

Didaktische Grundformen in erlebnisorientierten Lernorten

Lernen in Erlebniswelten

In den letzten Jahren ist Bewegung in die Bildungslandschaft gekommen. Das informelle Lernen außerhalb tradierter Bildungsinstitutionen wie Schule und Weiterbildungseinrichtungen hat einen zunehmend hohen Stellenwert gewonnen. Neue erlebnisorientierte Lernorte und Lernformen sind entstanden. Die Wissenschaft spricht von einer Entgrenzung des Lernens. Mit den neuen Lernorten entstehen aber auch neue Anforderungen an die Didaktik und die Vermittlungspersonen.



Autorin |

Prof. Dr. Renate Freericks, Professorin im Lehr- und Forschungsschwerpunkt Pädagogische Freizeit- und Tourismuswissenschaft; Forschungsschwerpunkte: Freizeit- und Tourismusforschung, Informelles Lernen, Zeitforschung; Studiengangsleiterin des „Internationalen Studienganges Angewandte Freizeitwissenschaft“ (ISAF) an der Hochschule Bremen; Vorsitzende des Instituts für Freizeitwissenschaft und Kulturarbeit (IFKA) e.V.; stellv. Vorsitzende der Kommission pädagogische Freizeitforschung der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft (DGfE).

Renate.Freericks@hs-bremen.de

Erlebnisorientierte Lernkontexte bringen besondere didaktischen Herausforderungen mit sich.

Es ist von einer funktionalen Ausdifferenzierung des pädagogischen Rollenhandelns auszugehen. Nicht zuletzt auch die neuen medialen Voraussetzungen (Social Media) verändern die Aufgaben der Pädagogen. Bisherige Studien (Nahrstedt et al. 2002, Freericks et al. 2005a) zeigen, dass das Lernen in Erlebniswelten anderen Formen und Strukturen folgt als in schulischen Zusammenhängen. Dennoch fehlt es bislang an theoretischen Grundfiguren und didaktischen Modellen im außerschulischen Lernkontext. Hier setzt der Beitrag an: Inwieweit finden sich neue/spezielle Didaktische Grundformen in erlebnisorientierten Lernorten, wie sie in der genuinen Schuldidaktik nicht verortet sind? Welche Transformationen allgemeindidaktischer Handlungsformen lassen sich ausmachen? Sind die Lernformen tatsächlich im Wandel, oder betrifft der Wandel vielmehr „nur“ das Setting?

Entgrenzung des Lernens

Erlebnisorientierte Lernorte können „als eine sich entwickelnde neue Infrastruktur für das lebensbegleitende, selbstgesteuerte Lernen im Freizeitsektor angesehen werden“ (Freericks et al. 2005b, S. 108). Sie gehen im Sinne einer Entgrenzung des Lernens (Kirchhöfer 2004) in der Wissensgesellschaft neue, hybride Mischformen von Erlebnis, Lernen und Konsum ein (vgl. Abbildung 1). Dies betrifft sowohl die Struktur als auch die Angebotspalette dieser Lernorte. Sie bieten einen Freiraum für eigene Erkundungen und regen die Teilnehmer an, sich mit bestimmten Themen zu beschäftigen. Sie sind gleichzeitig Orte für

Spaß, Unterhaltung und Geselligkeit. Beides schließt sich nicht aus. Lernbedürfnisse nach Erfahrungen mit Kopf, Herz und Hand richten sich auch an Veranstalter im Weiterbildungsbereich. Grenzüberschreitungen führen zu hybriden Ansätzen aus Bildung und Unterhaltung. Sie machen vielfach den Reiz neuer erlebnisorientierter Lernorte aus.

Erlebnisorientierte Lernorte spannen den Bogen von Museen über Themenparks bis Entertainment Center. Je nach Ausrichtung steht eher der Lern- oder der Unterhaltungsaspekt im Vordergrund. Sie reagieren möglicherweise auch auf einen Trend der Überfülle an verfügbaren Informationen, die nicht zuletzt auch im mediengestützten Infotainment ihren Ausdruck findet. Die neuen Orte setzen thematische Schwerpunkte, geben eine neue profilierte Topografie des Lernens und ermöglichen zugleich eine individuelle Prioritätensetzung und Selbststeuerung. Für sich relevantes Wissen zu finden, wird zur neuen Aufgabe in der Wissensgesellschaft.

„Edutainment“ erscheint vielfach als Bezeichnung für diese Mischung aus Bildung (Education) und Unterhaltung (Entertainment). Ursprünglich tauchte der Begriff im Zusammenhang mit Vorschulsendungen für Kinder im Fernsehen auf („Sesamstraße“). Es folgten weitere uns heute allen bekannte Programme wie die „Sendung mit der Maus“ oder „Löwenzahn“. Aber auch für Erwachsene wurden mit verschiedenen Quiz- und Ratesendungen entsprechende Formate entwickelt. Neben anspruchsvollen Doku-Sendungen, Berichten und Magazinen auf der einen und reinen Unterhaltungsshow und Filmen auf der anderen Seite wurden Formate konzipiert, die Unterhaltung und Bildung verbinden; wengleich sicherlich hier konstatiert werden

muss, dass der Unterhaltungswert im Sinne einer rezeptiven und konsumptiven Weise im Vordergrund steht.

Der Begriff Edutainment wurde vor allem in der Medienpädagogik rezipiert und fand Anwendung in der Charakterisierung von Videospiele für Kinder- und Jugendliche (Fritz/Fehr 1997). Er strahlt jedoch auf andere Bereiche aus, in denen Bildung und Unterhaltung zu neuartigen Erlebniskonzepten verbunden werden (Pine/Gilmore 1999).

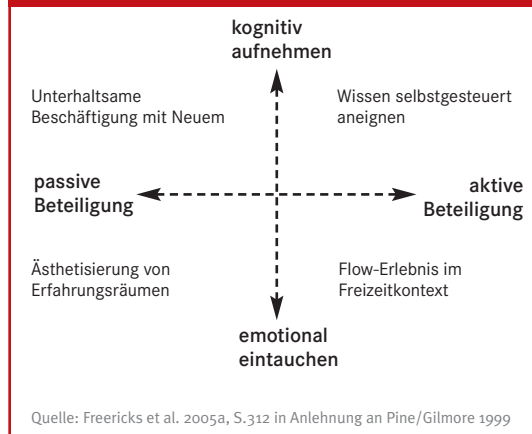
Ohne Unterhaltung geht nichts mehr

Kurz erwähnt sei in diesem Zusammenhang auch die medien- und gesellschaftskritische Auseinandersetzung mit der massemedialen Unterhaltung. Postmann hat mit seinem Werk „Wir amüsieren uns zu Tode“ (1985) auf die Gefahr einer zunehmenden massenmedialen Verdummung der Bevölkerung verwiesen. Er führte in diesem Kontext auch den Begriff des Infotainments (Information und Unterhaltung) ein, der die Verwischung wichtiger vor allem politischer Inhalte in Nachrichtensendungen und Magazinen durch Unterhaltungskonsum zum Ausdruck bringen sollte. Vielfach Verwendung findet er heute auch in der Werbung und im Marketing (Life Kommunikation, Messen, Promotion). Heute umschreibt der Begriff unter anderem auch die zunehmend multimediale Ausstattung in PKWs.

Im Kontext der Freizeitindustrie (insbesondere der Themen- und Erlebnisparks) wurde die Verschmelzung der unterschiedlichen Nutzungsaspekte mit einem Unterhaltungsfaktor zu dem zentralen Leitprinzip. Ohne Unterhaltung, das heißt einer auch emotionalen Ansprache der Gäste, geht heute nichts, weder im Freilichtmuseum noch im Zoo oder im Themenpark (Nahrstedt et al. 2002, S. 159).

Eine erziehungswissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Konzept des Edutainments findet sich unter anderem bei Reinhardt (2005). Wesentlich erscheint hier die pädagogische Position, dass auch Bildung Spaß machen darf. Kritik wird an der einseitig kognitiven, rationalen Ausrichtung des schulischen Unterrichts geäußert. Lernen mit Spaß steigert den Erlebniswert und fördert die Lernmotivation. Mit dem Begriff des „erlebnisorientierten Lernens“ wird hier auf eine wichtige weitere Dimension des Lernens verwiesen: das emotionale Lernen, wie wir es unter anderem aus ästhetischen und Prozessen des Flow-Erlebens kennen. Typisch erscheint als verbindende Klammer zwischen Bildung und Unterhaltung das emotional bestimmte „Erlebnis“. Angestrebt wird im Sinne einer Besucherbindung und einer Besucherbildung ein „erinnerbarer Gefühls-

Abb. 1: Lernszenarien im Erlebnisraum



zustand“, der durch verschiedene Einzelereignisse in erlebnisorientierten Lernszenarien hervorgebracht wird (Nahrstedt et al. 2002, S. 160).

Lernszenarien im Erlebnisraum

Die Vielfalt der Lernszenarien in Erlebniswelten lässt sich mit Bezug auf das von Pine und Gilmore (1999) vorgeschlagene Vierfeldermodell des Erlebnisraums kennzeichnen. Szenarien können eher kognitiv oder emotional ausgerichtet sein. Kognitiv dominierte Ansätze zielen auf das Aufnehmen neuer Informationen (zum Beispiel neues Wissen zum Thema Klimawandel im Klimahaus Bremerhaven). Emotionale Szenarien ermöglichen das Eintauchen in Gefühlswelten (bei liebevoller, detailreicher Gestaltung von Räumen, wie Themenwelten im Zoo). Szenarien können als weitere Dimension dieses Modells eine eher passive oder aktive Beteiligung der Teilnehmer vorsehen. Bei einer passiven Beteiligung sind die Teilnehmer Betrachter, Zuschauer und Publikum. Sie sind Flaneure in der Vielfalt des Angebots und nehmen hier und da neue Eindrücke wahr. Bei einer aktiven Beteiligung werden die Teilnehmer viel stärker in das Szenario einbezogen. Sie bauen, probieren, testen, experimentieren und spielen. Die Kombination beider Dimensionen zeigt Perspektiven in vier Denkrichtungen.

Gute ergänzende Lernszenarien haben einen Bezug zum Lernort, sie sind nicht losgelöst von den Themen, Objekten, Möglichkeiten am Ort. Sie haben aber auch einen Bezug zu gesellschaftlichen Zukunftsfragen und zur Lebenswelt der Teilnehmer. Sie bereichern die Lern-Erlebnis-Situation, machen sie vielfältiger, interessanter und komplexer. Randbedingung ist auf jeden Fall die freiwillige

Abb. 2: Lernkontexte im Vergleich

| Unterrichts- didaktik | ereignisgesteuerte situative Didaktik | organisierte Erlebnisdidaktik |
|--------------------------|--|--|
| Schule Weiterbildung | Freizeit allgemein | Erlebniswelten Klimahaus Autostadt |
| Bildung | Unterhaltung | neue Mischformen (Edutainment) |

Quelle: Freericks 2011, S. 14

Teilnahme und ein Gestaltungsspielraum für die Nutzer. Ein formalisiertes Schulungsprogramm bleibt ausgeschlossen. Es gibt aber eine Modellierung des selbstgesteuerten Lernens. Es gibt Anregungen, unterschiedliche Zugänge und aktive Beteiligungsmöglichkeiten. Schließlich ermöglichen gute ergänzende Angebote auch eine Vernetzung von Erfahrungsmöglichkeiten, schlagen Brücken zu anderen Institutionen, Medien und Aktivitäten. Vier Gruppen von praktischen Szenarien lassen sich dabei gut unterscheiden:

- Arrangement von Räumen, Situationen
- Events, Shows
- Personale Vermittlung: Animation, Show, Workshop
- Lern-, Infomaterialien (vorher, während, nachher)

Große Vielfalt an Lernformen

Die vier Gruppen von Handlungsszenarien deuten bereits die didaktischen Herausforderungen in erlebnisorientierten Lernorten an. Auf einer allgemeinen didaktischen Ebene (vgl. Abbildung 2) lassen sich drei Konzepte unterscheiden:

- Eine Unterrichtsdidaktik erscheint bestimmend für das Geschehen in Schule und Weiterbildung. Bildung ist der vorherrschende Kontext.
- Demgegenüber findet sich in allgemeinen Freizeitsituationen eine ereignisgesteuerte, situative Didaktik. Unterhaltung ist hier der vorherrschende Kontext und bestimmt das primäre Interesse, das erst durch geeignete Interventionen ergänzt wird.
- Davon abgrenzen lässt sich eine organisierte Erlebnisdidaktik. Sie hat als Kontext komplexe Erlebniswelten wie die Autostadt Wolfsburg oder das Universum Science Center Bremen. Kennzeichnend sind Mischformen aus Bildung und Unterhaltung und eine besondere Inszenie-

rung von Erlebnis- und Bildungsräumen. Mit einer vorge-dachten „Dramaturgie“ für ein erlebnisreiches Lernge-schehen grenzt sich dieser Lernort von rein situativ bestimmten Lernorten im weiten Feld der Lebenswelt ab.

Mit der Entgrenzung des Lernens haben sich Lernformen gerade hinsichtlich individueller Lernmotivationen, -stile und Kompetenzen der Lernenden und der unterschiedli-chen Lernkontexte bezogen auf Zeit und Ort pluralisiert. Flechsig (1996) spricht sich für eine möglichst große Viel-falt der Lernformen aus. Auf Grundlage seiner 20 Modelle/Lernformen lässt sich konstatieren, dass „alte“ Lernformen auch an erlebnisorientierten außerschulischen Lernorten Einzug halten, allerdings werden sie in das pas-sende Setting transformiert: Die Grundform des Frontal-unterrichts wird im erlebnisorientierten Lernort zu einem Vortrag mit der Möglichkeit der direkten Anschauung. Hands-on-Exponate können im weitesten Sinne der Form des bisherigen Experiments im Schulunterricht zugeschrie-ben werden. Dies aber insofern als besondere Form, als dass ohne die aktive Beteiligung des Lernenden das Ler-narrangement komplett leer bleibt. Der Besucher eignet sich Wissen selbst an, man kann bei Hands-on von einem Einsatz von Kopf und Hand sprechen. Es lassen sich aber auch didaktische Grundformen ausmachen, die im Sche-ma von Flechsig nicht aufgehen, aber originär an erlebnis-orientierten außerschulischen Lernorten aufzufinden sind.

Didaktische Grundformen neu justieren

Mögliche didaktische Grundformen in der Ausgestaltung erlebnisorientierter Lernorte lassen sich an verschiede-nen didaktischen Feindimensionen aufzeigen:

Grad der Technisierung und Mediatisierung: Erlebnis-se können durch multimediale Installationen wie Video-einspielungen, Hörstationen, Touchscreens und eine umfas-sende Szenografie sehr stark medial vermittelt sein und Besucher durch begehbbare Medienwelten beeindrucken. Dagegen setzen andere Lernszenarien auf unmittelbare Erfahrungen, zum Beispiel mit Tieren in einem Streichel-zoo oder mit Bewegungen, Schwingungen und optischen Phänomenen in einem Erfahrungsfeld der Sinne. Der Grad der Technisierung ist damit kein offensichtliches Merkmal für eine gelungene Verbindung von Bildung und Unterhal-tung. Hinzu kommen weitere Dimensionen.

Design und Ästhetik: Erlebniswelten und ihre Szenarien versuchen in der Regel durch ein narratives Design im

Sinne einer Thematisierung ihrer Anlagen, Fahrgeschäfte und so weiter zu gewinnen. Es wird ein Erzählrahmen geboten, der die einzelnen Elemente verbindet. Dies kann eine Themenwelt Alaska im Zoo sein, aber auch eine Fantasiewelt in einem unterhaltungsorientierten Freizeitpark. Die empfundene Authentizität eines solchen narrativen Designs ist wichtig für die Wirkung der Szenarien und damit möglicherweise auch für die damit verbundenen Lernerregungen. Wenige Erlebniswelten positionieren sich am Markt mit einem eher nüchternen, funktionalen Design. Im Zusammenspiel mit einer Begleitung durch Lernhelfer (Scouts) kann jedoch auch ein nüchterner Raum mit Experimentierstationen zum selbstgesteuerten Erkunden einladen.

Stark strukturierter oder konstruktivistischer Ansatz: In der Vielfalt von Themen- und Erlebniswelten lösen sich stark auf Vermittlung orientierte, strukturierte Ansätze auf und machen einer besucherorientierten Erschließung nach eigenen Interessen Platz. Dies fängt schon bei der Wegeführung an, die nicht mehr linear einer logischen Ordnung oder historischen Epoche zu folgen scheint, sondern eher ein labyrinthartiges Muster anbietet. Dies verspricht trotz fehlendem Überblick mehr Spaß und Raumerlebnis als ein einfacher Rundgang.

Selbststeuerung und Beteiligung: Eine solche Grundausrichtung ist auch mit einem höheren Grad an Selbststeuerung und einer stärkeren Beteiligung der Lerner an den jeweiligen Prozessen verbunden, zwei weitere Dimensionen, mit denen sich hybride Angebote des Edutainments in Erlebniswelten beschreiben lassen. Angeregt wird in vielen Einrichtungen eine Auseinandersetzung mit grundlegenden Phänomenen der Natur und der Technik. Hinzu kommt eine Art „Nacherleben“ im Rahmen von historischen Szenen und Events oder eine aktive Teilnahme im Rahmen von Workshops in eigens geschaffenen Schaubetrieben, wie einer historischen Backstube.

Art der emotionalen Involvierung: Wenn es verschiedene Grundsicherungen in menschlichen Emotionen gibt, können konkrete Szenarien ein unterschiedliches Spektrum an Stimmungen anregen und fördern. Typischerweise würde man eine Fokussierung auf Spaß und Vergnügen erwarten. Doch auch ein Ensemble herausfordernder Achterbahnen in einem Freizeitpark bringt schon eine Mischung aus Angst und Lust hervor. Noch anders zeigen sich mögliche Lernorte, die betroffen machen und beispielsweise als Gedenkstätten an schreckliche Ereignisse der Vergangenheit erinnern. Möglicherweise sprengt ein solches emotionales Szenario die Grenzen des Begriffs Edutainment.

Als intendierte Bildungserlebnisse bleiben jedoch auch hier emotionsbasierte Wirkungen beschreibbar.

Bildung und mehr

Erlebnisorientierte Lernorte stellen eine Ganzheit dar, die funktional neben Bildungsaspekten weitere Faktoren integriert (Konsum, Unterhaltung, eventuell Eigenproduktion). Diese Mischung wird vom Publikum nicht als unpassend, sondern als bereichernd wahrgenommen. Dies scheint einer der Erfolgsfaktoren vieler Einrichtungen zu sein. Strukturell bieten die Lernorte neue Möglichkeiten, für eine selbstgesteuerte Nutzung unterschiedlicher Intensität und Dauer, für eine Erkundung räumlicher Repräsentation von Weltwissen und globalen Problemlagen. Neben einer Transformation bekannter didaktischer Modelle in ein Freizeit- und Unterhaltungssetting bleiben einzelne spezifische und komplexe Lernformen erkennbar. Dies sind unter anderem vieltätige Themenevents, die Pflege von historischen Techniken im Rahmen von Schaubetrieben oder auch die Präsentation von Naturphänomenen durch technische und künstlerische Exponate. Die Rolle von Pädagogen befindet sich dabei im Wandel. Die Gestaltung entsprechender Szenarien erscheint als eine eigene didaktische Aufgabe, und eine weitere Einmischung in Gestaltungsprozesse ist hier gefordert. Ebenso wichtig ist offenbar die Anregung und Begleitung von Lernenden in den Erlebniswelten. Hier spielen Aspekte der Animation und der Beratung unter Erlebnis- und Lerngesichtspunkten eine wichtige Rolle. Im Kontext von Gruppenbesuchen sind Pädagogen schließlich stärker gefordert, die unterschiedlichen Lernsysteme und ihre strukturellen Anforderungen aufeinander zu beziehen (Lernziele, Vor- und Nachbereitung, zeitliche Koordination). Insgesamt ist die Rolle pädagogischer Akteure in den Erlebniswelten neu zu bestimmen, und sie wird relativiert durch die Unterhaltungsbedürfnisse des Publikums.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass sich Transformationen allgemeindidaktischer Handlungsformen in einem neuen Setting ausmachen lassen aber sich auch neue, spezielle didaktische Grundformen in erlebnisorientierten Lernorten finden, die in der genuinen Schuldidaktik nicht verortet sind. Lernformen scheinen mit Blick auf das veränderte Rollenverhältnis von Lerner und Lehrer und der flexiblen Raum/Zeitwahrnehmung im Wandel zu sein. Weiterreichende und umfangreichere angewandte Forschungen zur Prüfung und Weiterentwicklung der didaktischen Modelle wären wünschenswert.

Literatur |

- Flehsig, K.-H.: Kleines Handbuch didaktischer Modelle. Eichenzell 1996
- Freericks, R. et. al. (Hrsg.): Projekt Aquilo: Aktivierung und Qualifizierung erlebnisorientierter Lernorte. Bremen 2005a
- Freericks, R. et. al. (Hrsg.): Nachhaltiges Lernen in Erlebniswelten? Tagungsdocumentation. Bremen 2005b
- Freericks, R.: Außerschulische Lernorte. Typologie und Entwicklungsstand. In: Freericks/Brinkmann (Hrsg.): Zukunftsfähige Freizeit. Bremen 2011, S. 11-22.
- Fritz, J./Fehr, W.: Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn 1997
- Kirchhöfer, D.: Lernkultur Kompetenzentwicklung: begriffliche Grundlagen. Berlin 2004
- Nahrstedt, W. et. al.: Lernort Erlebniswelt: neue Formen der informellen Bildung in der Wissensgesellschaft. Bielefeld 2002
- Reinhardt, U.: Edutainment – Bildung macht Spaß. Münster 2005
- Pine, B. J./Gilmore, J. H.: The Experience Economy. Boston 1999
- Postman, N.: Wir amüsieren uns zu Tode: Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie. Darmstadt/Wien 1985