



# Gesprächsreihe ZUKUNFTSFORUM WEITERBILDUNG

Panel 1:  
Emotion, Kognition, Motivation  
(21.06.2021)

Das Organisatorinnen-Team heißt Sie ganz herzlich zur Kurzdokumentation des ersten Panels willkommen.

Wir haben für Sie eine Slide-Dokumentation zur persönlichen Anregung und für den Austausch in Ihrer Einrichtung zusammengestellt. Alle Eindrücke und Ergebnisse wurden kurz gebündelt. Schauen Sie sich gerne um.

**Marika Rauber**  
Referentin für Digitalisierung in der  
Weiterbildung

Supportstelle Weiterbildung –  
QUA-LIS NRW



**Anna Hutnik**  
Referentin für digitale Bildung

Landesverband der Volkshoch-  
schulen von NRW e. V.



Motivation, Emotion und Kognition in der Weiterbildung:  
Was kann der Mensch besser ohne digitale Unterstützung leisten? Und was mit?



- Wie kann es gelingen, beim nicht-digitalen wie beim digital unterstützten Lernen Emotionen auszulösen? Wofür sind wir empfänglich, wofür nicht?
- Welche Anforderungen werden an die Kognition der Teilnehmenden in traditionell analogen und in digitalen Lernszenarien gestellt?
- Wie sehen Lernsettings in der Erwachsenenbildung aus, die die unterschiedlichen Motivations- und Kognitionsausgangslagen der Teilnehmenden berücksichtigen und emotionales Lernen ermöglichen können? Gibt es hierbei Unterschiede oder Spezifika hinsichtlich der Formate (analog, digital) und/oder Settings (formal, non-formal, informell)?

Moderation:  
**Holger Gottesmann**



Grußwort:  
**Prof. Dr. Hans-Ulrich Baumgarten**

Abteilungsleiter Weiterbildung und Politische Bildung,  
Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes  
Nordrhein-Westfalen



**H. Gottesmann** @powerpointen · 41 Min.  
Die Veranstaltung läuft. Hier mein Blick hinter die  
Kulissen. #zukunftsforumwb





Von wo aus  
nehmen Sie  
heute teil?



Im Austausch mit anderen

Im praktischen Erfahren und durch  
persönliche Erklärung

im persönlichem Erfahren

Über anregende Vorträge

Lesend, schreibend und Learning by  
doing

Im Austausch mit anderen.

Im direkten analogen Austausch -  
kognitiv, emotional und sozial

Durch selbstmotiviertes Lesen und  
Tun

Organisiert

**So lerne ich  
am liebsten...**

von Angesicht zu Angesicht; digital  
nur in kleinen Gruppen sonst schalte  
ich zu schnell ab, Übertragungs von  
Tagungsformaten finde ich  
schwierig...

Mit viel Ruhe

Alleine, flexibel, passend zu meinen  
Ressourcen und Bedürfnissen, aber  
auch mit Menschen, im Austausch  
und Kollaboration.

In einer professionell gestalteten  
Lernumgebung. Egal ob digital oder  
analog.

Emotional, kognitiv und sozial -  
analog

erfahren

Wenn ich alleine lernen, dann in einer  
angenehmen und entspannten  
Umgebung.

Bücher und Austausch

Bücher

**So lerne ich  
am liebsten...**

an Orten und zu Zeiten in denen es  
mir passt; mit anderen gemeinsam;  
mit guten Lehrenden die auf  
Individualität eingehen

In Ruhe und eigenem Tempo

In einer tollen Umgebung, anregend  
und kreativ

Austausch

Ich lerne gerne in Präsenz. Habe  
aber auch die Vorteile von Online-  
Fortbildungen genutzt.

zusammen

gemeinsam

mit Musik

In Ruhe im Freien

**So lerne ich  
am liebsten...**

Ohne Störgerausche

Mit anderen

selbstbestimmt

Durch Lesen und Schreiben,  
Schreiben, Schreiben, mein  
fotografisches Gedächtniss braucht  
Futter

in Ruhe

Digital mit persönlichem Austausch  
in Kombination.

im Gespräch

Mit digitalen Notizen und  
Arbeitsblättern

Zu den Zeiten, zu denen ich es will  
und kann

**So lerne ich  
am liebsten...**

Passend zum Lernthema und zu  
meinen persönlichen Lernbedarf

Kurze Einweisung durch Lehrer, dann  
Eigenstudium.

Ich lerne am liebsten mit einer/m  
motivierenden Lehrenden, Wechsel  
von Sozialformen (Vortrag,  
Teamarbeit, etc.). Ich bin gerne aktiv.

Kombi von Präsenz und  
vorbereitenden Lernangeboten

Digital!

Mit kreativen Methoden, im tun, mit  
menschen

Ich lerne am liebsten, wenn ich  
vielfältig aktiviert werde, wenn es  
"lebendig" ist.

möglichst mit praktischen Anteilen

Apps

**So lerne ich  
am liebsten...**

In "störungsfreier" Atmosphäre;  
visuell unterstützt,  
abwechslungsreich, im Austausch,  
mit Ziel, Zweck und Sinn

Aus eigenem Interesse

In authentischer Lernumgebung

Online

In der Stille der Nacht an einem  
großen Schreibtisch mit einem guten  
Kaffee in Reichweite.

audiovisuell, durch Learning by  
Doing, über einen längeren Zeitraum  
und dadurch nachhaltig(er)

Kommt drauf an, WAS ich  
lerne. Handwerk am liebsten im  
praktischen Tun, Theoretisches  
lesend und im Diskurs mit anderen.  
Vokabeln büffeln finde ich super per  
app

im Austausch mit anderen

Selbstbestimmt - Fachlich begleitet  
und in einer Lerngruppe

**So lerne ich  
am liebsten...**

Selbstbestimmt, eit- und ortsungebunden, die individuellen Interessen berücksichtigend, flexibel, gut betreut, Wechsel von Einzel-/Tandem-/Gruppen-/Plenums arbeit, hybrid

In authentischer Lernumgebung

Mit viel Zeit und mit Bildern und Methoden zum "Begreifen" und niemals allein

alleine

Ruhe Flexibilität

selbstbestimmt

Die Wissensvermittlung ist egal - in Präsenz oder digital. Aber danach brauche ich einen Austausch, um das Wissen selber zu verarbeiten und in meinen Worten zu formulieren.

Im Austausch

Austausch als Anregung

**So lerne ich  
am liebsten...**

Universität Bamberg



**Motivationale und emotionale  
Aspekte des Einsatzes digitaler  
Medien in der Weiterbildung**

Prof. Dr. J. Rüsseler  
Kognitions- und Emotionspsychologie  
Otto-Friedrich-Universität Bamberg  
jascha.ruesseler@uni-bamberg.de  
Twitter: @KogEmot\_UniBA



**Prof. Dr. Jascha Rüsseler**  
Otto-Friedrich-Universität Bamberg

## Motivation

- Motivation ist etwas, das Menschen hilft, Dinge zu tun (d.h. Handlungen zu beginnen) und begonnene Handlungen aufrecht zu erhalten
  - => als Erwachsene:r zu einem Weiterbildungskurs gehen und das regelmäßig zu tun

## Grundgleichung der Motivation

V (Verhalten)

=

P (Faktoren, die in der Person liegen)

X (multipliziert mit)

U (Faktoren, die in der Umwelt liegen)

Explizite Motive

Implizite Motive

Anreize in der  
Umwelt

Eine neue Sprache  
sprechen und  
verstehen können

EDV-  
Programme im  
Job nutzen  
können

Das Auto  
reparieren  
können

Wunsch nach  
sozialem  
Anschluss

Lerngelegen-  
heiten

Information:

## Implizite und explizite Motive

- Implizite Motive sind meist unbewusst (Bsp.: Bedürfnis nach sozialem Anschluss, Anerkennung, Gruppenzugehörigkeit)
- Explizite Motive können verbalisiert werden (Bsp.: „Ich möchte meinem Kind bei den Hausaufgaben helfen“; „Ich möchte meinen Job behalten“; „Ich möchte mehr Geld in meinem Job verdienen“)
- Probleme können entstehen, wenn explizite und implizite Motive nicht in Übereinstimmung zu bringen sind

## Unterschiedliche Formen der Weiterbildung

- Menschen verfolgen mit Fort-/ Weiterbildung unterschiedliche Ziele:
    - Qualifizierung für Beruf
    - Deutsch lernen, um dauerhafte Aufenthaltsgenehmigung zu erhalten
    - Lernen aus Interesse (Sprache für Urlaub; Hobby etc.)
    - ...
- => Unterschiedliche Ziele, Motive; digitale Weiterbildungsangebote werden in unterschiedlichen Kontexten verschieden gut akzeptiert / sind unterschiedlich gut geeignet

## Digitale Weiterbildungsangebote...

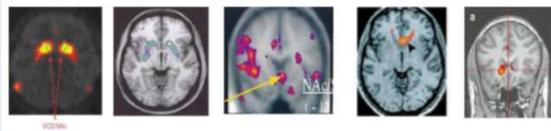
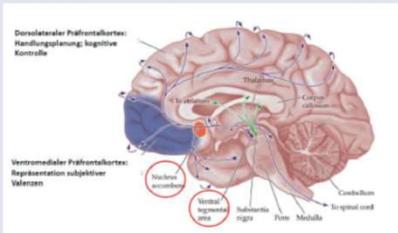
- ... setzen angemessene IT-Infrastruktur auf Seiten der Nutzenden voraus (Internet-Verbindung; ausreichend Datenvolumen; Laptop; ruhige Arbeitsumgebung als minimale Anforderungen)
- ... sind gut geeignet, wenn es um reine Wissensvermittlung geht (Vorträge; Videos etc.)
- ... können Lerntests, Feedback etc. beinhalten
- ... soziale Komponente durch Interaktion der Teilnehmenden in entsprechenden Plattformen (Zoom; Teams etc.) möglich; Probleme und Chancen

## Lernfördernde oder lernhemmende Rolle von Emotionen

- Emotionen greifen in die bewusste Verhaltensplanung und –steuerung ein; Energetisierung von Handlungen; Steuerung unter anderem durch Antizipation der nach einer Handlung auftretenden Emotionen (Erfolg: Stolz; Misserfolg: Scham)

## Dopaminerges Belohnungssystem

- Dopaminausschüttung bei Antizipation bzw. Erfahrung positiver Konsequenzen einer Handlung (Belohnung)



Rauchen Alkohol Kokain Fruchtsaft Geldgewinn

Brody et al Am J Psychiatry 2004 / Arch Gen Psychiatry 2006; Boileau et al Synapse 2003; Breiter et al., 1997, Neuron; Berns et al., 2001; J. Neurosc; Knutson et al., 2001, J. Neurosc.

Purves et al. (2008). *Principles of Cognitive Neuroscience*. Sinauer.

## Damasio: Somatische Marker

- Positive oder negative Erfahrungen werden durch sogenannte somatische Marker emotional markiert, die in vergleichbaren Situation wieder aktiviert werden
  - Bsp.: Misserfolgserfahrung in der Weiterbildung – schlechtes Gefühl in Situationen, in denen das entsprechende Wissen gefordert wird – Meiden dieser Situationen
- Somatische Marker sind (weitgehend) unbewusst und beeinflussen unser Handeln

## Entscheiden, Handeln

Universität Bamberg



Im präfrontalen Kortex werden  
Entscheidungsalternativen  
und mit diesen verbundene  
Emotionen aktiviert

Amygdala: Dekodierung  
verschiedener  
Handlungsalternativen  
nach affektiver Valenz,  
Intensität, Belohnungs-  
höhe, Belohnungs-  
valenz, motivationaler  
Bedeutung,  
Lerngeschichte

Gehirn konsolidiert  
und generalisiert  
Erinnerungen  
(Hippocampus,  
Neocortex...)

Lernen



Basalganglien: finale  
Handlungsauswahl

Amygdala markiert  
Erinnerungen  
(angenehme vs.  
unangenehme  
Erfahrungen im  
Zusammenhang mit  
der Weiterbildung)

Dopamin moduliert  
Differenz zwischen  
Erwartung und  
eingetretenem Effekt

Handlung

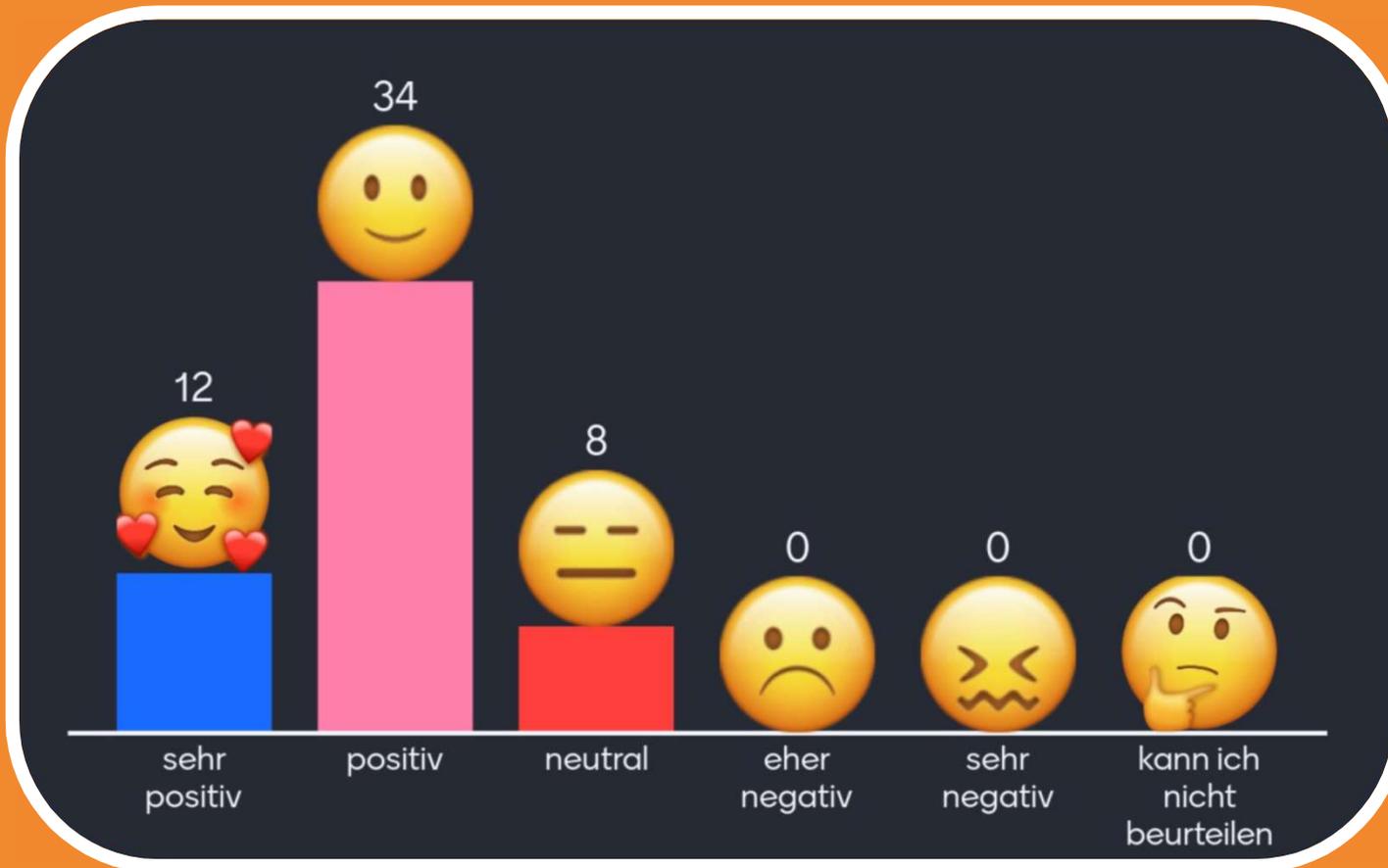
## Lernfördernde oder lernhemmende Rolle von Emotionen

Universität Bamberg



- Emotionen steuern Wahrnehmung und Aufmerksamkeit
- Emotionen fördern Speicherung und Aktivierung von Gedächtnisinhalten
- Emotionen verursachen Annäherungs- und Vermeidungstendenzen
- Annäherung – Neugier
- Vermeidung – Angst, negative Erfahrungen
- => (auch) in (digitalen) Weiterbildungsangeboten ist es notwendig, Gelegenheiten für positive, mit Lernen und Lernerfolgen verbundene Emotionen zu schaffen





Wie beurteilen  
Sie digitales  
Lernen?

**Welche  
Funktionen  
können digitale  
Räume im  
Bildungskontext  
übernehmen?**

Wissensvermittlung

Teilhabe

entgrenzter Zugang

Freie Bildungsgestaltung

Spitzenreferenten erreichen

Vertiefung

Austauschräume

Mehr Menschen erreichen

kurzer Austausch orts- und  
distanzunabhängig

**Welche  
Funktionen  
können digitale  
Räume im  
Bildungskontext  
übernehmen?**

Austausch

Input Vermittlung

Ergänzung zum Kurs "vor Ort"

Ergänzung zu  
Präsenzveranstaltungen;  
Vorträge- z.B. bei engen  
Zeitfenstern;

Zeit- und ortsunabhängig  
Materialien/Aufgaben/Feedba  
ck zur Verfügung stellen

Mehr Informationen erhalten

Ggf. größerer Fokus auf  
Lehrende/inhalt

Begegnung trotz Entfernung  
oder Kontakteinschränkungen

Menschen nicht nur in Präsenz  
in Seminarräumen zu  
erreichen.

**Welche  
Funktionen  
können digitale  
Räume im  
Bildungskontext  
übernehmen?**

Kommunikation  
ortsunabhängig ermöglichen

Bereicherung von Lerninhalten  
durch unterschiedliche  
Mediennutzung

Treffen mit weit entfernten  
Menschen

perfekte Ergänzung zum  
Weiterbildungsangebot, gutes  
Mittel für einige  
Zielgruppen, ein größeres  
Publikum kann vom  
Fachwissen der KL profitieren

Interaktion

Sie können eine sehr gute  
Ergänzung zum  
Präsenzunterricht darstellen,  
wenn sich der Lernende auf  
das digitale Medium als  
Möglichkeit einlassen kann.

Alternative zu Präsenz

Vermittlung von Wissen, Zeit  
für Rückfragen, Vorbereitung  
für Begegnung

Zugänglichkeit schaffen

**Welche  
Funktionen  
können digitale  
Räume im  
Bildungskontext  
übernehmen?**

vernetzen

Austausch zu sehr speziellen  
Themen, zu denen nicht viele  
andere vor Ort sind

Grds jede im Bereich  
Moderation, Kommunikation u  
Kollaboration

Dritter Ort

Barrierefreiheit

Ortsunabhängigkeit

Raum- und Wegekosten  
entfallen

Networking, Community  
Building

internationaler Austausch

## Digitale Lern-, Kommunikations- und Arbeitsräume

Prof. Dr. Dr. Kai Kaspar  
Professur für Sozial- und Medienpsychologie  
Universität zu Köln



**Prof. Dr. Dr. Kai Kaspar**  
Universität zu Köln

Werkzeug vs. Gegenstand

Wie kann digital unterstütztes Lernen erfolgreich funktionieren?

- infrastrukturelle Randbedingungen
- Lernziele
- Lernausgangslage der Lernenden
- technologisches, pädagogisches und Fachwissen der Lehrenden
- digitale Ressourcen in der Doppelrolle als Werkzeug und Gegenstand



Pauschale Gelingensbedingungen für erfolgreiche Lernszenarien können nicht formuliert werden!

Aber was kann der Mensch besser ohne digitale Unterstützung leisten? Und was mit?



Werkzeug vs. Gegenstand

Hardware, Software und Inhalt

Was sind digitaler Unterstützungsmittel?

- Hardware (PCs, Tablets, WLAN ...)
- Software (Lernmanagementsysteme, Apps ...)
- Medieninhalte (Nachrichten, Bild- und Tonmaterial ...)



Digitale Ressourcen sind vielseitig, Hard- und Software sowie Inhalte müssen gut aufeinander abgestimmt sein.

Werkzeug vs. Gegenstand

Hardware, Software und Inhalt

Auswahl-, Nutzungs-/Rezeptions- und  
postaktionale/-rezeptive Phase

### In welchen Phasen des Umgangs mit digitalen Ressourcen spielen Emotionen, Motivationen und Kognitionen eine Rolle?

- Auswahlphase
  - Emotionen (z. B. Stimmungsregulation)
  - Motivationen (z. B. Bedürfnisbefriedigung)
  - Kognitionen (z. B. Bewertung der Informationsreichtbarkeit des Mediums aber auch der sozialen Einflüsse auf die Medienwahl)
- Nutzungs-/Rezeptionsphase
  - unmittelbare Wirkung
- Postaktionale/-rezeptive Phase
  - kurz- und langfristige Nachwirkungen



Die Wirkungen in den einzelnen Phasen geschehen auf vielen Ebenen (u. a. physiologisch und kognitiv) und beeinflussen sich gegenseitig.

Werkzeug vs. Gegenstand

Hardware, Software und Inhalt

Auswahl-, Nutzungs-/Rezeptions- und  
postaktionale/-rezeptive Phase

Lernen, Kommunikation und  
Zusammenarbeit

### Digitale Räume sind...

- ... Räume des (lebenslangen) individuellen und / oder kollektiven Lernens
- ... Räume zwischenmenschlicher Kommunikation
- ... Räume der (Zusammen-)Arbeit



Digitale Räume sind nicht nur Einzelarbeitsplatz, sondern oft auch Großraumbüro – und auf Wunsch beides gleichzeitig.

Werkzeug vs. Gegenstand

Hardware, Software und Inhalt

Auswahl-, Nutzungs-/Rezeptions- und  
postaktionale/-rezeptive Phase

Lernen, Kommunikation und  
Zusammenarbeit

Destruktion vs. (Re-)Produktion

### Destruktions- oder (Re-)Produktionsprozesse in digitalen Räumen des Lernens, der Kommunikation und des Zusammenarbeitens

- Destruktionshypothese:  
Verlust des spontanen, nonverbalen,  
emotionalen und kollektiven Charakters von  
Kommunikation
- (Re-)Produktionshypothese:  
Nutzer\*innen digitaler Räume sind kreativ und  
können technisch bedingte Defizite in der  
computervermittelten Kommunikation  
kompensieren



Digitale Räume können durchaus qualitativ  
hochwertige Interaktionen und  
Beziehungsentwicklungen ermöglichen.

Werkzeug vs. Gegenstand

Hardware, Software und Inhalt

Auswahl-, Nutzungs-/Rezeptions- und  
postaktionale/-rezeptive Phase

Lernen, Kommunikation und  
Zusammenarbeit

Destruktion vs. (Re-)Produktion

Anzahl befragter Personen, die digitale Medien während des  
1. Lockdowns 2020 nutzten, um Freizeitaktivitäten mit  
anderen gemeinsam zu erleben



Meier, J. V., Noel, J. A., & Kaspar, K. (2021). Alone together: Computer-mediated communication in leisure time during and after the COVID-19 pandemic. *Frontiers in Psychology, 12*, 2040.

Werkzeug vs. Gegenstand

Hardware, Software und Inhalt

Auswahl-, Nutzungs-/Rezeptions- und postaktionale/-rezeptive Phase

Lernen, Kommunikation und Zusammenarbeit

Destruktion vs. (Re-)Produktion

Potentielle Funktionen digitaler Lern-, Kommunikations- und Arbeitsräume

Potentielle Funktionen digitaler Räume

- Lern- und Arbeitsplattform (z. B. übliche Lernmanagementsysteme, Portale mit digitalen Selbstlernmodulen)
- vernetzende Struktur zum Aufbau eines Expertise-Pools, einer Community of Practice, einer Arbeitsgruppe etc.
- Informationsquelle (z. B. Suchmaschine)
- wachsendes und nachhaltiges Archiv (z. B. Open Educational Resources)
- Raum für informellen Austausch und zur Freizeitgestaltung



Digitale Räume können vielfältige Funktionen übernehmen, die sich zudem kombinieren lassen.

Werkzeug vs. Gegenstand

Hardware, Software und Inhalt

Auswahl-, Nutzungs-/Rezeptions- und postaktionale/-rezeptive Phase

Lernen, Kommunikation und Zusammenarbeit

Destruktion vs. (Re-)Produktion

Potentielle Funktionen digitaler Lern-, Kommunikations- und Arbeitsräume

Potentielle Vor-/Nachteile digitaler Lern-, Kommunikations- u. Arbeitsräume

Potentielle Vorteile

- größere Barrierefreiheit als physische Orte
- dauerhafte orts- und zeitunabhängige Verfügbarkeit der Inhalte
- synchrone und asynchrone Kommunikation
- Vergrößerung des Präsenzraums (statt Ersatz)
- ggf. Egalisierungstendenzen bzw. Demokratisierung der Kommunikation
- Vernetzung von Angeboten unterschiedlicher Institutionen
- Ressourcen sparen durch nachhaltige Angebote
- vielfältige spielbasierte (Lern-)Inhalte sind möglich
- Verschränkung formaler, non-formaler und informeller Bildungssettings (denn digitale Räume gehen in der Hosentasche mit)
- Learning Analytics und Self-Tracking (aber ggf. Probleme der Selbst-Objektivierung und -optimierung)

Werkzeug vs. Gegenstand

Hardware, Software und Inhalt

Auswahl-, Nutzungs-/Rezeptions- und postaktionale/-rezeptive Phase

Lernen, Kommunikation und Zusammenarbeit

Destruktion vs. (Re-)Produktion

Potentielle Funktionen digitaler Lern-, Kommunikations- und Arbeitsräume

Potentielle Vor-/Nachteile digitaler Lern-, Kommunikations- u. Arbeitsräume

**Potentielle Nachteile**

- fehlende Pflege von Online-Angeboten, Datenbanken etc.
- nutzerunfreundliche Mensch-Computer-Schnittstellen (u. a. nicht angepasst an die kognitiven Voraussetzungen des Menschen)
- digitale Kluft und Wissenskluft
- Nichtbeachtung der Netiquette, Online Hassrede
- Produktion und Verbreitung von Falschinformationen
- misslingende Work-Life-Balance durch Entgrenzung von Räumen
- Datenschutzprobleme
- kognitive Überforderung (z. B. in Virtual Reality)
- nur kurzfristige positive Effekte (z. B. via Neuheitseffekt)
- inhaltlich unzureichend validierte digitale Lerninhalte (z. B. bei speziellen Augmented Reality Apps)
- unnötige Ablösung analoger durch digitale Formate

Werkzeug vs. Gegenstand

Hardware, Software und Inhalt

Auswahl-, Nutzungs-/Rezeptions- und postaktionale/-rezeptive Phase

Lernen, Kommunikation und Zusammenarbeit

Destruktion vs. (Re-)Produktion

Potentielle Funktionen digitaler Lern-, Kommunikations- und Arbeitsräume

Potentielle Vor-/Nachteile digitaler Lern-, Kommunikations- u. Arbeitsräume

Die Frage nach dem Mehrwert digitaler Räume...

**Die Frage nach dem Mehrwert digitaler Lern-, Kommunikations- und Arbeitsräume ...**

- ... stellt sich ggf. nicht (mehr), denn der Umgang mit digitalen Ressourcen ist bereits Alltag des Lern- und Arbeitslebens und die digitale Transformation wird zunehmend Arbeitsplätze verändern, sodass Medienkompetenz und Medienkritikfähigkeit vorausgesetzt werden – und diese müssen durch entsprechende Lernangebote bedient werden.

unkompliziert und direkt  
lernen und  
zusammenkommen

Schnelles  
Zusammenkommen,

Ressourcen sparen

Kontakte

Schneller Zugriff, geringe  
Zugangshürde.

Flexibilität. Genauere  
Bedürfnisbefriedigung z.  
B. Dass der Ort des  
Lernens selbst gewählt  
werden kann

Teilhabe

Zeitersparnis, keine  
Fahrwege, quasi überall  
verfügbar,  
familienfreundlich,

Mehr Teilnehmende

**Welche  
Vorteile  
können mit  
digitalen  
Räumen  
assoziiert  
sein?**

Menschen mit anderen  
Kommunikationsbedürfnis-  
sen abholen.

Kurze Wege

Ungehemmter agieren

Spaß

Gleichzeitige digitale  
kompetenzerweiterung!

Flexibilität, örtliche und  
zeitliche Unabhängigkeit,  
Lernerautonomie

Kreativität

Es können Menschen  
teilnehmen die keine  
Möglichkeit haben einen  
"echten" Raum  
aufzusuchen.

Weiträumige Vernetzung  
möglich

**Welche  
Vorteile  
können mit  
digitalen  
Räumen  
assoziiert  
sein?**

Zeitersparnis (durch z.B.  
Entfallen der Anreise)

Freie Zeiteinteilung

Zeitersparnis

Zeitersparnis, da keine An-  
und Abfahrtswege zu  
Veranstaltungen

OrtsunabhängigkeitFlexib  
ilität

Allg. Erweiterung des  
Fundus, wie man lernen  
kann

zeit-und ortsunabhängige  
Lernen. Verfügbarkeit von  
Materialien.

Zeitvorteil: kurzer, kanpper  
Austausch

Flexibilität

**Welche  
Vorteile  
können mit  
digitalen  
Räumen  
assoziiert  
sein?**

Teilnahme an Kursen,  
Meetings ohne  
Zeitaufwendige und weite  
Anreisen.

Gruppenarbeit

Kostensenkung bei such  
wiederholenden Inhalten

Binnendifferenzierung

besser familien-  
kompatibel

Größere Teilnehmer  
Gruppe

Orts- und zeitungebunden  
Lernen

Als Ergänzung zu  
Präsenzveranstaltungen  
durch hybride  
Teilnahmemöglichkeit.

ortsunabhängig

**Welche  
Vorteile  
können mit  
digitalen  
Räumen  
assoziiert  
sein?**

Kostensenkung

ortsunabhängig

Ressourcen sparen

Zeit- und  
Ortsunabhängigkeit

Inklusive Angebote

Binnendifferenzierung

Flexibilität

Zielgruppenansprache

Verfügbarkeit

**Welche  
Vorteile  
können mit  
digitalen  
Räumen  
assoziiert  
sein?**



Innerhalb der Fishbowl-Diskussion wurde vielfältigen und kritischen Fragen aus dem Plenum nachgegangen. Die Fragen wurden über Mentimeter gesammelt und zur Diskussion gestellt.

Einzelne Teilnehmende haben sich auch direkt mit einer Frage an der Diskussion beteiligt.

„Wie könnten Angebote zur Stärkung der Persönlichkeit in digitaler Form aussehen? Benötigt das nicht zwangsläufig Präsenz?“

„Wenn z. B. Hochschulen so gut seit drei Semestern digital arbeiten, warum fordern dann Studierende immer heftiger, dass der Präsenzbetrieb endlich wieder aufgenommen werden soll?“

„Denken wir noch zu sehr in unseren analogen Formaten? Braucht es grundlegend andere Ansätze für die digitale Bildung? Wie können diese aussehen?“

„Gerade weil die Arbeitswelt immer digitaler wird: Sollte WB nicht zum Ausgleich Präsenzangebote dagegen setzen?“

„Eltern-Kind-Formate lassen sich bisher nicht so einfach übertragen, gibt es hier Anregungen diese besser zu digitalisieren?“

„Wie können (junge) Menschen mit z. B. Lernbeeinträchtigungen inklusiv digital mitlernen?“

„Warum sollten Teilnehmende ein kostenpflichtiges digitales Angebot einer Weiterbildungseinrichtung annehmen, wo es doch auf YouTube auch qualitativ hochwertige Angebote gibt?“

„Erreichen wir eigentlich mit den digitalen Angeboten ganz andere (auch neue?!) Zielgruppen als mit unserer klassischen Präsenz?  
Wie beiden gerecht werden?“



**Diesen  
Gedanken/diese  
Idee/diese  
Anregungen  
nehme ich  
heute mit...**

Belohnungssystem

Emotionen finden doch eher in Präsenz statt. Digitale Angebote funktionieren bei unterschiedlichen sozialen Gruppen unterschiedlich gut (oder auch nicht).

Digitales Lernen aus einer anderen Perspektive zu betrachten (nicht nur Mehrwertsorientiert): Als Teil des Alltags, weshalb Medienkompetenz notwendig ist/wird.

Digital ist keine schlechtere Form, nur anders

Der Weg ist das Ziel, hier gibt es noch viel Anpassungsarbeit.

Um neue Interessenten zu generieren, kleine Videos erstellen - Beispiele

Teilnehmergruppenspezifizierung

das Soziale in der Digitalisierung

Diesen  
Gedanken/diese  
Idee/diese  
Anregungen  
nehme ich  
heute mit...

„Das Rad muss nicht ständig neu erfunden  
werden.“

„Wir sollten aufhören, analog oder digital zu  
denken. Wir sollten zielgruppenspezifisch planen  
und umsetzen. Es geht vorrangig um die  
Zielgruppe.“

Seien Sie gespannt auf das nächste  
Panel der Gesprächsreihe zur  
„**Ethik und Moral**“ im Oktober 2021.

Dann gehen wir der Frage nach:  
„Welche (Schlüssel-)Rolle spielen Ethik  
und Moral im Bildungsprozess?“

Hören Sie bald in unseren  
Podcast rein. Die erste  
Folge erscheint im August.

