
ERPENBECK, John / SAUTER, Werner:
Kompetenzentwicklung im Netz.
New Blended Learning mit Web 2.0

Berlin, Ulm: Luchterhand 2007. ISBN 978-3-472-07089-4; 316 Seiten; 29,00 €



Rezension von Frederik G. PFERDT, Universität Paderborn

Eine Lernrevolution hat begonnen! So titelt der Einband des knapp 316 seitigen Buches von John ERPENBECK und Werner SAUTER: Kompetenzentwicklung im Netz – New Blended Learning mit Web 2.0.

Es stellt sich die Frage: Was verstehen wir unter einer Revolution? Das „Web“ dazu befragt, liefert folgendes Ergebnis: Die häufig referierte Seite Wikipedia fasst unter dem Begriff „Revolution“: „Der Begriff Revolution wurde im 15. Jahrhundert aus dem spätlateinischen *revolutio* („das Zurückwälzen, die Umdrehung“) entlehnt und zunächst als Fachwort in der Astronomie für die Umdrehung der Himmelskörper verwendet. Später wurde das Wort auch allgemein für „Veränderung, plötzlicher Wandel, Neuerung“ gebräuchlich. Die heutige Bedeutung als „gewaltsamer politischer Umsturz“ bildete sich erst im 18. Jahrhundert unter dem Einfluss der Französischen Revolution.“ Der Artikel auf der Wikipediaseite bezieht sich auf die Etymologie der deutschen Sprache im Herkunftswörterbuch, 4. Auflage, Dudenverlag, 2007, 673. Als spannend erweist sich hiermit, was John ERPENBECK und Werner SAUTER revolutionäres am Lernen im Netz exponieren. Dem Leser bleibt die Frage: Was ist das Revolutionäre? Ist es die Entwicklung von Kompetenzen? Web 2.0? Oder beides? Mit Web 2.0 beginnt zwar eine veränderte Nutzung des Webs und somit eine revolutionäre Grundhaltung, jedoch sollte der Primus der eigentlichen Revolution die verbesserte Kompetenzentwicklung darstellen und die ist nur durch das didaktische Zusammenspiel beider Komponenten möglich. Sprich: Schießpulver (Web 2.0) und Kugeln (Kompetenzentwicklung). ERPENBECK und SAUTER greifen in ihrem Buch die zwei Schlüsselkonzepte auf, die in unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen stark diskutiert und denen große Potenziale zugesprochen werden. Einerseits der Begriff der Kompetenz, der in der beruflichen Bildung in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen hat und andererseits Web 2.0 und Social Software, über deren Potenziale in der Mediendidaktik, der Medienwissenschaft und der Medienpädagogik ein differenzierter Diskurs stattfindet.

Über folgende, sieben Kapitel umfassende, Struktur, versuchen die Autoren die Basishypothese – genauer gesagt die Verbindung von Kugel und Schießpulver – zu verifizieren: „Im Gegensatz zu den traditionellen E-Learning – Instrumenten, die vornehmlich zur Vermittlung von Sachwissen und Informationen taugen, sind die Instrumente des Web 2.0 hervorragend zur Kompetenzvermittlung geeignet.“ (3) Einleitend nehmen die Verfasser den Leser an die Hand und versuchen ihm mit der Frage: „Was will dieses Buch?“ (1) über einen Problemaufriss, die Zielsetzung der anschließenden Ausführungen zu erläutern. Ermöglichungsdidaktisch verfolgen die Autoren das Ziel, dem Leser eine Brückenkonstellation zwischen zwei

innovativen Konzepten, der Kompetenzentwicklung und Social Software, anzubieten. Diese Brückenkonstellation ist ein Verfahrensvorschlag namens KOBLESS (Kompetenzentwicklungssysteme mit *Blended Learning* und *Social Software*), der laut den Autoren so weit methodisch untersetzt ist, dass er sich umgehend in konkrete praktisch-pädagogische Verfahrensschritte überführen lässt. Im zweiten Hauptabschnitt widmen sich die beiden Verfasser dem Kompetenzkonstrukt, mit den Bereichen Kompetenzerfassung und Kompetenzentwicklung. Über den dargelegten Wissensbegriff nehmen sie den Wertebegriff auf und nähern sich diesem über unterschiedliche Zugänge, um darauf aufbauend das Kompetenzverständnis in Form einer Arbeitsdefinition darzulegen. „Unter Kompetenzen verstehen wir Dispositionen zur Selbstorganisation, also Selbstorganisationsdispositionen.“ (65) Differenziert und an einem Beispiel illustriert werden dabei personale Kompetenzen, aktivitätsbezogene Kompetenzen, fachlich-methodische Kompetenzen und sozial-kommunikative Kompetenzen. Anschließend werden die Ausführungen anhand vier exemplarischer Praxisbeispiele von Hochschulen verdeutlicht, die alle postulieren, ein kompetenzorientiertes Studienprogramm durchzuführen. Schlüsselprozesse jedes Kompetenzlernens ist, laut den Autoren, das Darbieten von Entscheidungssituationen, das Auslösen kognitiver Dissonanz und die Erzeugung emotionaler Labilisierung. Verschiedene Stellen in diesem Buch führen die besondere Eignung von Web 2.0 Technologien zur Umsetzung dieser Schlüsselprozesse an. Die Darstellung informeller Kompetenzvermittlungssituationen wird durch die sog. intendierte Kompetenzentwicklung kontrastiert, die insgesamt über die Stufen Praxis, Coaching und Training methodisch ihre Entfaltung erhält. Im letzten Abschnitt des zweiten Kapitels auf Seite 130 stellen die Autoren ERPENBECK und SAUTER fest, Web 2.0 eignet sich vorzüglich zur Kompetenzvermittlung und lässt sich daher wie jede intendierte Kompetenzentwicklung in ein vorgegebenes Raster einordnen. Daraus leiten sie den Schluss ab, Social Software ist Kompetenzlernsoftware. Der bisherige Gedankengang wird in einem Schaubild über die Begriffe Kompetenz, Wertinklusion, Wertinteriorisation, Wertmediation und Kompetenzentwicklung zusammengefasst und die Eignung von Social Software für diese Prozesse herausgestellt: „Social Software- (Web 2.0) Instrumente ermöglichen die Bearbeitung offener Entscheidungsprobleme in sozial kontroversen, Dissonanzen und Labilisierungen setzenden Kommunikationsformen; sie sind deshalb ideal geeignet, Kompetenzlernen im Netz zu ermöglichen.“ (132) Abgrenzend zum klassischen E-Learning im Web 1.0 findet eine tabellarische Gegenüberstellung zum kompetenzzentrierten E-Learning im Web 2.0 statt. Das relativ kurz gehaltene Kapitel drei beschreibt die Philosophie und die Potenziale der Kompetenzentwicklung von Web 2.0-Instrumenten, bevor detailliert der Blick auf das Konzept *Blended Learning* in Kapitel vier gerichtet wird. Einleitend in Kapitel vier werden Lerntheorien aufgeführt, die über die klassischen Lerntheorien auch den Konnektivismus (*Connectivism*) nach Siemens beinhalten. Die lerntheoretische Auseinandersetzung mündet in zentralen Charakteristika des zugrunde liegenden Didaktikverständnisses, das folgendermaßen definiert wird: „Didaktik betrieblicher Bildung wird als übergreifende Bezeichnung für die erziehungswissenschaftliche Forschung sowie Theorie- und Konzeptbildung für formelle und informelle Lernprozesse mit dem Ziel der Kompetenzentwicklung verstanden.“ (163) Daraus leiten die Autoren zentrale Charakteristika ihrer didaktischen Konzeption ab. Die Verbindungen zwischen Kompetenzentwicklung und *Blended Learning* werden über individuelle und organisationale Dimensionen des Lernens verdeutlicht. Sozialen und kulturellen Aspekten des Netz-Lernens weisen die Autoren einen

Bedeutungsgewinn zu und unterscheiden zwei Ausprägungen gemeinschaftlichen Lernens – kollaboratives und kollektives Lernen. Was ERPENBECK und SAUTER unter kompetentem Handeln verstehen, zeigen sie in Kapitel 4.2.3 auf und beschreiben, wie dies entwickelt werden kann. Das generierte handlungsorientierte Entwicklungsdesign erfordert dabei drei Schritte: das außer Kraft setzen, ein (Um-)Lernen und das Verdichten. Bevor die Autoren die Möglichkeit der Kompetenzentwicklung durch Fallstudien und Planspiele negieren, kennzeichnen sie Elemente effektiver Blended-Learning- Systeme: individuelles, selbstorganisiertes Lernen, Organisation und Flankierung durch Tutoren bzw. Coaches und Trainer, Problemlösung statt Pauken und Wissen, Strukturierungshilfen für individuelles Lernen und Rückmeldungsstrukturen. Infrastrukturen für die Kompetenzentwicklung mit Blended Learning folgen im Anschluss. Was sich hinter Abkürzungen und Konzepten wie PLE, LMS, LCMS, Rapid E-Learning, Second Life und Moodle verbirgt, wird in diesem Kapitel aufgedeckt. Ein Praxisbeispiel zur Kompetenzentwicklung mit Blended Learning rundet das Kapitel vier ab. Die (technologischen) Kommunikationsinstrumente des Web 1.0 und Web 2.0, die jeweils im Lernprozess exemplifiziert werden, stehen im Zentrum von Kapitel fünf. Synchroner Kommunikationsinstrumente des Web 1.0 wie Instant Messaging, Skype, Chat, Live Lessons und Virtual Classrooms werden von asynchronen wie E-Mails und Foren unterschieden und kurz erläutert. Zentralen Instrumenten des Buches – Kommunikationsinstrumente des Web 2.0 – widmen die beiden Autoren insgesamt 22 Seiten, auf denen sie wesentliche Merkmale von Wikis und Weblogs sowie Podcasts dokumentieren und Einsatzmöglichkeiten und Grenzen dieser Instrumente zur Kompetenzentwicklung diskutieren. John ERPENBECK und Werner SAUTER kommen zu den Bewertungen, „Wikis sind ein hervorragendes Instrument zur Förderung der Kompetenzentwicklung im Netz“ (249). Weblogs eignen sich ebenfalls sehr gut für Kompetenzentwicklungsprozesse, aber Podcasts besitzen für aktivitätsbezogene Kompetenzen nur ein mittleres Potenzial. Unterstützende Funktionen des Netzlernens bieten Social Bookmarking, Folksonomies und Tagging, RSS und M-Learning sowie Metamethoden wie Semantic Web und Peer-to-Peer Kommunikation. Die Ausführungen zu den Kommunikationsinstrumenten des Web 2.0 abschließend, präsentieren die beiden Autoren ein Praxisbeispiel, durch das Einsetzen eines E-Portfolios, durch Weblogs und Wikis und weisen überleitend zu Kapitel sechs dem Implementierungsprozess für ein Kompetenzentwicklungssystem mit Social Software eine herausragende Bedeutung zu. KOBLESS (*Kompetenzentwicklungssysteme mit Blended Learning und Social Software*) und dessen Implementierung wird im letzten Kapitel thematisiert. Gekennzeichnet, als ein Veränderungsprojekt, ist die Kompetenzentwicklung, unter Nennung der konkreten Handlungsfelder und der Betrachtung des Implementierungsprozesses aus systemischer Perspektive, durch die Abbildung lebensfähiger Systeme und deren Elemente. Neben dem Projektdesign diskutieren die Autoren ein Design der Kompetenzentwicklung für Kompetenzentwickler und verdeutlichen dies an einem Beispiel.

„Lernen, lernen, weiterlernen. Wir sind heute wieder zu den Wurzeln des Lernens zurückgekehrt.“ (289) Dieser Aussage kann ERPENBECK und SAUTER zugestimmt werden. Jede Revolution wirft ähnliche Fragen auf sowie sich auch didaktische Fragen immer wieder neu stellen. Zusammenfassend zum Buch „Kompetenzentwicklung im Netz“ kann festgehalten werden, wir haben zwar jetzt Schießpulver und Kugeln, die von ERPENBECK und SAUTER eingehend beleuchtet werden, dennoch fehlen uns die Kanonen, der didaktische Korridor –

das situative didaktische Design – für die Zündung des Web 2.0 Schießpulvers. Und was ist mit dem Mann an der Kanone? Welche Rolle und Aufgabe hat er? Dies werden resp. waren die großen Herausforderungen beim Anführen der wahren Revolution! Bekannte didaktische Fragen, die den Implikationszusammenhang in der Didaktik adressieren. Pauschalisierte Aussagen wie die generelle Negation der Kompetenzentwicklung mit Fallstudien (201), oder die Förderung von Kompetenzentwicklung mit Wikis und Weblogs per se (248 und 253), ist ein zu schneller Schuss mit der Kanone. Per se Fallstudien, die Möglichkeit Kompetenzentwicklung abzustreiten, kann und muss über die Prüfung der didaktischen Gestaltung einer Fallstudie gehen! Es geht also nicht nur um das Schießpulver – es geht darum das Schießpulver in der richtigen Dosierung auf die spezifische Kanone anzupassen und es dort auch trocken zu halten bzw. trocknen zu lassen. Es geht um das Zusammenspiel aller Komponenten, um mit der geladenen Kanone die entsprechende Kugel in die richtige Richtung abzufeuern. Erfahrungen zeigen, die (Lern)Revolution hat erst bei einigen wenigen eine Umbruchstimmung gezeigt, was sich einerseits durchaus auf historisch revolutionäre Bewegungen beziehen lässt, andererseits kann die „Mit-Mach-Web“ Philosophie (noch) nicht als Revolution von vielen bezeichnet werden. Die (Bildungs)Zukunft weißt hier sicherlich den Weg! Ein begrüßenswerter erster Stein kommt durch SAUTER und ERPENBECK ins Rollen, der interessante Facetten beinhaltet, aber ob die Lernrevolution bei den Personen schon begonnen hat, die es betrifft – den Lernenden und auch den Lehrenden – wird wie immer, die Geschichte zeigen!