

# Plädoyer für eine neue Lernkultur in Deutschland #neueLernkultur

Autor: [Steffen Ganders](#), Director Corporate Affairs, Samsung Electronics  
Stand: Herbst 2017

**SAMSUNG**

# I. Unser Blick auf die digitale Gesellschaft

Alles rückt immer näher, alles ist auf Knopfdruck verfügbar, alles scheint möglich. Wir haben Hunderte von neuen Freunden und verlieren die alten nicht mehr aus

den Augen. Wir kommunizieren gleichzeitig auf allen Kanälen, senden und empfangen pausenlos Botschaften und Meinungen.



Wir sind ultra-mobil, always on und immer erreichbar. Arbeit wird zur Freizeit und Freizeit zu Arbeit. Wir arbeiten selbstbestimmt, wo und wann wir wollen und organisieren Alltag und Familie mühelos mithilfe smarterer digitaler Helfer.

Wir sind agile, intrinsisch motivierte Wissensarbeiter und bestens vernetzte Teamplayer. Wir lösen mühelos komplexere Probleme, nutzen selbstverständlich die neuesten Tools und Technologien und bewegen uns routiniert im virtuellen wie im realen Raum. Sieht so die digitale Idylle für alle aus?

Richtig ist, dass die Digitalisierung jedem einzelnen und der gesamten Gesellschaft enorme Chancen bietet. Richtig ist aber auch, dass sie an vielen Stellen ganz **neue Herausforderungen** schafft – und beide sind in vielen Fällen schlicht nur zwei Seiten derselben Medaille:

- So mag die Vielfalt der Möglichkeiten viele inspirieren, aber manchen auch überfordern und das hohe Tempo der Veränderung erzeugt Ängste, abgehängt zu werden. Gerade in der Arbeitswelt schrumpfen Verlässlichkeit und Planbarkeit. Fest vorgezeichnete Berufswege und Karrieren werden zur Ausnahme. Für die einen bedeutet das Freiheit und Selbstverwirklichung, für die anderen Unwägbarkeit und latente Unsicherheit.
- Neue Technologien verbessern die Produktivität, aber manche fragen sich schon heute, ob man die kommenden Produktivitätsgewinne nicht gerechter verteilen müsste. Künstliche Intelligenz wird uns von langweiliger Routinearbeit entlasten, aber manche befürchten auch einen massiven Verlust von Arbeitsplätzen. Widersprüchliche Prognosen und die Komplexität der technologischen Entwicklung verstärken das Gefühl der eigenen Machtlosigkeit.
- Die allgegenwärtige Verfügbarkeit von Wissen bietet enorme Möglichkeiten für die eigene Entwicklung, doch wer schon in der Schule kaum mithalten konnte, wird sie nur schwer nutzen können. Mithilfe digitaler Technologien lassen sich Privates und Berufsleben besser vereinbaren, doch manche können gar nicht mehr abschalten.
- Wenn die Welt immer kleiner wird, rücken auch deren Probleme immer näher. Die Berichterstattung endet nicht mehr mit der Tagesschau und in der Flut der schlechten Nachrichten geht manchmal das Bewusstsein für die eigene Lebenssituation verloren.
- Im Netz hat jeder eine Stimme. Demokratie kann transparenter, direkter und lebendiger werden. Aber die Anonymität verführt auch zum Abbau sozialer Hemmschwellen. Die Systeme sind nicht vor Missbrauch und Beeinflussung geschützt und mit der Vielfalt der Meinungen steigt auch die Verwirrung und die Versuchung, sich in die eigene Filterblase zurückzuziehen.
- Wir können Dinge entdecken, die uns bisher verschlossen waren und unseren Horizont enorm erweitern. Doch nicht nur Kinder haben mitunter Probleme, aus den virtuellen Welten wiederaufzutauchen. Und nicht alles was im Netz verfügbar ist, ist auch moralisch vertretbar und gesellschaftlich wünschenswert.

## II. Unsere Vision: eine neue Lernkultur für das 21. Jahrhundert

Doch diese Herausforderungen lassen sich meistern. Denn die Digitalisierung ist keine Naturgewalt, der wir hilflos gegenüberstehen, sondern ein Prozess, den wir zwar weder umkehren noch stoppen, aber sehr wohl steuern können. Diese Tatsache müssen wir immer wieder betonen - um Vorbehalte abzubauen und den Menschen Mut zu machen, die eigene Zukunft selbst in die Hand zu nehmen.

Mut alleine genügt allerdings nicht. Um an der digitalen Gesellschaft teilzuhaben, sie aktiv mit zu gestalten und die Chancen der Digitalisierung bestmöglich für sich nutzen zu können, gehören aus unserer Sicht drei zentrale Grundvoraussetzungen:

2.

Eine technische Grundbildung, eine möglichst umfassende digitale Kompetenz und eine solide Souveränität im alltäglichen Umgang mit neuen Technologien. Denn nichts verunsichert uns so sehr, wie das, was wir nicht beherrschen.

1.

Eine elementare Vorstellung von den derzeitigen und den kommenden technischen Möglichkeiten und eine grundsätzliche Idee davon, wie sich diese auf die Gesellschaft und das eigene Leben auswirken könnten. Denn der Mensch fürchte nichts so sehr, wie das Unbekannte.

3.

Eine geistige Haltung, die Offenheit und Experimentierfreude mit dem Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und der Fähigkeit zum und der Freude am lebenslangen Lernen vereint. Denn nichts lähmt uns mehr, als eine auf mangelndem Selbstvertrauen beruhende Selbstbeschränkung.

In einer höchst volatilen Welt, die von stetiger Veränderung geprägt ist, wird die Fähigkeit, lebenslang und selbständig zu lernen zum zentralen Erfolgsfaktor. Die neue Lernkultur des 21. Jahrhunderts muss sich deshalb an einem übergeordneten Ziel orientieren, dem **Lernen lernen!**

Überall dort, wo Bildung stattfindet – und das ist nicht allein die Schule – sollte es um die Lust am Entdecken und Gestalten, um Offenheit und Engagement, um Teamfähigkeit und Verantwortungsbereitschaft gehen.

Ganz konkret müssen wir folgende Schlüsselkompetenzen fördern:



Das gelingt am besten in einer Lernkultur, die das selbstbestimmte Lernen fördert, die durch spielerische Elemente die Experimentierfreude weckt und größten Wert auf Kooperation und soziale Interaktion legt. Diese neue Lernkultur muss die in den letzten Jahren bereits angestoßene Kompetenzorientierung des deutschen Bildungssystems auf ein neues Level bringen und bereits bei der Ausbildung der Lehrkräfte ansetzen. Sie muss die Mechanismen und Veränderungen der digitalen Welt sichtbar und begreifbar machen und uns mit Tools ausstatten, die uns Selbstbestimmung und Mitgestaltung ermöglichen. Sie muss jeden einzelnen in die Lage versetzen, sich selbst und die Welt zu entdecken und die eigenen Ziele und Ideen zu verwirklichen.

### III. Unser Vorschlag: Die neue Lernkultur gestalten

Als Vorbereitung auf eine Arbeitswelt, in der uns Maschinen zunehmend Routineaufgaben abnehmen, darf sich Bildung nicht länger am Abarbeiten von Aufgaben orientieren. Konsequenterweise müssen wir uns über kurz oder lang von der Orientierung an vorgegebenen Studien- und Ausbildungsgängen und vorhersehbaren Berufswegen verabschieden. Lineare und statische Bildungsangebote passen nicht mehr zu einer

Welt, die vom Veränderungstakt der Digitalisierung angetrieben wird. Wir müssen Bildung in kleinere und flexiblere Einheiten zerlegen, die sich der lebenslang Lernende je nach persönlichem Bedarf mithilfe intelligenter, digitaler Lernumgebungen auch selbst aneignen kann.



---

#### In der neuen Lernkultur ist Lernen aktiv und selbstbestimmt.

Menschen lernen besser, wenn sie sich aktiv mit Inhalten auseinandersetzen, statt sie nur passiv zu konsumieren. Aktives Lernen fördert den kritischen und selbstbewussten Umgang mit komplexen Informationen und die Kompetenz, sich Inhalte selbst zu erarbeiten, und ist letztlich die Voraussetzung für das lebenslange Lernen.

Digitale Technologien unterstützen das aktive und selbstbestimmte Lernen und ermöglichen damit auch eine Individualisierung der Lernprozesse – jeder kann in seinem eigenen Tempo lernen – und auch ein besonderer Förderbedarf kann maßgeschneidert bedient werden. Lernen ist nicht länger an Ort und Zeit gebunden. Egal ob Schüler auf digitale Angebote aus der Schul-Cloud zugreifen, sich Mathe vom Youtuber erklären lassen oder mit der Sprachlern-App Vokabeln pauken – mit mobilen Technologien kann jeder, immer und überall lernen

---

#### In der neuen Lernkultur ist Lernen spielerisch und experimentell.

Das Spielen ist die natürlichste Form des Lernens. Das menschliche Gehirn läuft zur Hochform auf, sobald wir es spielerisch nutzen. Spielerisches Lernen fördert, fordert und belohnt unseren Entdeckerdrang und unsere Kreativität. Motivation entsteht, wenn wir merken, dass sich unsere Handlungsspielräume erweitern. In spielerischen Situationen wird das eigenmotivierte Lernen unterstützt und mit positiven Erfolgserlebnissen aufgeladen.

Digitale Technologien bieten vielfältige neue Möglichkeiten für das spielerische Lernen. Ein Gamification-Ansatz steigert die Lernmotivation. Der gezielte Einsatz von pädagogisch wertvollen Computerspielen holt die Schüler in ihrer eigenen Lebenswirklichkeit ab. Mit den Möglichkeiten erweiterter und virtueller Realität lässt sich Unterricht noch lebendiger gestalten, ganz neue Lernerfahrungen werden erlebbar. Aber auch Programmierkenntnisse können heute spielerisch vermittelt werden. Mit modernen Programmiersprachen wie Scratch oder Lua lassen sich einfache Anwendungen für alle Fächer programmieren und Coding ist nicht mehr an den klassischen Informatik-Unterricht gebunden. Kompetenzen für die digitale Welt sind übergreifend, nicht analog oder digital. Manchmal kann das auch bedeuten, dass Papier und Stift notwendig sind, für einen kreativen Prozess zum Beispiel, ganz ohne Ablenkung.

---

#### In der neuen Lernkultur ist Lernen sozial und kooperativ.

Beim gemeinsamen Lernen entsteht Wissen durch Austausch und Diskurs in der Gruppe. Das Lernen mit und von anderen steigert die Lernmotivation und fördert gleichzeitig die Teamfähigkeit und die Problemlösungskompetenz. Wenn Erkenntnisse innerhalb einer Gruppe geteilt und hinterfragt werden, wächst gleichzeitig auch die Fähigkeit, aus dem Verhalten anderer Menschen Schlüsse zu ziehen und das eigene Verhalten zu reflektieren.

Mit digitalen Technologien können sich Lernende und Lehrende besser vernetzen und das soziale Lernen endet nicht mehr mit dem Unterricht. Das geschieht heute schon, wenn Schüler sich in WhatsApp-Gruppen über Hausaufgaben austauschen oder Lehrer Sprechstunden per Skype anbieten. Lehrkräfte können das soziale Lernen noch gezielter fördern, indem sie zum Beispiel auch Hausaufgaben als Gruppenarbeiten aufgeben, offene Dokumente online bearbeiten oder Wikis aus dem gesammelten Wissen aller Schüler erstellen lassen.

# IV. Unser Beitrag für eine neue Lernkultur

Richtig eingesetzt können Technologien das selbstbestimmte, spielerische und soziale Lernen fördern. Doch die PISA-Studie zeigt bisher keinerlei Verbesserungen der Lernergebnisse in den Ländern, die am stärksten in Technologie an Schulen investiert haben. Denn die Lernkultur 20. Jahrhunderts verhindert, dass die Technologie des 21. Jahrhunderts ihr Potential voll entfalten kann.

Es also reicht nicht, Technologie bereit zu stellen ohne sie in ein umfassendes digital-didaktisches Konzept einzubinden. Nur wenn es uns gelingt, die Barrieren zwischen digitaler und analoger Lernkultur aufzubrechen, können wir unsere Mission „**Enable Education – Empower Society**“ erreichen.

Damit eine neue Lernkultur gelingt, muss sich naturgemäß auch die Rolle – und die Haltung – der Lehrenden verändern. Ihre primäre Aufgabe ist in Zukunft nicht mehr die Wissensvermittlung, sondern die Begleitung des aktiven, spielerischen und sozialen Lernens. Sie müssen die richtigen Rahmenbedingungen schaffen – und dazu gehört nicht zuletzt, digitale Technologien so einzusetzen, dass sie das „**Lernen lernen**“ bestmöglich unterstützen.

## DIGITALE BILDUNG NEU DENKEN

Hier setzt Samsung mit der Initiative **DIGITALE BILDUNG NEU DENKEN** an. Die Initiative fördert die Weiterentwicklung digitaler Möglichkeiten für das Lehren und Lernen in Schule und Hochschule. Im Rahmen des bundesweiten Schulwettbewerbs IDEEN BEWEGEN hat Samsung bereits Projekte mit 250 Schulen realisiert und bietet Lehrkräften und Schülern die Möglichkeit, langfristige Unterrichtserfahrungen mit digitalen Medien zu sammeln. Gleichzeitig ermöglichen wir die

wissenschaftliche Auswertung digitaler Unterrichtsprjekte, um nachhaltige Konzepte für den Unterricht zu entwickeln. Mit dem Programm **PERSPEKTIVEN ERWEITERN** unterstützen wir Hochschulen dabei, neue Wege bei der Lehrerausbildung zu gehen und die Ausbildung der Lehrkräfte von morgen, an den Bedürfnissen der Menschen im digitalen Zeitalter auszurichten.

[i-dbnd.de](http://i-dbnd.de)

## CODE WEEK AWARD

Was für Lehrer gilt, gilt aber auch für Schüler. Die noch jungen Generationen X, Y und Z wachsen zwar als „Digital Natives“ auf, doch digitale Kompetenz ist heute weniger eine Frage des Alters, als der Herkunft. Kinder, die aus schlechter gestellten Gesellschaftsschichten stammen, liegen mit ihren digitalen Kompetenzen deutlich unter dem deutschen Durchschnitt. Mit unserem Engagement wollen wir dazu beitragen, diese „soziale Bildungslücke“ zu schließen und möglichst

viele Kinder und Jugendliche für einen kreativen Umgang mit Informationstechnologien begeistern. Deshalb fördern wir unter anderem den **CODE WEEK AWARD**. Mit dem Preis wurden seit 2015 innovative und nachhaltige pädagogischen Konzepte ausgezeichnet, die Kinder und Jugendliche zum Programmieren inspirieren.

[codeweek.de](http://codeweek.de)

## WORLDSKILLS GEMANY

Auch in der Berufsausbildung wird die Vermittlung digitaler Kompetenzen immer wichtiger. Die Initiative WorldSkills International steht seit 60 Jahren für Spitzenleistungen auf dem Gebiet der Berufsbildung. Bei der Weltmeisterschaft der Berufe messen junge Fachkräfte aus 72 Ländern ihre Fertigkeiten in 45

verschiedenen Berufen. Als Partner von **WORLDSKILLS GEMANY** setzt sich Samsung für Exzellenz in der Berufsbildung ein und unterstützt die Initiative bei der zukunftsorientierten Weiterentwicklung ihrer Programme und bei der konsequenten Ausrichtung auf die digitale Arbeitswelt der Zukunft.

[worldskillsgermany.com](http://worldskillsgermany.com)