

### Editorial

Wir kennen alle aus unseren Alltagserfahrungen die äußere Welt von Jugendlichen, jungen Erwachsenen und zunehmend auch Älteren, die außerhalb ihres Arbeitsplatzes in der freien Zeit spielerisch mit Tablet-PCs, Smartphones, elektronischen Pad jeder Art umgehen und viel Netz Informationen austauschen und kommunizieren. Ob sie dabei nur spielerisch tätig sind oder Arbeiten fern ihres Arbeitsplatzes erledigen, können wir von außen nicht erkennen. Die innere Welt ihrer 'neuen Kulturtechnik' bleibt dem Außenstehenden verborgen.

### Was ist damit gemeint?

Digitale Medien haben sich seit längerer Zeit im privaten und Bereich der Arbeitswelt in großer Schnelligkeit und nachhaltig umgesetzt. Diejenigen gesellschaftlichen Organisationen, die sich mit der Durchdigitalisierung der Gesellschaft empirisch auseinandersetzen, wie die BITKOM u.a., konstatieren eine weitere Beschleunigung der Digitalisierung aller Lebensbereiche. Auch im Bildungswesen und in der Berufsbildung haben sich digitale Medien inzwischen fest als Instrumente und häufig auch als Lernbestandteile durchgesetzt, bei Auszubildenden und auch beim Ausbildungspersonal.

Zwar hat die Enquete-Kommission des Deutschen Bundestages "Internet und digitale Gesellschaft" festgehalten, dass "...die mit dem Einsatz digitaler Medien in der beruflichen Aus- und Weiterbildung verbundenen Erwartungen ...bisher nur zum Teil erfüllt wurden." Das heißt aber nicht, dass die Entwicklung hier nicht weitergeht.

Ob man jedoch aus dem smarten Umgang von Jugendlichen im Alter von Auszubildenden, wie häufig geschlussfolgert wird auf eine Net Generation (*Tapscott 1977*) schließen kann und damit die Behauptung aufgestellt wurde, "... die nach 1980 Geborenen seien Digital Natives, weil sie mit den neuen Medien aufgewachsen seien und sich durch besondere Eigenschaften auszeichnen: Visuelle Orientierung, Multitasking, aktives Lernen, tolerant gegenüber Minderheiten, teamorientiert, induktive Lernende, rasches Wechseln der Aufmerksamkeit und kurze Antwortzeiten" (so Schulmeister, R. in: *Vom Mythos der Digital Natives und der Net Generation, in: Berufsbildung in Wissenschaft und Praxis (BWP) 3/2012, S. 42*), kann mit Schulmeister m.E. zu Recht bezweifelt werden.

Und m.E. ist Schulmeister auch zuzustimmen, wenn er dazu feststellt, dass "der betreffenden Alterskohorte ...alle Merkmale (fehlen), die eine Generation ausmachen würde: Homogenität, Identität, Selbstthematisierung, gemeinsamer Erfahrungshintergrund, historische Bezugsereignisse, kollektives Lebensgefühl" und "das Internet als gemeinsame Quelle reicht nicht aus, um von einer Generation zu sprechen.

Die im Begriff Digital Natives implizite Behauptung, die Technik sei die Ursache des Verhaltens und nicht die Psyche der Jugendlichen, die in den Medien eine angemessene Form der Selbstbeschäftigung entdeckt hat, wird von Jugend- und Medienforschung als technologischer Determinismus kritisiert" (*Schulmeister, ebda.*).

Aber was heißt das jetzt für die Web-2.0-Generation, die in der Berufsausbildung steckt. Sicher ist ihr

## 01-13: Web 2.0-Generation: Muss das berufliche Lernen sich ändern?

von: Ulrich Degen (Ehemaliger wissenschaftlicher Mitarbeiter des Bundesinstituts für Berufsbildung, Bonn) |  
Dies ist die pdf-Fassung eines Beitrags aus der Online-Zeitschrift Denk-doch-Mal.de  
Alle Texte sind urheberrechtlich geschützt.

---

Zugang zu den neuen Medien und Techniken auch im Betrieb unbeschwerter als bei Generationen zuvor. Und in den Betrieben selbst hat in Dienstleistung und Produktion ja ein Grad an Digitalisierung um sich gegriffen, der den Beschäftigten und eben Auszubildenden keine andere Wahl lässt, als sich damit produktiv auseinanderzusetzen und als Teil der zu erarbeitenden Fachkompetenz in der Ausbildung ansieht.

Da kann der smarte Umgang mit neuen Techniken in der Freizeit animierend und förderlich sein, jedenfalls ist die Hemmschwelle für diese Jugendlichen zur Beschäftigung mit neuen Produktionsmitteln geringer und dürfte ihrer Ausbildung förderlich sein.

Es würde hier zu weit führen, ausführlich den Sachstandsbericht des Bundesinstituts für Berufsbildung (BIBB) von Michael Härtel zur Enquete-Kommission 'Internet und digitale Gesellschaft' zu den von der entsprechenden Projektgruppe 'Bildung und Forschung' erbetenen Schwerpunkten im Themenfeld 'berufliche Aus- und Weiterbildung' (*M. Härtel, BIBB-Manuskript, Sonderveröffentlichung, Bonn 2012*) zu referieren und zitieren.

Stattdessen sei dem Leser empfohlen, das Interview mit Prof. Dr. Rolf Kreibich vom IZT - Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung gemeinnützige GmbH, zu lesen, Kreibich versucht, die bisherigen Auswirkungen und Folgen der weiteren Digitalisierung in Wirtschaft und Gesellschaft auf die berufliche Bildung in der näheren Vergangenheit mit Blick auf die künftige Qualifikationsentwicklung auf Basis seiner Expertise einzufangen und dabei das Augenmerk auf das gesellschaftliche, wirtschaftliche, soziale, ökologische und auch kulturelle Umfeld der Jugendlichen zu lenken.

Und er unterstreicht, dass es künftig noch mehr als bisher bei diesen um den Erwerb von Orientierungswissen, selektivem Wissen, vernetztem Wissen, Praxis- und Handlungswissen gehen wird, wenn sie erfolgreiche Fachleute sein wollen.

Michael Härtel geht in seinem Beitrag davon aus, dass die hohe Technologie- und Wissensintensität beruflicher Facharbeit zu einem verstärkten Bedarf daran führt, Wissens- und Lerneinheiten dort zur Verfügung zu stellen, wo sie gebraucht werden: nah am Arbeitsplatz und am Prozess der Arbeit orientiert. Die Möglichkeiten, dass Auszubildende, Bildungspersonal und ausgebildete Fachkräfte mobil miteinander agieren können ist eine gute Voraussetzung für ein zeitgemäßes Lernen und Lehren unter Zuhilfenahme von digitalen Medien und insbesondere Web-2.0-Anwendungen.

Rainer Brötz und Dr. Heike Krämer weisen darauf hin, dass in den in den in den Ordnungsmitteln der Berufsbildung formulierten Lernzielen im Prinzip auf die fachgerechte Nutzung von Hard- und Software, nicht jedoch die neuen Kommunikations- und Kooperationsmöglichkeiten des Web 2.0 fokussiert wird. Sie rechnen der Medienkritik, -kunde, -nutzung und Mediengestaltung in der Ausbildung eine hohe Bedeutung zu als Bestandteile von Medienkompetenz. Die verantwortungsvolle Nutzung und Gestaltung von Medien bleibt wichtiges Bildungsziel im Umgang mit den digitalen Medien: Die technischen, ökonomischen, rechtlichen, sozialen und ethischen Dimensionen werden an Beispielen aus den kaufmännischen und Medienberufen illustriert.

Prof. Dr. Gerhard Zimmer erinnert daran, dass mit dem Web 2.0 neue virtuelle Bildungsräume für Ler-

## 01-13: Web 2.0-Generation: Muss das berufliche Lernen sich ändern?

von: Ulrich Degen (Ehemaliger wissenschaftlicher Mitarbeiter des Bundesinstituts für Berufsbildung, Bonn) |  
Dies ist die pdf-Fassung eines Beitrags aus der Online-Zeitschrift Denk-doch-Mal.de  
Alle Texte sind urheberrechtlich geschützt.

---

nende, Lehrende, Experten, Praktiker und Theoretiker weitergehende, expansive Lehr- und Lernprozesse eröffnet werden und dass die Nutzung der digitalen Medien des Web 2.0 einerseits das informelle Lernen fordert, dass aber eine didaktische Neugestaltung und inhaltliche sowie methodische Öffnung der jeweiligen Bildungsgänge in den unterschiedlichen Bildungsinstitutionen auch in der schulischen und betrieblichen Berufsausbildung und der Weiterbildung erforderlich macht.

Jörg Ferrando sieht die berufliche Aus- und Weiterbildung vor der Herausforderung stehen, neben der berufsfachlichen Wissensvermittlung neue Formen des Wissensmanagements für die Bewältigung komplexer Arbeitsprozesse einzusetzen. Dass die lernenden Personen nicht immer am selben Ort sein müssen, ist ein Vorteil der Kommunikation über das Internet. Dass Flexibilisierung und Individualisierung beruflicher Weiterbildung Lernpotentiale der Facharbeiter besser ausschöpft, ist die eine Seite. Die betriebliche Weiterbildung bleibt zwar weiterhin in organisierte und planmäßige Veranstaltung, doch können die heutigen Möglichkeiten von E-learning dezentrale und arbeitsintegrierte Weiterbildungssysteme unterstützen.