalem wie intellektuellem Gewinn zu »erleben«. »Event zieht – erst dann kann Inhalt binden«. Auch die Familie konstituiert sich heute zunehmend außerhalb der Wohnung durch gemeinsame Vorhaben in Freizeit und auf Reisen. Gruppen suchen Kommunikation, Kommunikation erfordert Gesprächsanregung und Gesprächsgegenstand. Events können Kommunikation und damit auch kommunikatives Lernen in Erlebniswelten fördern. Erlebniswelten können erst dadurch zu nachhaltigen Lernorten werden, indem sie Interesse wecken und über Kommunikation den Weg in Richtung auf Kompetenz stärken.

Fazit

Erlebnisorientierte Lernorte öffnen innovative Möglichkeiten eines »ganzheitlichen« selbstgesteuerten Lernens. Sie können beispielgebend werden für neue Initiativen zur Entwicklung effektiver Modelle zur Weckung von Interesse an Problembereichen aus Geschichte, Gegenwart und Zukunft. Sie bieten einen neuen Weg erlebnisorientierter Angebote für ein lebenslanges Lernen aller Generationen und zwischen den Kulturen. Events fördern dabei kommunikatives Lernen in Gruppen und unterstützen die Entwicklung von Kompetenz. Aufgabe für die Wissenschaft wird sein, diesen Weg weiter zu optimieren. Verpflichtung von Politik und Wirtschaft gemeinsam wird bleiben, die Aufgabe der Wissenschaft zu fördern sowie diesen Weg für alle Bevölkerungsgruppen aller Kulturkreise offen und zugänglich zu halten.

Literatur

- Baumert, J. et al. (Deutsches PISA-Konsortium) (Hg.) (2001): PISA 2000. Basiskompetenzen von Schülerinnen und Schülern im internationalen Vergleich, Opladen.
- Deutscher Bildungsrat (1974): Zur Neuordnung der Sekundarstufe II. Konzept für eine Verbindung von allgemeinem und beruflichem Lernen. Empfehlungen der Bildungskommission, Bonn.
- Dohmen, G. (2001): Das informelle Lernen. Die internationale Erschließung einer bisher vernachlässigten Grundform menschlichen Lernens für das lebenslange Lernen aller. Hg.: Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF), Bonn.
- Giesecke, H. (1987): Pädagogik als Beruf. Grundformen pädagogischen Handelns, Weinheim.

- Goleman, D. (2000): Emotionale Intelligenz, 13. Aufl., München (1. Aufl. 1995: Emotional Intelligence, New York).
- Huntington, S. P. (1997): Kampf der Kulturen. Die Neugestaltung der Weltpolitik im 21. Jahrhundert, 6. Aufl., München (The Clash of Civilizations, New York 1996).
- Nahrstedt, W. et al. (2002): Lernort Erlebnisswelt. Neue Formen informeller Bildung in der Wissensgesellschaft, Bielefeld. (IFKA-Schriftenreihe 20).
- Nahrstedt, W. (2002a): Erlebnisswelten als Lernorte. In: Nahrstedt, W. et al. (Hg.) 2002: Lernen in Erlebnisswelten. Perspektiven für Politik, Management und Wissenschaft, Bielefeld. (IFKA-Dokumentation 22).
- Naisbitt, J. (1996): Megatrends Asia. Eight Asian Megatrends that are Reshaping our World, New York.
- Pine, B. J./Gilmore J. H. (1999): The Experience Economy, Bosten.
- Seitter, W. (2001): Zwischen Profiliteration und Klassifikation, Lernorte und Lernkontexte in pädagogischen Feldern. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 2, S. 225-238.

Kontakt

Prof. Dr. Wolfgang Nahrstedt

Droste-Hülshoffstraße 39

33619 Bielefeld

Telefon/Fax: ++ 49 (0)5 21 – 88 56 13

E-Mail: wolfgang.nahrstedt@t-online.de

