

Weiterbildung

Zeitschrift für Grundlagen, Praxis und Trends

Ralph Caspers,
Fernsehmoderator und Autor

„Es geht nicht um Effekte,
sondern um Begeisterung.“

Weiterbildungs- beratung

Das passende Angebot finden

Laienforschung

Spurensuche nach
eigenen Wurzeln

International

Weiterbildung in der Schweiz

Arbeitshilfen

Storytelling



Edutainment – Spaß mit Lerneffekt

- **Lernen in Erlebniswelten**
- **Die Zukunft der Bildung**
- **Ohne Show kein Flow?**

Viel Vergnügen beim Lesen!

Ja, viel Vergnügen – liebe Leserin, lieber Leser – wünschen wir Ihnen beim Durchblättern und Lesen des vorliegenden Heftes!

Sicher ein ungewöhnlicher Wunsch, läuft doch das Lesen einer Zeitschrift zu Bildungsfragen, insbesondere einer wissenschaftlichen Zeitschrift zu Fragen der Weiterbildung, eher auf ein „eifriges Lernen“, auf ein Studium, als auf ein angenehmes Vergnügen hinaus. Aber warum eigentlich? Das fragen wir uns in diesem Heft und finden viele Hinweise auf mögliche erlebnisreiche und unterhaltsame Formen des Lernens.

„Ohne Fleiß – kein Preis“ stand früher über dem Eingang vieler Volksschulen. Die Wahrheit dieser Losung hatten die Schüler dann schnell leidvoll erfahren müssen. Dennoch: Selbst im Gymnasium applaudierten wir in einer Biologiestunde dem Referendar bei seiner Lehrprobe, als er vor unseren Augen aus Kinderknete X- und Y-Chromosomen selbst anfertigte. „Spielend Lernen“ ist bei Kindern selbstverständlich, aber auch für Erwachsene bieten schon seit Langem Didaktiker und Methodiker selbst bei komplexen Sachverhalten 1000 bunte Möglichkeiten.

Wie die „Zukunft der Bildung“ aussehen müsste und sollte, beschreibt Ulrich Reinhardt von der Stiftung für Zukunftsfragen, Hamburg: „...entscheidend ist es, ein didaktisches Bindeglied zwischen Mensch und Wissen bereitzu-

stellen. Dies kann die Unterhaltung sein.“ Renate Freericks, Hochschule Bremen, plädiert in ihrem Beitrag für ein Lernen in Erlebniswelten, die eine große Vielfalt an Lernformen bieten und dazu anregen, die bisherigen didaktischen Grundformen neu zu justieren. Ein erstes Beispiel hierfür stellt Michael Pries vor: die Autostadt in Wolfsburg. Sie ist ein Lernort für alle Altersgruppen, in dessen Mittelpunkt das Thema Mobilität steht, ein „grundlegendes menschliches Bedürfnis“, wobei es an diesem Lernort nicht nur um „Automobilität“ allein geht, sondern auch um räumliche, virtuelle und soziale Mobilität. Ein zweites Beispiel für einen außergewöhnlichen Lernort präsentiert Ilka Seer mit dem „Deutschen Auswandererhaus“ in Bremerhaven – hier können Kinder und Erwachsene handlungsorientiert Auswanderung erleben und dadurch Migration besser verstehen. Die Gegenrede – Ohne Show kein Flow? – von Werner Michl, Nürnberg, ist dieses Mal keine Gegenrede sondern ein beschwingendes, sehr anregendes Plädoyer für erlebnisreiche, wirkungsvolle aber durchaus anspruchsvolle neue Lernformen.

Ein ganz besonderer Dank gilt dem „Paten“ dieses Hefts, Dr. Michael Pries von der Autostadt in Wolfsburg, der mit viel Engagement und Ausdauer diese Ausgabe ganz wesentlich mitgestaltet hat.

Michael Jagenlauf

Demografieorientiertes Personalmanagement

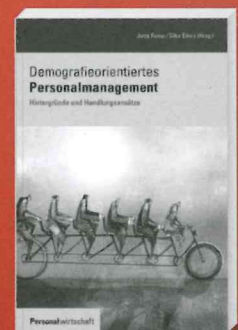
Liebe Leserin, lieber Leser,

Unternehmen stehen vor der Aufgabe, mit Belegschaften, deren Durchschnittsalter kontinuierlich steigt, ihre Leistungs- und Wettbewerbsfähigkeit auf dem heutigen Niveau zu halten und noch zu erhöhen. Wie das gelingt und welchen Beitrag das HR-Management dazu leistet, erklären Experten aus Wissenschaft und Praxis in diesem von Jutta Rump und Silke Eilers herausgegebenen Band. Das Buch bietet einen umfassenden Einführungsteil zu den zentralen Handlungsfeldern und Instrumenten des demografieorientierten Personalmanagements. Erfahrungsberichte und Praxisbeispiele aus Unternehmen bzw. Organisationen unterschiedlicher Größe und Branchen veranschaulichen die Gestaltungsmöglichkeiten.

Die Themen:

Personalpolitik im Zeichen des demografischen Wandels; Vereinbarkeit von Berufs- und Lebensphasen; von der Leiter- zur Mosaikkarriere; Nachwuchskräfte fördern und binden; Personalentwicklung und lebenslanges Lernen; betriebliche Gesundheitsförderung; Schichtarbeit unter demografischen Herausforderungen; den Übergang in die Rente gestalten.

Mehr zum demografieorientierten Personalmanagement erfahren Sie auf www.personalwirtschaft.de.



Edutainment/Infotainment

Zukunft der Bildung

Seite 8

Bei der Wissensvermittlung spielen die neuen Medien heutzutage eine besondere Rolle, existiert doch eine schier unüberschaubare Fülle an Informationen, die jederzeit und für jeden frei zur Verfügung stehen. Oftmals sind diese Daten aber unübersichtlich und wenig gefiltert und strukturiert, was eine selbstverantwortliche Bildungsaufnahme erschwert. Neue Bildungskonzepte und Lernformen sind daher gefragt.

Ulrich Reinhardt

Lernen in Erlebniswelten

Seite 12

Erlebnisorientiertes Lernen außerhalb der traditionellen Bildungseinrichtungen gewinnt eine immer größere Bedeutung. Neben Bildungsaspekten, wird hier unter anderem auch Wert auf Unterhaltung gelegt, was von den Lernenden immer als Bereicherung wahrgenommen wird. Diese neuen Lernwelten erfordern aber auch eine Neuausrichtung der Didaktik.

Renate Freericks

Lernort für alle Altersgruppen

Seite 16

Mit der zur Expo 2000 eröffneten Autostadt Wolfsburg ist ein Erlebniszentrum entstanden, an dem Jung und Alt sich auf vielfältige Weise mit dem Thema „Mobilität“ auseinandersetzen können. In einem erlebnisorientierten, ganzheitlichen Lernmodell sollen nachhaltige Lernprozesse in Gang gesetzt werden.

Michael Pries



© Johannes Haas

Ralph Caspers, Fernsehmoderator und Autor

Interview

Seite 6

„Es geht nicht um Effekte, sondern um Begeisterung.“

Wenn im Fernsehen „Wissen macht Ah!“ oder die „Sendung mit der Maus“ läuft, sind nicht nur Kinder begeistert. Auch deren Eltern lassen sich gerne in der Bann der ganz besonderen Moderation dieser Sendungen ziehen: Bildung und Unterhaltung werden hier auf faszinierende Weise zusammengebracht. Ralph Caspers verrät, warum Leberwurst dabei eine wichtige Rolle spielt.

Auswanderung erleben – Migration verstehen

Seite 20

Das Auswandererhaus Bremerhaven möchte seine Besucher mit authentischen Geschichten berühren. Das partizipative Ausstellungskonzept lässt über die Darstellung einzelner Schicksale und die Auslage ganz persönlicher Dokumente und Gegenstände die Geschichte der Auswanderer lebendig werden. So wird ein Wissensort geschaffen, an dem man sich immer neu mit dem Thema Migration auseinandersetzen kann.

Ilka Seer

Ohne Show kein Flow?

Seite 24

Lernen soll Spaß machen und alle Sinne ansprechen. Aber darf es deshalb auch nicht mehr anstrengend sein? Was soll man Lehrenden und Dozenten raten, die glauben, sie müssten als Entertainer und Showmaster die Lernenden in ihren Bann ziehen? Etwas mehr Gelassenheit vielleicht, denn dass Lernen so besser funktioniert ist empirisch nicht eindeutig bewiesen.

Werner Michl

Mediendienst

Literaturschau

Aktuelle Bücher zum Schwerpunkt
Seite 42

Online

Linktipps zum Schwerpunkt
Seite 45

Aktuelle Titel

Bücher kurz vorgestellt
Seite 47

Service

News

Seite 49

Recht und Politik

Seite 51

Termine

Seite 53

Rubriken

Vorschau/Impressum

Seite 54

Arbeitshilfen

Storytelling
Seite 55

Österreich

Seite 28

Sicherstellung sozialer Kohäsion durch eine zuverlässige Bildungsinfrastruktur: Das soziale Netz stärken.

Rudolf Egger

Weiterbildungsberatung

Seite 32

Aufbau des Landesnetzwerks Weiterbildungsberatung in Baden-Württemberg: Mühelos die passende Weiterbildung finden

Christiane Schiersmann/Willi Zierer

Laienforschung

Seite 35

Familienforschung beim Bayerischen Landesverein für Familienkunde: Spurensuche nach den eigenen Wurzeln

Manfred Wegele

Schweiz

Seite 38

Weiterbildung in der Schweiz: Mehr Förderung für Geringqualifizierte

Stefan Denzler

Edutainment/Infotainment als spielerische Vermittlung von Bildung und Wissen erstreckt sich auf verschiedene Bereiche. Zunächst erhalten Sie einen Überblick zu Computerspielen im Allgemeinen sowie ihrer möglichen Verwendung in Bildung und Beruf. Danach finden Sie Informationen zu politischer und kultureller Bildung.

deutscher
bildungs
server 

Die hier genannten Internetadressen können gesammelt beim Deutschen Bildungsserver abgerufen werden unter der Adresse <http://www.bildungsserver.de/link/linktipps-weiterbildung>

Edutainment, Computerspiele und Bildung

Game Based Learning und Edutainment

<http://www.bildungsserver.de/db/mlesen.html?id=34711>
Das Portal E-teaching.org stellt die Bereiche Game Based Learning und Edutainment vor. Es werden die Begriffe erklärt und zudem erläutert, welche Lernspiele sich für Bildungszwecke eignen. Für die verschiedenen Bildungsbereiche sind zahlreiche Beispiele genannt. Der Schwerpunkt liegt allerdings auf der Hochschullehre. Außerdem wird auf weiterführende Links verwiesen.

Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game Based Learning

<http://www.bildungsserver.de/db/mlesen.html?id=49765>
Ziel der von der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) in Auftrag gegebenen Expertise ist es, Entwicklungen im Bereich des Game Based Learnings beziehungsweise der Serious Games zusammenzufassen und zu bewerten. Ausgehend von einer Skizzierung des Forschungsstands, einem Überblick über das Angebot an Spielen, die sich für das Lernen eignen, und von Projekten, welche digitale Spiele zu Lernzwecken einsetzen, werden abschließend Handlungsempfehlungen insbesondere für Pädagogen und Forscher gegeben. Die Untersuchung berührt verschiedene Bildungsbereiche. (PDF-Dokument, 68. S., 2010)

Sieben Trends im Game Based Learning. Neue Spielarten für das spielerische Lernen im Beruf

<http://www.bildungsserver.de/db/mlesen.html?id=49771>
In der Ausgabe II/2012 des MMB-Trendmonitors veröffentlicht das MMB – Institut für Medien- und Kompetenzforschung Ergebnisse einer Umfrage zu Entwicklungen des Game Based Learnings. Außerdem gibt es eine Liste von Serious Games, die sich

zu Bildungszwecken eignen. Schwerpunkt ist die berufliche Bildung, aber auch Bildungsübergänge und Wissenschaft spielen eine Rolle.

Wissen, was gespielt wird! Der pädagogische Ratgeber für Computer- und Konsolenspiele NRW

<http://www.bildungsserver.de/db/mlesen.html?id=36709>
Der Spieleratgeber NRW für Eltern und Pädagogen wird von ComputerProjekt Köln e.V. in Zusammenarbeit mit dem Land Nordrhein-Westfalen herausgegeben und dient der Entwicklung von Medienkompetenz sowie dem Jugendmedienschutz. Medienpädagogen und Jugendliche erproben und beurteilen gemeinsam Computer- und Konsolenspiele. Die Ergebnisse der Tests sowie weitere Informationen aus Forschung, Pädagogik und Praxis werden bereitgestellt.

Stiftung Digitale Spiele Kultur

<http://www.bildungsserver.de/instset.html?id=13835>
Die Stiftung, die 2012 ihre Arbeit aufnahm, ist aus einer Initiative des Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien und zweier Verbände der Computerspielewirtschaft entstanden. Zum Auftrag gehören die Förderung und Weiterentwicklung eines zielgruppengerechten und qualitativ hochwertigen Angebots an interaktiven Unterhaltungsmedien, insbesondere an kulturell und pädagogisch wertvollen Computerspielen. Ziel ist weiterhin, „das Medium in der Öffentlichkeit objektiv darzustellen und über einen angemessenen, nachhaltigen und produktiven Umgang damit aufzuklären“. Die Stiftung initiiert, unterstützt und fördert Projekte aus den Bereichen Wirtschaft und Ausbildung, Bildung und Erziehung, Kunst und Kultur sowie Forschung und Wissenschaft.

Edutainment und das Sich-zu-Tode-Vergnügen der Postmoderne

<http://www.bildungsserver.de/db/mlesen.html?id=51901>

Hinterfragt wird der Zusammenhang zwischen Bildung, Information und Politik einerseits und Unterhaltung andererseits, wie er in den Begriffen Edutainment, Infotainment und Politainment zum Ausdruck kommt. In der Folge wird aus pädago-

gischer Perspektive die Einheit von Lernen und Spiel erläutert. Es wird auf den Roman „Brave New World“ („Schöne neue Welt“) des Autors Aldous Huxley Bezug genommen sowie auf verschiedene Computerspiele, mittels derer virtuelle Welten errichtet werden. Der Artikel entstammt dem „Jahrbuch Freizeitwissenschaft 1998“, das auf Beiträgen der Zeitschrift Spektrum Freizeit fußt. (PDF-Dokument, 10 S., 1998)

Infotainment und kulturelle Bildung

Bildung und Wissen im Fernsehen. Vom klassischen Schulfernsehen bis zum Edutainment

<http://www.bildungsserver.de/db/mlesen.html?id=51911>

Die Bundeszentrale für politische Bildung bpb gibt im Rahmen ihres von 2012 datierenden Dossiers „Fernsehgeschichte in Ost und West“ eine Übersicht über Bildungsangebote im Fernsehen. Zunächst wird kurz auf verschiedene Sendeformate eingegangen und auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Bildungsangeboten, fachspezifischer Wissensvermittlung und Mischformen unter der Bezeichnung Edutainment hingewiesen. Anschließend werden relevante Links zu den Bereichen Wissen und Bildung im öffentlich-rechtlichen und auch im privaten Fernsehen gelistet. Berücksichtigt werden unter anderem Schul- und Bildungsfernsehen, Forschung, einzelne Sender und Sendereihen. (PDF-Dokument, 3 S., 2012)

Museum und kulturelle Bildung

<http://www.bildungsserver.de/db/mlesen.html?id=51912>

Der Artikel, der erstmals im Handbuch für Kulturelle Bildung 2012 erschien, gibt einen kurzen Überblick zur Geschichte der Einrichtung Museum und dem Wandel, dem Museen und ihre Aufgaben im Laufe der Zeiten unterworfen waren und sind. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf der Museumspädagogik. Neuere Entwicklungen gehen in Richtung einer digitalen Museumspädagogik, in der elektronische Medien verstärkt eingesetzt werden. Es entstehen virtuelle Museen. Auch die Bildungs- und Kulturvermittlung spielen eine größere Rolle, das Museum fungiert als Bildungseinrichtung, aber auch als Lern- und Erlebnisort. Der Artikel enthält weiterführende Links und Literaturhinweise.

KulturGut vermitteln – Museum bildet!

<http://www.bildungsserver.de/db/mlesen.html?id=48322>

Der Deutsche Museumsbund hat in Zusammenarbeit mit verschiedenen Partnern eine bundesweite Datenbank erstellt, in der unter „Suchen & Finden“ nach Vermittlungsangeboten von

Museen und Ausstellungshäusern recherchiert werden kann. Die Datenbank umfasst sowohl laufende als auch abgeschlossene Projekte. Unter „Mitmachen!“ können Museen selbst Angebote eintragen. „KulturGut vermitteln – Museum bildet!“ startete als Projekt (2010-2012) mit einer Online-Erhebung zur Lage der Bildungs- und Vermittlungsarbeit.

Edutainment Mythos und Machbarkeit aus didaktischer Sicht

<http://www.bildungsserver.de/db/mlesen.html?id=51900>

Der Artikel befasst sich zunächst mit der Vereinbarkeit von Bildung und Unterhaltung und damit verbundenen Begriffen, wie Edutainment, informelle Bildung, non-formale Bildung, beiläufige Bildung, Infotainment oder Politainment. Es wird zwischen Edutainment im eigentlichen Sinne und marketingorientiertem Edutainment unterschieden und es wird beleuchtet, welche Rolle Edutainment für verschiedene Arten von Einrichtungen spielt. Beispielhaft werden unter anderem Freizeitparks, Zoos, botanische Gärten, Planetarien, Schutzgebiete, Wissenschaftsmuseen und Museen im Allgemeinen genannt. (PDF-Dokument, 16 S., 2005)

KON-TIKI – Büro für Bildungs- und Erlebnisplanung

<http://www.bildungsserver.de/instset.html?id=13830>

Das Büro für Bildungs- und Erlebnisplanung hat sich auf die Konzeption und Entwicklung von Angeboten der informellen Bildung für Freizeit- und Bildungseinrichtungen spezialisiert. Es wurde ein Weiterbildungsangebot zu informeller Bildung entwickelt, in dessen Rahmen Planungsgrundlagen, methodische Kenntnisse und Einblicke in Managementfragen vermittelt werden. Teil der Weiterbildung sind auch Methoden- und Managementkurse.