

Qualität für digitale Lernwelten: Von der Kontrolle zur Partizipation und Reflexion

Qualitätsentwicklung für E-Learning sowie für Bildung allgemein wird zunehmend wichtiger. Dabei werden Lerninhalte und Lernprozesse evaluiert und Programme und Institutionen zertifiziert und akkreditiert. Qualitätsmanagement sieht vor, umfassende Organisationsprozesse in einer Bildungseinrichtung zu definieren und Indikatoren für deren Güte festzulegen. Qualitätssicherung untersucht, ob eine zuvor versprochene Qualität tatsächlich erreicht wird. Qualitätskontrolle soll Fehler aufspüren und verhindern. Was aber passiert in E-Learning-2.0-Lernszenarien? Was passiert in diesen Fällen, wo Lernmaterialien nicht von vornherein feststehen, Lernprozesse hochgradig unterschiedlich und uneinheitlich beschaffen sein können und individuellen Lernwegen folgen? Und was ist mit denjenigen Bildungsprozessen, die außerhalb von Programmen und jenseits von formalen Bildungsinstitutionen stattfinden? Wer bestimmt die Qualität solcher Lernszenarien, was kann überhaupt noch qualitativ bewertet werden und welche Methoden können herangezogen werden, um Qualität zu verbessern?

“

!

Die Sicherung und Entwicklung von Qualität in Lernszenarien muss sich vor allem auf die individuellen Lernprozesse und die gezeigten Leistungen konzentrieren.

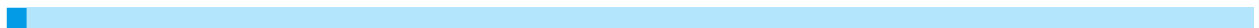
Traditionelle Lernwelten	Neue/zukünftige Lernwelten
Qualität wird durch Expertinnen und Experten beurteilt	Qualität wird von Lernenden und Peers beurteilt
Lernplattform	Personal Learning Environment
Von Expertinnen und Experten erstellte Lerninhalte	Von Lernenden erstellte Inhalte
Curricularer Aufbau	Portfolios (Lerntagebücher)

Traditionelle Lernwelten	Neue/zukünftige Lernwelten
Fokus auf Kursstruktur und Content	Fokus auf Kommunikation und Interaktion
Verfügbarkeit von Tutorinnen und Tutoren	Interaktion zwischen allen Beteiligten
Multimedia (Interaktivität)	Austausch durch Soziale Netzwerke und Communities of Practice
Aneignungsprozesse	Beteiligungsprozesse

Tab.1: Unterschiedliche Bedingungen und Gegenstände der Qualitätsbeurteilung

Voraussetzung von und Ziel für E-Learning 2.0 ist die Autonomie der Lernenden. Der/Die Lernende ist dabei hochgradig selbstgesteuert. Lernen findet nicht ausschließlich in Institutionen statt, sondern überall, ein Leben lang und multiepisodisch, in Lerngemeinschaften und sozialen Netzwerken, unter Nutzung von Social Software und individuell zusammengestellten Inhalten. Die Sicherung und Entwicklung von Qualität in solchen Lernszenarien muss sich demnach vor allem auf die individuellen Lernprozesse und die gezeigten Leistungen (Performanz) konzentrieren. Es geht um die Perspektive des/der Lernenden, weniger um organisationale Prozesse und/oder so genannte Input-Faktoren. Qualitätsbeurteilung findet weniger mittels klassischer Methoden des experten- und standardbasierten Qualitätsmanagements, der Qualitätssicherung oder -kontrolle statt, sondern bedient sich partizipativer Methoden und responsiver Designs. Ziel ist es, zu einer individualisierten und lernprozessbezogenen Beurteilung zu kommen. Tabelle 1 zeigt die unterschiedlichen Gegenstände, auf die sich Qualitätsbeurteilung für E-Learning 2.0 bezieht.

Schaut man in die relevante Literatur über Qualität im Bildungsbereich, so wird schnell deutlich, dass Qualitätssicherung durchaus mehr als ‚Überprüfung anhand von Standards‘ sein kann: Harvey und Green sehen für den Bildungsbereich nicht einen, sondern fünf grundsätzlich unterschiedliche pädagogische Qualitätsverständnisse und kommen zu dem Schluss, dass Qualität ein philosophischer Begriff sei (Harvey & Green, 2000, 36). Ähnlich weisen auch Posch und Altrichter darauf hin, dass Qualität ein Begriff ist, der nun im Hinblick auf die Werte der verschiedenen Interessengruppen näher zu bestimmen sei (Posch & Altrichter, 1997, 28). Als Folge davon sprechen sie von Qualität als einem relativen Begriff, der im Verhältnis zwischen den Stakeholdern als Aushandlungsprozess zu organisieren sei (ebenda; ähnlich auch: Harvey & Green, 2000, 17). Heid hebt hervor, dass Qualität keine generelle, beobachtbare Eigenschaft eines Bildungsprozesses sei, sondern vielmehr das Resultat einer Bewertung (Heid, 2000, 41). Qualität in der Bildung kann somit nicht als eine pauschale Klassifizierung guter Schulen, Programme oder Lernszenarien verstanden werden, sondern muss sich als Resultat eines transparenten Aushandlungsprozesses von Werthaltungen, Anforderungen und Ergebnissen verstehen (Ditton, 2000, 73). Posch und Altrichter (1997, 130) kommen zu dem Schluss, dass man nicht mehr erreichen kann als „jene Kriterien, die jeder Stakeholder bei seinen Qualitätseinschätzungen benutzt, so klar als möglich zu definieren und diese – zueinander in Wettbewerb stehenden – Sichtweisen zu berücksichtigen, wenn Qualitätsbeurteilungen vorgenommen werden“.



!

Für Qualität von Bildungsprozessen heißt das, zunächst einmal zu fragen, welche Stakeholder mit welchen Interessen wie am Bildungsszenario beteiligt sind.

In dieser Frage zeigt sich bereits ein deutlicher Unterschied zwischen dem broadcasting-orientierten E-Learning-1.0-Verständnis und dem eher beteiligungsorientierten E-Learning-2.0-Verständnis. E-Learning 2.0 rückt die Lernenden nicht nur als Empfänger/innen in den Mittelpunkt, sondern auch als aktive Akteure, die selbst an der Definition und Evaluation der Qualität der Lernressourcen und der Lernprozesse beteiligt sind. Während nach der Konzeption von E-Learning 1.0 Lernmaterialien vielfach von Expertinnen und Experten erstellt und bewertet werden, Lernplattformen durch Institutionen sowie Expertinnen und Experten qualitätsgesichert werden, stellen Lernende sich in E-Learning-2.0-Szenarien ihre eigenen persönlichen Lernumgebungen (PLE) zusammen, kreieren eigene Inhalte und lernen zusammen mit und von anderen (vgl. Kapitel #systeme). Lernmaterialien werden gegenseitig durch die Peers bewertet.

In E-Learning-2.0-Lernszenarien fällt den Lernenden als aktive Konstrukteure und Konstrukteurinnen von Lernmaterialien (Co-Creator), Lernumgebungen (PLE) und Impulsgeber/innen für eigene Lernprozesse eine wichtige Rolle bei der Definition von Erfolgs- und Qualitätskriterien zu. Dies ist übrigens eine Eigenschaft, die oftmals als Barriere für die Integration von E-Learning 2.0 in formale Bildungsprozesse empfunden wird. Denn die Konkurrenz von Lernenden und Lehrenden und/oder anderen institutionellen Akteuren bei der Qualitätseinschätzung scheint oft unüberwindbar und nur über einen Machtverlust auf Institutionsseite auflösbar.

Die Rolle der Qualitätsentwicklung ändert sich. Ist sie vielfach in traditionelleren Lernszenarien noch die einer Prüfung und Kontrolle von Qualität, so wird sie in E-Learning-2.0-Szenarien mehr zur Rolle eines Ermöglichers von Lernfortschritten. Lernmethoden und Qualitätsentwicklung rücken eng zusammen. Methoden wie Feedback, Reflexion und Empfehlungsmechanismen rücken in den Vordergrund. Charakteristische Rahmenbedingungen, die in der Qualitätsentwicklung für E-Learning-2.0-Szenarien beachtet werden müssen, sind im Folgenden aufgeführt:

Von Rezeption zu Partizipation

Die Metapher für Lernen ändert sich. Im E-Learning 2.0 macht sich Qualität nicht so sehr an der Evaluation einer vorgefertigten Lernumgebung oder eines von Expertinnen und Experten produzierten Lerninhaltes fest. Nicht die Rezeption, sondern die aktive Beteiligung steht im Vordergrund, also die Frage, inwieweit ein Lernszenario dazu anregt, individuelle, persönliche Lernumgebungen zu kreieren, eigene Lerninhalte zusammenzustellen und mit anderen zu teilen.

Von Kontrolle zu Reflexion

Qualitätsentwicklung für E-Learning-2.0-Szenarien verlagert den Fokus von einem Konformitätsfokus hin zu einer Reflexion des Lernprozesses. Lernende werden dabei unterstützt, eigene Lernfortschritte, Bildungsstrategien, Bedarfe und so weiter zu reflektieren, zu erkennen und umzusetzen sowie den Beitrag von Bildungsmedien dazu kritisch zu reflektieren. Ziel ist dabei, eine persönlich ideale Konfiguration von Bildungsmedien und -strategien zu erlangen, die durch selbstständige Reflexion weiterentwickelt wird.

Von der Produktorientierung über die Prozessorientierung hin zur Performanz- und Kompetenzorientierung

Weniger die Lernmaterialprodukte, mit denen gelernt wird, stehen im Vordergrund der Qualitätsentwicklung; auch nicht die Prozesse der Anbieter. Qualitätsentwicklung konzentriert sich auf die Performanz der Lernenden, die von ihnen erstellten Lernprodukte, Entwicklungsschritte und Ähnliches (etwa in E-Portfolios), die den Weg zur Handlungskompetenz kennzeichnen.

Von Bildungsplanung für die Lernenden zur Bildungsplanung durch die Lernenden

Qualität von Lernszenarien wird oftmals durch eine sorgfältige Analyse der Bildungsbedarfe, eine umfassende Konzeptionsphase, rückgekoppelte Lernmaterialdesign- und Entwicklungsprozesse und die Evaluierung von Lernprozessen und -ergebnissen angestrebt. In E-Learning-2.0-Szenarien werden viele dieser Prozesse von Anbietern beziehungsweise Anbieterinnen eines Programms auf die Lernenden verlagert. Qualitätskonzepte müssen daher Lernende in ihrer Fähigkeit zur Qualitätsentwicklung durch Reflexion unterstützen, lernendenorientierte Evaluationsformen ermöglichen und Lernenden die notwendigen Werkzeuge zur Qualitätsentwicklung ihrer eigenen

persönlichen Lernumgebung an die Hand geben.

Von Empfänger/innen zu Entwickler/innen von Lernmaterialien

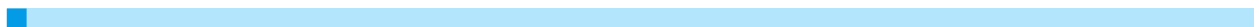
Um zu ermitteln, wie die Materialien und Medieneigenschaften optimal auf den Lernprozess wirken, folgt Qualitätsbeurteilung in E-Learning-2.0-Szenarien nicht der Logik einer Wirkungsforschung. Es geht nicht um Lernprozesse, die in einem einheitlichen Lernszenario stattfinden. Vielmehr stehen die Prozesse der Entwicklung, der flexiblen Nutzung und der Validierung über soziale Austauschprozesse mit anderen Lernenden im Mittelpunkt.

Von der „Lernerinsel“ Learningmanagementsystem zum Internet als Lernumgebung

Kerres (2006) weist darauf hin, dass Lernmanagementsysteme (LMS) wie eine Insel funktionieren, die im großen Materialozean des World Wide Web einen abgeschlossenen Bereich darstellen. E-Learning-2.0-Szenarien verstehen LMS nur als Startpunkt und als Wegweiser für die eigene Suche und Verwendung von Materialien aus dem Internet, ihre Weiterentwicklung und Verknüpfung mit Werkzeugen, die flexibel zu persönlichen Lernportalen arrangiert werden können. Die Qualitätsbeurteilung konzentriert sich daher nicht mehr auf die Materialien innerhalb des LMS, sondern auf die Lernprodukte sowie auf gegebenenfalls in einem E-Portfolio dokumentierte Lernprozesse.

Von Klausuren zur Performanz

Lernfortschritte und Leistungen zeigen sich nicht nur in Prüfungen, sondern sind vor allem in den in Portfolios dokumentierten Lernverläufen (zum Beispiel in Wikis oder Weblogs), Lernprodukten und sozialen Interaktionen nachvollziehbar.



!

Die hier aufgeführten Änderungen führen starke Konfliktpotenziale mit sich, die in Bildungsinstitutionen bei der Einführung einer neuen Qualitäts- und Bewertungskultur auftreten können. Die Einführung einer neuen Bewertungskultur auf Basis von Methoden, wie sie exemplarisch im nächsten Abschnitt beschrieben werden, ist kein automatisch ablaufender Prozess, sondern muss umsichtig und partizipativ geregelt werden.

Revision #2

Created 28 February 2025 21:14:03 by Bernd Grabner

Updated 13 February 2026 14:19:45 by Github Admin