

Transkript Audiobeitrag

Keine Schule? Digitale Schule? Ideen für das Lernen von morgen

Intro (Musik)

Atmo HKW, darüber

Paul Schweizer, Schule ohne Schule: Es geht um Lernen in Gesellschaft. Also: ohne Schule, insofern, als es keinen Schulkasten gibt, keine starre Hierarchie, keinen starren Stundenplan, wenig Zwang, viel Kontakt mit dem, was in der Welt um uns herum passiert.

Sprecherin: Paul Schweizer ist Teil des Kollektivs orangotango, das sich auf kritische Bildungsarbeit mit Kindern und Jugendlichen spezialisiert hat. Bei der Abschlussveranstaltung von Schools of Tomorrow im Berliner Haus der Kulturen der Welt spricht er über ein Projekt, das er und das Kollektiv im Schuljahr 2017/18 in einer Schule in Tübingen umgesetzt haben. „Schule ohne Schule“ heißt es und macht seinem Namen alle Ehre. Denn Lernen findet dabei nicht in einem Schulgebäude statt, sondern draußen – mitten in der Gesellschaft.

Paul Schweizer, Schule ohne Schule: Das kann sein im öffentlichen Raum, auf der Straße, das kann sein, wir besuchen einen Verein, wir besuchen eine Gruppe, wir besuchen eine Seniorenresidenz, ein autonomes Jugendzentrum, den Arbeitslosentreff, das Asylzentrum, Grillen zusammen, frühstücken zusammen, basteln zusammen ...

Sprecherin: „Schule ohne Schule“ bricht mit der klassischen Vorstellung von Schule und Schulgebäude als Ort des Wissenserwerbs. Stattdessen geht es um eine Öffnung des Lernens: um Kontakt und Austausch mit mehr Menschen als nur der Lehrperson im Klassenzimmer. Um das Kennenlernen und den Umgang mit unterschiedlichen Perspektiven und Meinungen, verschiedenen Berufs- und Altersgruppen. Eine radikale Idee gegen vor- und festgeschriebene Lehrpläne?

Paul Schweizer, Schule ohne Schule: Wenn wir sagen Lernorte außerhalb des Schulkastens, dann ist das nur insofern radikal, als in unserer Gesellschaft auch sprachlich Lernen ganz stark an Schule und zwangsweise an Schule gekoppelt ist. De facto, muss man sagen, ist außerhalb der Schule zu lernen überhaupt nicht radikal, weil es in der kompletten Menschheitsgeschichte immer gemacht wurde und aktuell ganz intensiv gemacht wird.

Sprecherin: Schweizer stellt zwar mit dem Projekt die Formulierung von Lehr- und Lernplänen nicht grundsätzlich infrage. Aber er hofft, dass das Projekt ein Schritt in Richtung eines flexibleren und alltagsrelevanteren Lernplans sein kann.

Atmo (Haus der Kulturen der Welt)

Sprecherin: Ganz anders verhält es sich beim Schulprojekt der Designer- und Architektengruppe raumlabor. Hier haben Schülerinnen und Schüler eine mobil und flexibel nutzbare Werkbank entwickelt. Francesco Apuzzo aus dem raumlabor-Team hat das Projekt begleitet:

Francesco Apuzzo, raumlabor: Schon beim ersten Treffen mit der zuständigen Lehrerin, die uns zur Kooperation eingeladen hatte, haben wir festgestellt: Sie hat wirklich ein sehr konkretes Anliegen – Verbesserungen der Lernumgebung Klassenraum und Mobiliar für den Kunstunterricht zu entwickeln. Wir waren also mit dieser sehr konkreten Aufgabe konfrontiert. Und wie wir das interpretiert haben, ist mit der Idee, mit den Schülern zusammen die die Werkbank der Zukunft oder das ideale Arbeitsmöbel für ihren Unterricht zu entwickeln.

Sprecherin: Am Anfang des Projekts stand ein Input, in dem die Architekten von raumlabor den Jugendlichen verschiedener Tische aller Formen, Funktionen und Materialien vorgestellt haben, erinnert sich Apuzzo.

Francesco Apuzzo, raumlabor: Das war wirklich eine große Bandbreite, in der Hoffnung, dass sie sich vor allem mit der Körperhaltung beschäftigen. Es war auch der Versuch, dass sie nicht beim klassischen Tisch mit vier Beinen anfangen, sondern ihrer Fantasie freien Lauf lassen.

Sprecherin: Entstanden sind zwei flexibel einsetzbare Werkbänke aus Holz, die sich zusammenfallen und rollen lassen und Platz für Material und unterschiedliche Anwendungsmöglichkeiten bieten. Im Foyer des HKW (Haus der Kulturen der Welt) konnte man sie live erleben – und merkte dabei: Lernraum war hier vor allem als übergeordnetes Thema wichtig.

Francesco Apuzzo, raumlabor: Die Idee war: Wir möchten gemeinsam eine Arbeitsvorrichtung entwerfen und als Prototyp realisieren, der auch ermöglicht, die gewohnte Lernumgebung zu verlassen. Wir haben einen sehr starken Fokus auf Mobilität gesetzt und was am Ende entstanden ist, sind diese zwei Prototypen: Die sind mobil mit der Idee, dass das künstlerische Arbeiten im Kunstunterricht nicht nur im Klassenraum stattfinden kann sondern auch im Flur oder auf dem Schulhof. Oder noch besser in der Stadt.

Sprecherin: Raus aus dem Klassenzimmer, flexibel sein – das war auch für den Möbelbau von Raumlabor ein zentrales Anliegen. Eine weitere Dimension von Raum erschloss sich dagegen das Projekt Virtual School of Tomorrow.

Robert Behrendt, medialepfade: Ich glaube an Virtual Reality wird kein Weg vorbeiführen aber ich glaube auch, dass das nicht Alltags-Medium sein wird.

Sprecherin: Robert Behrendt ist freier Bildner und Medienpädagoge beim Bildungsverein mediale pfade und hat sich auf politische Bildung mit Jugendlichen spezialisiert. Im HKW stellt er gleich zwei Projekte vor, die den Lernraum ins Digitale verlagern.

Robert Behrendt, medialepfade: In der Unterrichtspraxis bei Virtual Schools of Tomorrow so aus, dass wir zunächst einmal mit Virtual Reality und 360 Grad bekanntgemacht haben. Das heißt sie haben sich ausprobiert mit 360-Grad-Kameras und ihre Realität auf virtuelle Qualitäten hin untersucht. Und haben den nächsten Schritt mit einem Virtual Reality Generator, mit einem browserbasierten Programm, VR-Umgebungen erschaffen.

Sprecherin: Nach einem Baukastenprinzip konnten die Schülerinnen und Schüler Elemente der von ihnen geschaffenen Umgebungen animieren und bearbeiten. Für Robert Behrendt ist dieser virtuelle Raum ein freier und offener Lernort – unabhängig von physikalischen, finanziellen, politischen Gegebenheiten.

Robert Behrendt, medialepfade: Und gleichzeitig ist es natürlich auch ein Raum, in dem viele Inhalte integriert werden können, die normalerweise in Schule auch keinen Platz haben. Nämlich alles was sich im digitalen Raum bewegt: Videos, Audio, Grafiken, Animationen etc., alles was auch als Lernmaterial genutzt werden kann, kann natürlich genauso gut im virtuellen Raum untergebracht werden.

Sprecherin: Dass digitale und virtuelle Lernumgebungen haptische und analoge Settings ablösen, glaubt Behrendt nicht:

Robert Behrendt, medialepfade: Dafür sind die Umgebungen, in denen wir uns bewegen, eigentlich zu aufregend und ich glaube, man sollte auch diesen Wert hochhalten, also es als außergewöhnliche Umgebungen wertschätzen lernen, als Umgebung in denen man simulieren kann, was vielleicht in der Realität zu gefährlich ist oder zu teuer. Aber es ist natürlich, wenn man auf Social VR guckt, ein Raum, in dem sich Menschen auch begegnen können über Zeitgrenzen geografische Grenzen, staatliche Grenzen hinweg.

Atmo (Haus der Kulturen der Welt)

Sprecherin: So vielseitig die Schulprojekte, so deutlich wird immer wieder: Der Wunsch nach offenen und flexiblen, erlebnisreichen und gestaltbaren Lernräumen ist ein zentraler. Das sagen nicht nur die Projektverantwortlichen, sondern auch die Schülerinnen und Schüler. Ob man die Schule dabei verlässt, sich mit flexiblen Möbeln neue Räume erschließt oder digitalen Raum selbst gestaltet.

Fadeout Atmo

Outro (Musik)

Autorin & Sprecherin: Theresa Samuelis für werkstatt.bpb.de / Lizenz: CC BY SA 4.0