

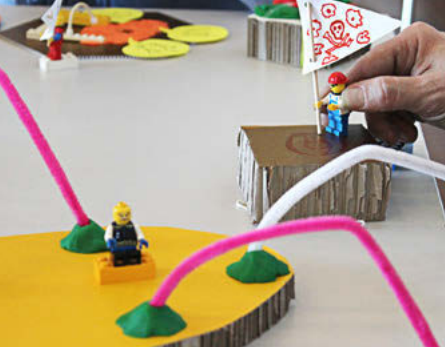
# co.learning for tomorrow

## co.city lab

Wie können und wie wollen wir zusammen für morgen lernen? Sind unsere Bildungssysteme noch zeitgemäß und sind sie zukunftsfähig? Wie können wir lehren, wenn wir gar nicht wissen, wie die nahe Zukunft aussieht? Wer entscheidet darüber, was wichtig ist zu lernen? Wie können wir Erfahrungen sammeln, die uns auf eine Welt im Wandel vorbereiten?

Mit diesen Fragen und unter Versprechung einer *instant future production* führten wir mit den Teilnehmenden des Symposiums einen Workshop durch, um gemeinsam an einer Zukunfts-Bildungs-Landschaft zu arbeiten und verschiedene un/sichere Um/Wege zu suchen, die hierfür produktiv sein könnten. Das *co.city lab* war gebeten worden, sich mit dem Thema *Lernen für die Zukunft* des Masterstudiengangs Transformation Design auseinanderzusetzen: So konnten wir unser Format des *Vision Mapping* an diesem eher abstrakten Thema testen. Dazu hatten wir ein Materialset für jede Person vorbereitet: Eine kleine Legofigur mit Flagge, auf der sich jeder zunächst vorstellen sollte, eine Insel, um gute Lernerfahrungen zu beschreiben oder zu visualisieren, einen quadratischen Block, mit dem Lernen an der (Hoch-)Schule dargestellt werden sollte und ein Sechseck, das als Basis für Visionen zukünftigen Lernens diente [1].

Zunächst waren alle eingeladen, diese Materialien einzeln zu bearbeiten. Im zweiten Schritt tauschten sich die Teilnehmenden in Kleingruppen zu ihren Beschreibungen und



1



2



3

Visualisierungen aus, um dann aus den individuellen Bauteilen gemeinsame Bildungslandschaften zu erschaffen. In einem gemeinsamen Rundgang wurden diese den anderen Gruppen vorgestellt, per Post-it kommentiert und schließlich die Gruppen noch einmal neu durchmischt. Am Ende der Workshop-Session hatten sich drei größere Landschaften gebildet, die im Plenum vorgestellt wurden.

Wir als *co.city lab* sind davon überzeugt, dass eine sozialökologische Transformation von einer gelungenen Kommunikation zwischen sehr unterschiedlichen Stakeholder-Gruppen abhängt. Das heißt, dass nicht immer unbedingt ein Konsens erreicht werden muss, sondern dass es wichtig ist, einen wirklichen Austausch zu ermöglichen. Die Rolle der Designer\*innen sehen wir darin, diese Kommunikation in die Wege zu leiten und zwischen verschiedenen Sprachen und Denkweisen zu übersetzen und zu vermitteln. Das Angebot, sich nicht nur verbal mitzuteilen, sondern auch durch Zeichnungen und andere Materialien zwei- und dreidimensionale Kartierungen zu entwickeln, eröffnet neue Wege, miteinander in Austausch zu treten. Im Visualisieren und Darüber-Sprechen entstehen neue Bedeutungszuschreibungen; es findet eine gemeinsame Aushandlung darüber statt, welche Materialien welchen Erfahrungen entsprechen. So können zum Beispiel bunte Gummibänder zum Zeichnen für unterschiedliche Wissensbereiche werden, die in der Hochschule zusammengefasst und manchmal eben auch so eng zusammengepackt werden, dass wenig Spielraum bleibt [2].

Die Trennung verschiedener Wissensbereiche im gegenwärtigen Bildungssystem kam wiederholt in den entstandenen Visualisierungen vor. Auf Abbildung [3] wird sie durch eine Trennung verschiedener Symbole auf dem zweiten Block von links sichtbar. Gute Lernerfahrungen waren häufig durch das Aufeinandertreffen mehrerer Charaktere an Orten außerhalb des normalen Lehrbetriebs gekennzeichnet, wie hier die Insel mit Palmen, Figuren und Tieren. Visionen zukünftigen Lernens im Vordergrund auf dem Sechseck werden hier kommentiert mit »experimentellem« Charakter, »interessengesteuert« und »nicht nach Fachrichtungen« verteilt.

In der Bildungslandschaft auf Abbildung [4] werden auf den Sechsecken Brücken geschlagen zwischen gelungenen Lernerfahrungsinseln und Modellen zukünftigen Lernens. In den Visionen geht es dabei immer wieder um den Austausch zwischen verschiedenen Expert\*innen und Nicht-Expert\*innen (siehe Sechsecke in der Mitte). Aber auch die fixe, quadratische Struktur einer Hochschule und die

Reibung mit diesem System wurden hier thematisiert und nicht alleine als negativ bewertet: Die Erfahrung eines Schauspielers an der Schauspielschule mit ständiger sozialer Überwachung und permanentem Feedback wurde hier zum Horus-Auge, leicht erhöht hinten im Bild, das über das gesamte Geschehen wacht, somit bestimmte Prozesse beschleunigt und sie auf den Punkt bringt.

Reibung durch Austausch mit anderen, denen man ohne den institutionellen Rahmen eventuell nicht begegnen würde, war ein wichtiges Thema, das in den Visualisierungen an verschiedenen Stellen auftauchte. Auch der notwendige Kontrast zwischen gemeinsamem Lernen und damit, etwas alleine durchzuprobieren, zwischen Fehlertoleranz und notwendiger Überprüfung, zwischen Zwang und Wohlfühlorten wurde diskutiert.

Die Verhandlungen der ad hoc geschaffenen Visualisierungen erlaubten trotz sehr unterschiedlicher Lernbiografien – der jüngste Teilnehmer war 17, der älteste etwa 60 Jahre alt – schnell eine vertiefte Diskussion. Neue Aspekte, verschiedene Lernerfahrungen und auch widersprüchliche Ansichten wurden dadurch verhandelbar.

Das ideale Lern-Modell des jüngsten Workshopteilnehmers auf Abbildung 5 zeigt, was auch Designer\*innen mitbringen sollten, um einen Beitrag zu un/sicheren Zukünften zu leisten: Neugier, den Mut zu korrigieren, kontroverses Diskutieren auch entgegengesetzter Meinungen, Ausprobieren und Austesten von Dingen, um etwas zukünftig Anwendbares zu gestalten.

4



5

