

# **Computergestützte Lernprogramme in der politischen Bildung**

---

*Hilmar von Wersebe*

Mit der Entwicklung eines *Fernlehrgangs Kommunalpolitik* beabsichtigt die Konrad-Adenauer-Stiftung besonders jenen Bürgern ein Angebot an politischer Bildung zu machen, die wegen beruflicher und familiärer Verpflichtungen und ihres politischen Engagements nur über ein knappes Zeitbudget verfügen. Da gerade kommunalpolitische Aktivitäten meist wenig Zeit für längere Seminaraufenthalte lassen, hat die Stiftung ihren ersten Fernlehrgang speziell für diese Zielgruppe konzipiert.

Parallel zum Kommunalpolitischen Seminar, das mit vier Stufen von je einer Woche im Bildungszentrum Eichholz seit langem zum nachfragestarken Standardangebot der politischen Bildung der Konrad-Adenauer-Stiftung zählt,

entsteht der Fernlehrgang als virtuelle Variante. Das erste Modul über „Rechte und Pflichten kommunaler Mandatsträger“ ist Ende 2002 auf CD-ROM erschienen; das wichtige Thema „Haushalt und Finanzen“ soll anschließend bearbeitet werden.

Jedes Modul besteht aus einer CD-ROM zum Lernen am Computer während der Heimlernphase und einem kurzem Präsenzseminar in einer Bildungseinrichtung der Stiftung. Bei der Konstruktion der Module sollte nicht das bewährte Curriculum des Kommunalpolitischen Seminars vollständig auf CD-ROM übertragen werden; vielmehr sollte ein ausgewähltes Lernarrangement entstehen, das den zeitlichen Zwängen durch Einsatz neuer Medien für das Lernen zu Hause Rechnung trägt, ohne auf die Vorteile von Präsenzseminaren zu verzichten. In den zugeordneten Präsenzseminaren wird nach kurzer Wiederholung des Lernstoffs der CD-ROM das Gelernte in sozialer Interaktion mit Übungen, Simulationen und Planspielen vertieft.

Mit diesem zeitgemäßen Ansatz des *Blended Learning* integriert die Stiftung individuelles Lernen am PC und konventionelles Präsenzlernen im sozialen Kontext. Die Bildungsmessen LEARNTEC 2002 und 2003 haben nicht nur gezeigt, daß der Erfolg individuellen Lernens mit Computern gesteigert werden kann, sondern machten auch deutlich, daß dieser integrative Ansatz dem Stand der didaktischen Entwicklung entspricht. Die Entwicklung computergestützter Lernprogramme im Medienservice der Konrad-Adenauer-Stiftung folgt also nicht allein zeitökonomischen, sondern auch pädagogischen Erwägungen. Denn das computergestützte Lernprogramm fordert aktives Mitarbeiten, eigenes Nachdenken und selbständiges Entscheiden, begünstigt also keineswegs passiven Konsum elektronischer Medien.

Die Lerninhalte der einzelnen Module wurden im Austausch zwischen Dozenten, Experten und Praktikern der Kommunalpolitik ausgewählt. So enthält das erste Modul über „Rechte und Pflichten kommunaler Mandatsträger“ folgende Themen:

- Einführung in das Lernprogramm – Tipps und Tricks
- Wie stelle ich im Rat einen Antrag?
- Befangenheit
- Verschwiegenheit
- Sicherstellung der Ratsarbeit

Diese Themen wurden in einem Basistext – dem „Buch zum Film“ – ausführlich abgehandelt.

Computergestützte Lernprogramme sind für den Nutzer attraktiv, weil sie die Lernenden in die Lage versetzen, den Zeitpunkt ihres Lernens individuell zu bestimmen, weil sie mit einem Notebook an beliebigen Lernorten genutzt werden können, weil sie die Freiheit eröffnen, am heimischen PC den Stoff ohne Furcht vor Kritik durch Lehrer und Mitschüler so oft wie nötig zu wiederholen, weil sie dem Lerner erlauben, all die „dummen Fragen“ an den Computer zu stellen, die man in der Öffentlichkeit des Klassenraums kaum zu fragen wagte, weil sie es dem Lerner überlassen, sein Lerntempo selbst zu bestimmen, ohne sich durch Lehrer oder Mitschüler über- oder unterfordert zu fühlen, weil sie es dem Lerner ermöglichen, den Schwierigkeitsgrad des Lernstoffes in Abhängigkeit vom persönlichen Kenntnisstand selbst zu wählen.

Die Überlegenheit eines computergestützten Lernprogramm gegenüber dem Medium Buch erweist sich bei der Zielgruppenorientierung, der Multimedialität, der Lernzielorientierung, der Interaktivität, der Differenzierung der Lernebenen und bei der Ergonomie.

- Zielgruppenorientierung:

Gute Lernprogramme versuchen die Teilnehmer dort abzuholen, wo sie gerade stehen. Deshalb wurde vor Entwicklung des ersten Moduls festgelegt, daß es vornehmlich neue kommunale Mandatsträger und solche Bürger ansprechen soll, die ein kommunales Mandat erst anstreben. Informationen über die definierte Zielgruppe erhielt das Projektteam aus Befragungen.

Danach sind neue und angehende Ratsmitglieder überwiegend beruflich stark engagierte Personen, deren Bereitschaft zu ehrenamtlicher Tätigkeit angesichts der Knappheit ihrer Zeit auf hohe Lernmotivation schließen läßt. Daher sollten bei der Auswahl des Lernstoffs anspruchsvollere Inhalte berücksichtigt werden. Ferner wurde klar, daß die Zielgruppe soziodemographisch sehr heterogen sind, was auf erhebliche Wissensunterschiede schließen läßt. In dieser Hinsicht bedeutet Zielgruppenorientierung für die Entwicklung des Lernprogramms, daß es auf unterschiedliche Bildungs- und Erfahrungshintergründe Rücksicht nehmen und deshalb ein differenziertes Lernangebot machen muß, so daß möglichst jeder das für ihn Richtige finden kann.

Auch Verfasser guter Sachbücher sind sich über ihre Zielgruppen im klaren. Die Heterogenität des Zielgruppe des Fernlehrgangs Kommunalpolitik würde in einem konventionellen Kontext ratsam erscheinen lassen, die Teilnehmer in Klassen einzuteilen und jeder Klasse ein ihrem Niveau entsprechendes Lehrbuch zur Verfügung zu stellen. Ein computergestütztes Lernprogramm hat

demgegenüber den Vorteil, daß es die verschiedenen Lehrbücher integrieren kann und damit den Zugang zum spezifischen Bedarf heterogener Zielgruppen einfacher und rascher ermöglicht.

- Multimedialität

Die Lerninhalte, die der Fernlehrgang Kommunalpolitik im ersten Modul behandelt, sind überwiegend abstrakte Spielregeln wie etwa Paragraphen der Gemeindeordnungen, Verfahren und Prozeduren, die bei politischen Entscheidungsprozessen von den Akteuren angewendet werden sollen. Angesichts dieser juristisch dominierten Materiallage muß die Forderung der Multimedialität mit Fingerspitzengefühl angegangen werden. Damit die neuen Medien als Instrument zur Förderung des Lernens und insbesondere der Anschauung wirken können und nicht zum bloßen Dekor verkommen, dürfen sie nur eingesetzt werden, wo es sich pädagogisch aus dem Lernzusammenhang ergibt. Das Lernprogramm strebt deshalb einen mittleren Multimedialitätsgrad an, also eine Mischung aus relativ viel Text und relativ wenig Grafik, Fotos, gesprochenem Wort und Animation; auf die Entwicklung von Videos wurde auch aus Kostengründen ganz verzichtet.

Lernen in häuslicher Lernumgebung kann heute mehr denn je vom PC oder Notebook begleitet werden. Angesichts der multimedialen Technologien ist dies auch sinnvoll, da computergestützte Lernprogramme durch pädagogisch kompetent dosierten Einsatz von Bildern, Grafiken, Originaldokumenten, Tonzeugnissen, Trickfilmen, Videos und Filmen, die per Internet in Windeseile aus aller Welt herbeigezaubert werden

können, einen wesentlich höheren Anschaulichkeitsgrad als etwa ein Buch entwickeln können.

- **Lernzielorientierung**

Ein gutes computergestütztes Lernprogramm erleichtert das Lernen dadurch, daß der komplexe kommunalpolitische Lernstoff wie etwa Gemeindeordnungen in überschaubare kleine Lernschritte heruntergebrochen wird. Die einzelnen Lernschritte bestehen aus einer Vielzahl einander zugeordneter Lernziele und Lerninhalte. Lernziele legen fest, was der Teilnehmer nach dem Durcharbeiten des Lernprogramms zu tun im Stande sein soll; der dazu passende Lerninhalt muß ihm auf geeignete Weise vermittelt werden. Durch Vorgabe überprüfbarer Lernziele können Erfolgs- oder Misserfolgserlebnisse vermittelt werden; Übungen und Aufgaben ermöglichen eine realistische Selbsteinschätzung

- **Interaktivität**

Ein gutes Lernprogramm fordert zu eigener Aktivität auf. Lesen, Zuhören, Anschauen wird immer wieder durch die Aufforderung unterbrochen, Fragen zu beantworten und Probleme zu lösen. Das Besondere dabei ist, daß der Benutzer nach Bearbeitung der Aufgabe nicht einfach mit einer Richtig-/Falsch-Meldung beschieden wird, sondern mit ausführlichem und begründeten Feedback versorgt wird.

Im Falle einer Falschantwort kann der Benutzer erneut die Lösung des Problems angehen. In Einzelfällen wird er vom Lernprogramm aufgefordert, die Bearbeitung des Problems abzubrechen und sich dem Studium einer Lektion zum Thema zuzuwenden. Hinter diesen Interaktionen zwischen Benutzer und Lernprogramm steht die pädagogische Erwar-

tung, daß eine aktive Auseinandersetzung mit dem vorgegebenen Stoff Verstehen und Behalten mehr fördert als passives Rezipieren. Gerade bei der Interaktivität computergestützter Lernprogramme wird die Überlegenheit der Hyperlinks gegenüber dem Blättern im klassischen Buch besonders deutlich. Auf eine Reaktion, den Klick, des Benutzers erscheint sofort und ohne Blättern eine Reaktion des Programms, die wiederum zu eigener Aktivität auffordert.

Multiple-Choice-Aufgaben mit Einfach-/Mehrfach-Antworten, Drag & Drop-Aufgaben, Markieren von richtigen Wörtern und Begriffen, Klick auf Hotword/Hotspot, das Markieren einer Audioszene sowie Zuordnungs- und Reihenfolgeaufgaben wurden als angemessene Interaktionen zwischen Lerner und Programm genutzt.

- Differenzierung der Lernebenen

Ein gutes Lernprogramm verfügt über verschiedene Lernebenen. Dies erlaubt es dem Benutzer, zwischen Lernstilen und Schwierigkeitsgraden zu wählen.

Der Stoff, der im ersten Modul behandelt werden soll, ist stark juristisch geprägt. Gegenüber Anfängern wäre es pädagogisch fragwürdig, einen solchen Text ohne weitere Vorbereitung zu präsentieren. Zu viele der neuen und zukünftigen kommunalen Mandatsträger würden vermutlich die Lust am Lernen schnell verlieren und bald aufgeben.

Natürlich ist es eine pädagogische Illusion zu meinen, Lernen könnte immer mundgerecht, also ohne das Bohren harter Bretter erfolgen. Um Bürger, die sich bisher kaum für Gesetzestexte interessiert haben, an die

trockene Materie heranzulocken, kann ein wohldosierte Mischung aus spielerischen und inhaltlichen Elementen ihre Berechtigung haben.

Zur Steigerung der Motivation und zur Erzeugung einer entspannten Atmosphäre gegenüber dem „abschreckenden“ Stoff enthält das Lernprogramm eine *Story-Ebene*. Auf ihr agieren Cartoonfiguren in szenischen Dialogen: Ein forscher Georg Fix versucht als neues Ratsmitglied allerlei in Bewegung zu setzen und kommt dabei allzu oft auf die falsche Fährte. Frau Ria Neurath ist da schon skeptischer und stellt ihm kritische Fragen. Der Benutzer wird in diesem Spiel immer wieder nach seiner Meinung gefragt. Er antwortet durch Auswahl verschiedener Optionen, die ihm geboten werden. In diese Interaktionen greift immer wieder Georg Fuchs, ein erfahrenes Ratsmitglied, als aktiver Tutor mit guten Ratschlägen ein.

Der Lerner kann sich durch die Nutzung verschiedener Hilfsmittel, die in einem Materialschrank zu finden sind, auf seine Antworten vorbereiten.

Die Story arbeitet nach dem didaktischen Modell des angeleiteten Lernens. Damit soll Anfängern ein Ertrinken in der Materialflut erspart und der Wissenserwerb durch Strukturierung erleichtert werden. Wer solche Führungen als Einengung oder Unterforderung empfindet, kann diese Lernebene jederzeit verlassen und auf die Vertiefungsebene wechseln.

Die *Vertiefungsebene* ist inhaltlich anspruchsvoller als die Storyebene und ist vom Lerner weitgehend ohne Tutor durchzuarbeiten. Hier soll das auf der Storyebene angesprochene Material selbstgesteuert vertieft werden.

Die Vertiefungsebene enthält zwei Typen von Lektionen:

- Im ersten Lektionstyp wird mit einem Flußdiagramm der Ablauf eines kommunalpolitischen Entscheidungsprozesses am Beispiel eines Einzelfalls geschildert. Hyperlinks laden entlang eines Flußdiagramms zum Anhören gesprochener Erläuterungen und zum vertiefenden Studium von Anschauungsmaterialien ein. Dabei handelt es sich um Fotos, Videos, Zeitungsausschnitte, Briefe, Dokumente, Ratsvorlagen, Tagesordnungen, Niederschriften, Unterschriftenlisten und Quickinfos mit Hinweisen auf relevante Paragraphen der Gemeindeordnung.
- Im zweiten Lektionstyp wird eine pädagogisch aufbereitete Präsentation einzelner Paragraphen der Gemeindeordnung angeboten. Im Vordergrund stehen hier abstrakte Regeln, nicht mehr Personen wie in der Storyebene und nicht mehr konkrete Einzelfälle wie in den Flußdiagrammen.

In einer weiteren Lernebene findet der Benutzer die *Rechtsgrundlagen* seiner Ratsarbeit. Dabei handelt es sich um Aufsätze zum Thema „Rechte und Pflichten kommunaler Mandatsträger“, um Auszüge aus Gemeindeordnungen, Geschäftsordnungen des Rates und Geschäftsordnungen von Fraktionen und um Gutachten zum Thema. Diese Materialien sind am wenigsten schulmäßig aufbereitet und führen ganz dicht an die Realität heran.

- Ergonomie

Der Benutzer sieht bei der Nutzung des Lernprogramms auf seinem Monitor sogenannte „Bildschirmseiten“. Bildschirmseiten eines guten Lernprogramms sollen sich durch einen hohen Wiedererkennungswert und eine klare Navigation auszeichnen. Im Fernlehrgang Kommunalpo-

litik hat daher jede Seite die gleiche Kopfleiste mit dem Logo der Konrad-Adenauer-Stiftung und mit einer Information darüber, in welchem Kapitel und auf welcher Seite dieses Kapitels man sich befindet. Bei Bedarf taucht immer wieder in der linken oberen Ecke der Bildschirmleiste eine Fläche mit einem Führungstext auf. Um das Lernprogramm durchzuarbeiten, muß sich der Benutzer von Seite zu Seite blättern. Die dazu nötigen Bedienungskenntnisse ändern sich über das ganze Lernprogramm nicht und sind ohne viel Aufwand zu erlernen.

Ein attraktives computergestütztes Lernprogramm folgt dem Motto: „Lernen Sie, wann Sie wollen, wo Sie wollen, so oft sie wollen, so schnell Sie wollen und auf dem Schwierigkeitsgrad, den Sie wollen! Und stellen Sie die Fragen, die Sie schon immer fragen wollten, aber nie gefragt haben, weil Sie es nicht gesagt haben!“

Die Attraktivität computergestützter Lernprogramme hat viel mit selbstbestimmtem Lernen zu tun. Angesichts knapper finanzieller Ressourcen muß sich dieser neue didaktische und methodische Ansatz der politischen Bildung der Frage stellen, ob sein Lernerfolg nicht auch mit konventionellen Lehrbüchern und im bloßen Präsenzunterricht in gleicher Zeit und mit gleichem Kostenaufwand seitens des Nutzers und seitens des Veranstalters hätte erreicht werden können.

Die Rückmeldungen der Käufer der Erstauflage der CD-ROM und die Erfahrungen des ersten zugeordneten Präsenzseminars unterstreichen, daß Zielgruppenorientierung, Multimedialität, Lernzielorientierung, Interaktivität, Differenzierung der Lernebenen und Ergonomie als die spezifischen Vorzüge computergestützter Lernprogramme bei der Präsentation von Lerninhalten auf

hohe *Nachfrage* treffen und eine Vertiefung und Verbreiterung der *Wirkung* gerade in der Erwachsenenbildung versprechen. Dies ermutigt die Autoren dieser Lernprogramme, den hohen Anspruch an inhaltliche und didaktische *Qualität* des gewohnten Bildungsangebots der Konrad-Adenauer-Stiftung auch bei neuen Angeboten mit Multimedia-Einsatz zu erfüllen und mit den durch das neue Medium gegebenen *Chancen* noch zu steigern.

In hohem Maße erreicht die Konrad-Adenauer-Stiftung mit ihrem innovativen Angebot mehr als bisher wichtige *Zielgruppen*, nämlich beruflich und gesellschaftlich bereits etablierte Bürgerinnen und *Bürger* mit knappem Zeitbudget, gerade auch in entfernteren *Regionen*. Daß computergestützte Lernprogramme anschaulicher und beeindruckender ausgestaltet werden können, spricht daneben insbesondere *junge Leute* an, denen der Umgang mit neuen Medien zur Selbstverständlichkeit geworden ist. Erfreulich ist diese Resonanz bei der jüngeren Generation, weil sie für ein demokratisches Engagement – beginnend auf der kommunalen Ebene – immer wieder von neuem gewonnen werden muß, wenn die parlamentarische Demokratie mit Leben und Zukunft erfüllt werden soll.

Bei diesen Zielgruppen können computergestützte Lernprogramme, die ein konzentriertes Bildungsangebot mit kurzen Präsenzphasen, also reduziertem Zeitaufwand, in modernen Formen anbieten, neue didaktische Wege erfolgreich nutzen und so die *Attraktivität der politischen Bildung* für ein Engagement in der Demokratie des Grundgesetzes und für eine aktive Bürgergesellschaft im geeinten Deutschland steigern. ■