
Vermittlung von digitalen Fähigkeiten in außerschulischen Lernorten. Das europäische Kooperationsprojekt Codemob an der Schnittstelle zwischen Forschung und Praxis.

Jennifer Eckhardt

Technische Universität Dortmund, Sozialforschungsstelle

Abstract:

Der Beitrag gibt einen Einblick in die zweijährige Arbeit des europäischen Kooperationsprojektes Codemob (Laufzeit Oktober 2015 – Oktober 2017), das sich der Entwicklung eines Kurrikulums für Vermittler digitaler Kompetenzen in Internet-Erfahrungsorten und deren Adressat_innen widmet. Mit einem multidisziplinären Team aus fünf Ländern wurden, gefördert durch das EU-Rahmenprogramm Erasmus+, zwei Module ausgearbeitet, die Grundkenntnisse in Programmiersprachen (Coding) und in der Nutzung mobiler Endgeräte (Mobile) vermitteln. Die Kurse gehören zu einem Gesamtkurrikulum aus 13 Modulen, die unterschiedliche digitale Themen behandeln (z.B. Bildbearbeitung, Netzsicherheit). Der Beitrag fokussiert die Kooperationswege innerhalb des Projektteams zwischen Anwender_innen, Forschenden und intermediären Organisationen.

1 Projekthintergrund

Die stetig wachsende Bedeutung von Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) und deren großes Potential, besonders im Kontext der globalen Wirtschaft, verlangt nach ausgebildeten Fachkräften, die über weit ausdifferenzierte digitale Kompetenzen verfügen. Grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit IKT werden zunehmend auch in jenen Berufen benötigt, die bislang nicht durch digitale Technologien geprägt waren. Aktuelle Befunde belegen eine Diskrepanz zwischen wirtschaftlichen Erfordernissen und den tatsächlichen digitalen Fähigkeiten der Schulabgänger_innen (vgl. Kiss 2017; OECD 2016 u.a.). Es wird angenommen, dass digitale Kompetenzen für die individuelle Beschäftigungsfähigkeit immer bedeutender werden.¹ Vor allem Jugendliche und junge Erwachsene, die in ihrer Biografie an der Schnittstelle zum Berufsleben stehen und deren Bildungswege Brüche aufweisen, müssen zur Teilhabe an der digitalen Welt befähigt werden, um Exklusionsrisiken entgegenzuwirken. Zur Diskrepanz zwischen den Erfordernissen des Arbeitsmarktes und gegebenen Fähigkeiten der Bevölkerungsgruppe im ausbildungsfähigen Alter kommt die Hypothese einer ‚digitalen Kluft‘ (engl.: *digital divide*). Unterschiedlich

¹ Vgl. European Commission, Employment, Social Affairs and Inclusion (2016) Agenda for new skills and jobs. URL: <http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=958>

ausgeprägte digitale Kompetenzen ziehen demnach soziale Ungleichheiten nach sich. In der europaweit vergleichenden Betrachtung zeigt sich, dass digitale Fähigkeiten auch zwischen den Bevölkerungen der Staaten der europäischen Union deutlich voneinander abweichen.² Diesen Entwicklungen sucht die Europäische Kommission mit einer Reihe von Förderprogrammen auf unterschiedlichen gesellschaftlichen Ebenen entgegenzuwirken. Das übergeordnete Referenzprogramm, dem ein Großteil der Initiativen folgt, ist das *DigComp*, das ‚Digital Competence Framework for Citizens‘, das 2013 erstmals von der Europäischen Kommission aufgelegt wurde und nunmehr in der zweiten Fassung vorliegt.³

Wege um Herausforderungen, die um diesen Themenkomplex rotieren (z.B. Präventionsprogramme gegen Jugendarbeitslosigkeit), zu begegnen, müssen sich demnach auf die passgenaue und zeitgemäße Vermittlung von Bildungsinhalten fokussieren und dabei an individuelle Bedürfnislagen der Lehrenden und Lernenden anpassbar sein. Gerade aufgrund der brüchigen Bildungs- und Schulbiografien vieler Jugendlicher und junger Erwachsener, sollten diese Ansätze nicht auf den ‚Lernraum Schule‘ begrenzt sein. Europaweit haben sich in vielen Regionen in den letzten Jahren „Interneterfahrungsorte“ (Kaletka et al 2014, 3) etabliert, die sich „zu wichtigen Promotoren von Erwachsenenbildung und digitaler Inklusion“ (ebd.) herausgebildet haben. Das Erasmus+ Projekt Codemob, das hier im Fokus steht, ist aus dem Zusammenhang einer Reihe von Projekten entstanden, deren Ziel die Vermittlung von digitalen Fähigkeiten ist, um so sowohl das ‚mismatch‘ zwischen wirtschaftlichen Erfordernissen und vorliegenden Kompetenzen, als auch die ‚digital divide‘ innerhalb und zwischen Gesellschaften abzumildern.

Kernergebnis der Projektfamilie, in die Codemob eingebettet ist, ist das *E-Facilitator vocational training curriculum* mit 11 Modulen, die allesamt der Vermittlung und Verbesserung digitaler Kompetenzen gewidmet sind. Als Besonderheit stehen nicht die Endnutzenden, die Lernenden, primär im Fokus, sondern die Vermittler_innen digitaler Fähigkeiten (*e-facilitators*) in außerschulischen Lernorten (z.B. Telecentres oder Lernorte in Bibliotheken, Stadtteil- oder Jugendzentren). Dabei sind die Kurse so designt, dass sie im Nachgang ihrer Absolvierung durch die Professionellen auch gleichsam für die Endnutzenden eingesetzt werden können. Die neu entwickelten

2 Vgl. Europe’s Digital Progress Report 2016, Commission Staff Working Document, SWD(2016) 187 final; European Parliament (2015) Employment and Skills Aspects of the Digital Single Market Strategy, study commissioned by Policy Department A, Directorate-General for Internal Policies.

3 Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez S., Van den Brande, G. (2016) DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model. Luxembourg Publication Office of the European Union.

Module sind dem Transfer grundlegender Fertigkeiten im Programmieren und der Nutzung mobiler Endgeräte gewidmet und werden nach ihrer Pilotphase (Oktober 2017) als offene Lernressource im Netz verfügbar gemacht.

2 Projektverlauf

Mitglieder der Partnerorganisationen aus Ungarn, Spanien, Belgien, Kroatien und Deutschland haben zunächst eine Bestandserhebung (Survey) zu den Bedürfnissen der Lehrenden und Lernenden via Online-Befragung aufgenommen. Parallel wurde eine Erhebung zu bestehenden außerschulischen Lernorten vorgenommen, die bereits Kurse in den beiden betreffenden Bereichen anbieten (Mapping). Die Resultate des Mappings und des Surveys wurden synthetisiert und sind in die Entwicklung der Kurse eingeflossen. Fokus des Surveys war es, Wissenslücken offenzulegen und individuelle Lernbedürfnisse, auch orientiert an beruflichen Entwicklungswünschen, in Erfahrung zu bringen. Zudem wurde erfragt, wo Nutzende und Lehrende Transfermöglichkeiten zwischen den Elementen *Coding* und *Mobile* sehen (z.B. durch die Programmierung von Apps für Smartphones). Wesentliches Resultat der Befragung war der von Lehrenden und Endnutzer_innen geäußerte Wunsch, online und offline-Lernformen zu kombinieren. Die Kurse wurden dementsprechend im Sinne des ‚Blended learning‘-Lernprinzips (Integration von Präsenz- und Onlineunterricht) konzipiert. Nach der Pilotierung beider Kurse (aktuell andauernd), werden sie auf einer eingerichteten Online-Plattform Interessierten als offene Lernressource zur Verfügung gestellt. In der Pilotphase dient die Plattform zudem der Vernetzung junger Menschen aus verschiedenen Ländern. Es ist ein geteilter Online-Lernraum, der dazu anregen soll, sich über Lernwege und Lerninhalte sowie Gegebenheiten innerhalb der verschiedenen Herkunftsländer in Bezug auf berufliche Erfordernisse auszutauschen. Erstellt wurde die Lernplattform mit ‚Opigno‘, ein Open Source Tool zur Nutzbarmachung von e-learning-Plattformen. Neben dieser passwortgeschützten Lernplattform wurde eine öffentlich zugängliche Webseite kreiert, die vornehmlich der Verbreitung von Projektaktivitäten und der generellen Information dient (www.codemob.eu). Fernziel ist es, die entstandenen Lehrmaterialien frei nutzbar und regional anpassbar für außerschulische digitale Lernorte zur Verfügung zu stellen. Auch die internationale Zusammenarbeit des administrativen Projektteams funktioniert hauptsächlich online-basiert über ein internes Forum und über Web-Konferenzen. Daneben wurden im Projektverlauf halbjährliche Partnertreffen in wechselnden beteiligten Ländern durchgeführt. Aus dem Blickwinkel der wissenschaftlichen Begleitung haben sich dabei eine Reihe von Faktoren und Konstellationen als förderlich, sowie hinderlich für eine zielführende intersektorale und internationale Zusammenarbeit in diesem spezifischen Kontext ergeben, auf die im Folgenden eingegangen wird.

3 Reflexion der fördernden und hindernden Faktoren für gelingende Kooperation in Codemob

Als sektorübergreifendes, europäisches Verbundprojekt ist die Zusammenarbeit geprägt durch Akteure der Zivilgesellschaft, der Wissenschaft und des öffentlichen Sektors aus fünf Ländern. Die Rolle des Projektpartners aus der Forschung bestand vor allem in der Qualitätssicherung durch Moderation regelmäßiger ‚Quality-Gate-Diskussionen‘, die darauf abzielten, mit allen Praxis- und Administrationspartnern darüber abzustimmen, ob die per Arbeits- und Meilensteinplan festgelegten Ziele erreicht werden konnten. Zudem sollte die Anschlussfähigkeit der Module an das Gesamtkurriculum durch die wissenschaftliche Begleitung gewährleistet werden. Um eine reibungslose Zusammenarbeit der beteiligten Akteure sicherzustellen, hat sich ein verbindlicher, transparenter Arbeitsplan als unerlässlich erwiesen, der bereits im Vorfeld darlegt, welche Kommunikationswege wie und wann begangen werden. Auch ein steter, moderierter Abgleich der Erwartungen kann als förderlich für die Umsetzung angenommen werden. In der konkreten Projektdurchführung haben sich länderspezifische, bzw. regionale Unterschiede als relevant für den Projektfortgang herausgestellt. Neben den sprachlichen Barrieren, die sich vor allem bei der Lokalisation der Module als Hemmnis herausgestellt haben, waren es auch unterschiedliche infrastrukturelle Gegebenheiten (z.B. die Verfügbarkeit von technisch ausgestatteten Räumlichkeiten), die wirksam geworden sind. Für den Abschluss der Kurse durch die Teilnehmer_innen wirkte sich insbesondere die Verlässlichkeit des Ortes und der Personen aus. Während in zwei Lernorten eine konstante Teilnehmergruppe über die gesamte Projektlaufzeit partizipiert hat, konnte dieses Ziel bei zwei anderen Partnerorganisationen nicht realisiert werden. Vornehmlich lag das an personeller Fluktuation und an äußeren Zwängen, den Lernort zu wechseln. Ein konstanter Lernort, sowie verlässliche Lehrende, erscheinen hier als förderlicher Faktor, den Kontakt zur Zielgruppe dauerhaft aufrecht zu halten.

Wichtiger noch als länderspezifische Unterschiede, schienen für die Arbeit in *Codemob* die ‚digitalen Kulturen‘ zu sein, in die die Projektpartner eingebettet sind. Dieser Punkt wird nur selten in der Projektorganisation mitbedacht. Eine Partnerorganisation hat sich z.B. der Maxime verschrieben, ausschließlich freie und nicht-kommerzielle Software zu verwenden, während andere Organisationen dahingehend nicht festgelegt sind. In der Folge wurden unterschiedliche Formate und Programme verwendet, die z.T. nicht kompatibel waren. Die erstellte Lernplattform wurde durch eine Partnerorganisation überhaupt nicht genutzt, da sie sich einer anderen Plattform-Konstruktionsweise verschrieben hat. Auch die Nutzungspräferenzen der Online-Kommunikationsinstrumente sind zu reflektieren. Während Google.docs für den einen unbedenklich erscheint, ist für den anderen Projektpartner eine Nutzung nicht denkbar. Vor allem zeigt sich dies in unterschiedlichen Einstellungen zur Weitergabe

von Daten und in Fragen der Netzsicherheit. Dieser banal erscheinende Punkt hat sich auch in den moderierten Diskussionen zu den Projektzielen als immer wiederkehrende Thematik gezeigt. Es empfiehlt sich im Vorfeld der Projektarbeit einen generellen Abgleich unter den Projektpartnern vorzunehmen, um möglichen Hindernissen, die daraus entstehen können entgegenzuwirken.

Literatur

- European Parliament (2015) Employment and Skills Aspects of the Digital Single Market Strategy, study commissioned by Policy Department A, Directorate-General for Internal Policies
- Ferrari, Anusca (2013) DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. European Commission. Joint Research Centre Institute for Prospective Technological Studies.
- Kaletka, Christoph u.a. (2014) „Moderator/in digitale Inklusion“: Neues Lernangebot schließt Lücke in der beruflichen Weiterbildung. URL: <http://bit.ly/2xJNle7>
- Kiss, Monika (2017) Digital Skills in the EU labour market. EPRS | European Parliamentary Research Service. URL: <http://bit.ly/2jCshja>
- OECD (2016) Skills for a digital World. 2016 Ministerial meeting on the Digital Economy Background report. OECD Digital Economy Papers No. 250. URL: <https://goo.gl/7v35ur>
- Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez S., Van den Brande, G. (2016) DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model. Luxembourg Publication Office of the European Union.