

Suggestopädie und neue Medien – geht das?

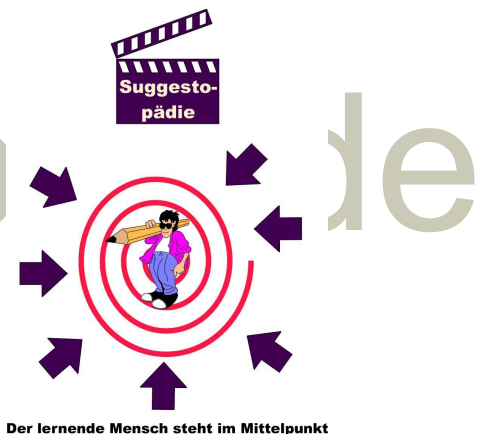
Werner Groh Projektleiter im Bildungswesen der BASF AG
Inhaber der Fa. GROCODIL
Koordinator der DGSL-Kreativfiliale Rheinland-Pfalz

Die Märkte und mit ihnen die Arbeitslandschaften verändern sich rasend schnell, so schnell, dass kaum noch Zeit bleibt, mit geeigneten Qualifizierungsmaßnahmen (Seminare, Kurse etc.) auf die Anforderungen der mutierenden Arbeitswelten zu reagieren. Der rapid steigende Qualifizierungsbedarf in sich ständig wechselnden Organisations- und Arbeitsumgebungen verlangt immer häufiger die Verlagerung der Lernumgebung an die Arbeitsplätze der lernbedürftigen Mitarbeiter. Vor diesem Hintergrund wird die Tendenz zum Einsatz neuer Medien, wie CBT's (Computer Based Training, Selbstlernprogramme) und WBT's (WEB Based Training), verständlich. **E-learning** wird propagiert und als einer der größten Märkte im e-commerce der nahen Zukunft prognostiziert.

Als Suggestopäde beobachte ich diese Entwicklung mit kritischen Augen. Trotzdem – das schicke ich voraus – bin ich kein Gegner von e-learning. Ich akzeptiere nur nicht jedes Produkt, bzw. Konzept (sofern es das gibt) nur weil ein dem Zeitgeist entsprechendes „e“ vorangestellt ist. Konkret heißt das: Ich lege hohe Maßstäbe aus suggestopädischer Sicht im Sinne der Lernen an.

Wodurch entsteht das Spannungsfeld zwischen Suggestopädie und neuen Medien?

Die Lehr- und Lernmethode Suggestopädie stellt den Menschen mit seinem Bedürfnis zu lernen in den Mittelpunkt aller Bildungsprozesse. Gehirn- und lerntypengerecht, stressfrei, multisensorisch, erlebnisreich und handlungsorientiert soll dem lernenden Individuum in geeigneter Lernumgebung, in motivierendem Lernklima ein Potpourrie an Lernangeboten unterbreitet werden, das in dramaturgisch gut verpackten Portionen mit Freude von Lernerlebnis zu Lernerlebnis führt und seine Spuren im Langzeitgedächtnis hinterlässt.



Der lernende Mensch steht im Mittelpunkt

E-learning-Produkte stellen meist die zu vermittelnden Sachinhalte in den Mittelpunkt des Lernprozesses. Zwar sind diese elektronisch gestützten Lehrmedien vielfach multimedial designed und erlauben somit im Ansatz das multisensorische Lernen, den Anforderungen eines ganzheitlichen Lehransatzes genügen diese Gestaltungsmerkmale jedoch noch lange nicht. Der lernende Mensch muss die kunstvoll verpackten Sachinformationen so konsumieren, wie sie ihm vorgesetzt werden; seine individuellen Bedürfnisse werden nicht ausreichend gewürdigt. Dabei sind zeitgemäße e-learning-Produkte aus den Werkstätten exzelerter Mediendesigner und Multimedia-Profis oft von ausgezeichneter Qualität, die aber eben meist nur im Dienste der zu vermittelnden Sachinhalte steht. Schade!



Die Sachinformation, der Lernstoff steht im Mittelpunkt

Wo liegen nun aber die Einflussmöglichkeiten für uns Suggestopäden? Gibt es Stellschrauben, an denen wir drehen können? Wie werden neue Medien zu wertvollen suggestopädischen Werkzeugen?

Vorausgesetzt, dass wir Suggestopäden eher keinen Einfluss auf die Produktion von e-learning-Produkten nehmen können (dies wäre eine geniale Stellschraube!), müssen wir um so kritischer bei der Auswahl von CBT's, WBT's etc. vorgehen. Linear durchgängig angelegte Lernprogramme sind oft nicht die abwechslungsreichsten. Planspiele mit zahllosen Entscheidungsfreiheiten, die alle Einfluss auf den weiteren Spielverlauf nehmen, beschäftigen den Lerner und sorgen für handlungsorientiertes, eigenverantwortliches Lernen. Die Silbe „spiele“ zeugt von einem weiteren wichtigen Aspekt, dem Faktor **SPASS!**

Wenn Lernprogramme das integrierte Wissen spielerisch unterhaltsam transportieren, steigt die Motivation des Lernalerns, die Lust am Lernen wird gefördert. Ich erinnere in diesem Zusammenhang an die Tatsache, dass jede Art von Wissen immer in Verbindung mit Gefühlen in unserem Gedächtnis abgespeichert wird. Spaß und Lust sind bessere Gefühle (Lernkatalysatoren) als Stress und Frust! E-learning-Produkte sollten über einen hohen Interaktionsgrad verfügen. Der Lerner, insbesondere der kinästhetische Lerner, muss sich aktiv mit der Materie beschäftigen. Das Weiterblättern per Mausclick oder das Bedienen von Navigationsmenüs reicht nicht.

Die Auswahl geeigneter e-learning-Materialien ist nicht trivial und nicht die einzige Herausforderung an gestandene Suggestopäden. Die Arbeit beginnt mit der Erstellung eines pädagogisch wertvollen Konzeptes. Auch hier schiebe ich eine Erkenntnis, bzw. Erfahrung ein, auf der alle nachfolgenden Erklärungen basieren: isoliertes Lernen, das reine Durcharbeiten eines Lernprogramms, findet nur bei sehr wenigen Menschen volle Akzeptanz, es wird so gut wie nie als vollwertiger Ersatz eines Präsenztrainings angenommen. Also muss unsere Kunst in der Gestaltung von Lernszenarien bestehen, in denen die neuen Medien ihre Rolle, u. U. auch eine tragende Rolle spielen, aber durch eine Vielzahl weiterer Maßnahmen ergänzt und begleitet werden. Der Schlüssel zum Erfolg liegt im Konzept und auf dieses haben wir Suggestopäden Einfluss. Hier liegen die Stellschrauben der Wirksamkeit, an denen wir drehen müssen.

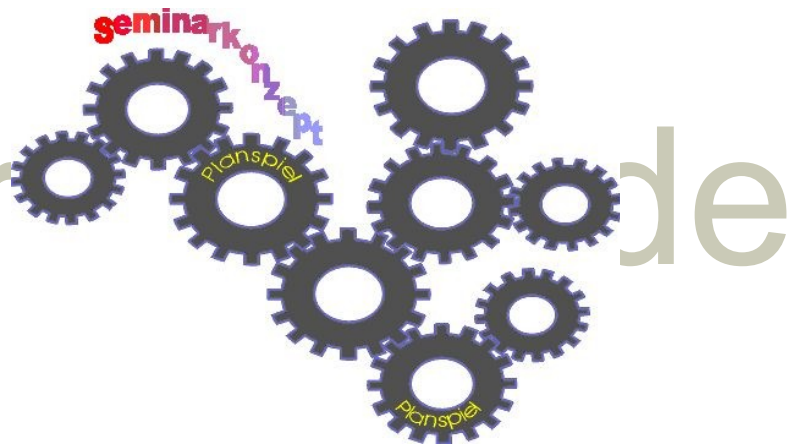
Lassen Sie mich an Hand zweier Konzepte aufzeigen, wie CBT's, WBT's, Planspiele erfolgreich in Lernumgebungen integriert werden können:

I. Medienmix im Präsenzseminar

Es gibt eine Reihe von Seminaren, in denen Passagen von Planspielen harmonisch in den Unterrichtsverlauf eingebettet sind. Diese Seminare können konsequent nach suggestopädischen Richtlinien konzipiert werden.

D.h. es wird eine Verlagerung von der lehrerzentrierten Unterweisung hin zum handlungsorientierten Erlebnislernen auf Teilnehmerseite angestrebt. In diesen ganzheitlichen Kontext passen wunderbar die multimedialen Planspiele, die, wie ein Rädchen in einem Uhrwerk, im Verbund mit den anderen Rädchen (Medien, Methoden) den Lauf der Uhr (Lernerfolg) garantieren. Der phasenweise e-learning-Einsatz im trainergeführten Seminar

fördert das eigenverantwortliche, aktive Lernen und verbessert den Langzeitbehaltensgrad. Im Verbund mit anderen Medien und Methoden steigern sie die „Dramaturgie“ eines Seminarkonzeptes (Rhythmisierung). Die Abwechslung fördert Motivation und Aufmerksamkeit. Als integrales Medium bei Gruppenarbeiten leisten neue Medien gute Dienste zur Förderung der Sozialkompetenz und der Teamfähigkeit.



II. CBT/WBT/Planspielbasierte Selbstlernkonzepte mit flankierenden Maßnahmen

Eigenverantwortliches Lernen muss gestärkt und gefördert werden. Der Bedarf nach Lerneinheiten, die am Arbeitsplatz durchgeführt werden können, steigt. Deshalb werden jetzt zunehmend mehr Schulungsprojekte erprobt, bei denen der Hauptanteil des Lernprozesses die eigenständige Bearbeitung eines Planspiels durch den Teilnehmer darstellt. Solche Projekte sind in der Vergangenheit immer dann gescheitert, wenn sie nicht in ein vernünftiges Konzept eingebunden waren.

Die derzeitigen Maßnahmen beginnen immer mit einem Kick-off-Workshop (1-2h), bei dem sich Teilnehmer und Tutor gegenseitig kennen lernen. Außerdem werden Planspiel und Konzept vorgestellt und der Zeitrahmen des Lernprojekts abgesteckt. Ergänzende Materialien, wie z.B. ausführliche schriftliche Dokumentation, Aufgabenblätter, Hinweise auf Informationsquellen usw. werden verteilt.

Die folgende Selbstlernphase ist meist innerhalb von 4 Wochen von ca. 20 Teilnehmern zu absolvieren. Dabei ist das Planspiel entweder auf den PC's der Teilnehmer oder auf einer eigens dafür eingerichteten Lernstation an einem zentralen, jederzeit erreichbaren Ort (Bibliothek, Besprechungszimmer etc.) im Bereich der Projektgruppe installiert. Während der Selbstlernphase spielt es keine Rolle, wann oder wie oft, bzw. in welchen Portionen das

Beispiel für ein Planspiel-Konzept



- 1) Maßnahme erklären, motivieren, kennenlernen (Tutor/Teilnehmer), Rahmenbedingungen und Zeiten vereinbaren.
- 2) Klärung offener Fragen, Vertiefung und Wiederholung des Themas auch mit anderen Mitteln und Medien, Nachbesserung, Abschluß

Spiel durch die einzelnen Teilnehmer genutzt wird. Für eventuelle Fragen und Probleme sollte ein Tutor erreichbar sein. Der Kontakt der Teilnehmer untereinander sollte gefördert werden, um auch den Wissenstransfer per Diskussion und Erfahrungsaustausch in den Lernprozess gezielt miteinzubeziehen. Vorteilhaft ist auch eine Hotline, die definitiv für 1-2h pro Woche erreichbar ist. Ergänzende Materialien in jeder Form werden in kleinen Portionen während der Selbstlernphase den Lernern zugestellt. Das setzt Impulse und vertieft das bereits gelernte Wissen.

Zum Abschluss findet ein mindestens 1-tägiger Workshop statt, in dessen Verlauf alle offenen Fragen aus der Selbstlernphase beantwortet werden. Das Lernthema wird mit anderen Methoden und Medien (Videos, Modelle, Simulationen, Gruppenarbeiten, Brettspiele etc.) vertieft und integriert. So findet diese Maßnahme einen runden Abschluss und wird, lt. Bewertung der Teilnehmer, als Ersatz für ein mehrtägiges Präsenzseminar akzeptiert.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass e-learning-Einsatz den besten Erfolg verspricht, wenn die Einbettung in ein gutes Konzept vorgenommen wird. Die Verzahnung mit anderen Methoden, die Ergänzung durch weitere Materialien (Pläne, Puzzle, Dokumentation, Video etc.) erweist sich dabei als äußerst hilfreich. Wird ein e-learning-Produkt für den Seminareinsatz geplant, als ein starkes Medium im Mix mit anderen, so ist bei der Konzepterstellung die Platzierung von Schnittstellen zum Trainer/Coach/Tutor ebenfalls ein positiver Aspekt bezüglich der nahtlosen Integration in den Seminarablauf. Werden z.B. Planspiele im Verbund mit Gruppenarbeiten eingesetzt, so ergeben sich weitere positive, gruppensynergetische Synergieeffekte, die insgesamt jedem Seminar gut tun (Förderung der Sozialkompetenz, Teamverhalten).

Wenn Planspiele zum Einsatz kommen – o.g. Rahmenbedingungen immer vorausgesetzt – dann liefern sie im allgemeinen auch wesentliche Argumente für einen positiven Lernprozess. Sie steigern den Lernerfolg durch einen höheren Anteil an eigenverantwortlichem Lernen, die Lerner sind aktiv. Die multimediale Aufbereitung kommt den Anforderungen an gehirngerechtes Training näher und vermittelt meist auch Spaß beim Lernen (kein Stress – keine Lernblockaden). Komplexe Zusammenhänge und abstraktes Wissen werden virtuell erlebbar, der Bezug zum realen Leben fällt leichter (Praxistransfer). Für den Erfolg und die Akzeptanz beim Einsatz in Selbstlernprojekten ist die Qualität des Planspiels und des Konzeptes, weniger die Qualität des Trainer entscheidend.

