YOURMOVE

HANDWERKLICHE ERFAHRUNGEN ALS GRUNDLAGE FÜR DIGITALE BILDUNG

Das Thema Digitalisierung beherrscht derzeit die aktuelle Diskussion über schulische und allgemeine Bildung. Die digitale Welt wird die Bildungslandschaft in den kommenden Jahren maßgeblich beeinflussen. Fragen nach den Folgen, Chancen und Risiken der Digitalisierung berühren derzeit den pädagogischen Alltag von der Schule über die Ausbildung und Hochschule bis hin zur beruflichen Weiterbildung. Digital unterstütztes Lernen verspricht, die individuelle Lernmotivation zu steigern, Lerninhalte und -tempo besser an persönliche Bedürfnisse anzupassen und den Zugang zu Bildung zu demokratisieren. Noch ist aber offen, wann und wie digitale Lernmedien einen wirklichen Nutzen bringen, erste Erfahrungen in diesem Bereich haben bislang nur Modellcharakter.

Die digitale Welt schafft vielfach einen virtuellen Raum, der keine realen physischen und sinnlichen Erfahrungen vermittelt. Dadurch verändern sich wichtige Einflussfaktoren für die menschliche Entwicklung. Gleichzeitig verlangt der digitale Raum aber nach diesen Erfahrungen und den daraus resultierenden Kompetenzen, weil sie erst ermöglichen, digitale Modelle, ihre Grenzen und Fehler zu verstehen. Um einschätzen zu können, ob ein digital-numerisches Modell auch in der Realität den Anforderungen an Funktionalität, Stabilität und Ästhetik erfüllt, muss der Anwender auf praktische, sinnliche Erfahrungen zurückgreifen können und sie in seinem Kopf zu einer Vorstellung von der realen Welt integriert haben.

Aus diesem Grund bleibt praktisch-handwerkliches Lernen ein wesentlicher Lernbaustein im digitalen Zeitalter. Die Bewältigung der digitalen Zukunft kann nicht auf die Beherrschung von Programmen und der Bedienung digitaler Geräte reduziert werden, sondern muss auch die Aneignung von Begriffen durch praktisch-

physikalische Erfahrungen umfassen, die ein Verständnis der Wirklichkeit und der Funktionsweise, Möglichkeiten und Grenzen digitaler numerischer Modelle ermöglichen.
Die Initiative yourmove hat es sich zur Aufgabe gemacht, hierzu einen Beitrag zu leisten:
„Wir wollen mit Yourmove elementare, handwerkliche Erfahrungen ermöglichen und fördern, um junge Menschen im digitalen Zeitalter zu befähigen, sich „Welt“ eigenständig anzueignen und in ihr bestehen zu können“

Die Initiative YOURMOVE

Die Initiative Yourmove engagiert sich für ein am Handwerk und am praktischen Tun orientiertes Bildungsprogramm, das junge Menschen stark für die digitale Zukunft macht und sie bei der Entwicklung ihrer individuellen Gestaltungskompetenz begleitet.

Gemeinsam mit Partnern und Experten organisiert der Verein dazu im Hamburger Raum Projekte, die den schulischen Unterricht ergänzen. Ziel ist es, Erfahrungs- und Erlebnisräume zu schaffen, in denen praxisnah und mit Lebensweltbezug gelernt werden kann. Dabei will Yourmove insbesondere für benachteiligte Schülerinnen und Schüler die Bildungschancen verbessern. Dazu möchte der Verein Schülerinnen und Schülern die Begegnung mit Material, Werkzeug und ihren eigenen Fähigkeiten ermöglichen.

Der pädagogische Ansatz bei yourmove orientiert sich am Modell des Konstruktivismus. Das praktizierte Konzept der Ko-Konstruktion setzt darauf, dass Lernen durch Zusammenarbeit stattfindet. Lernprozesse werden von Kindern und Fach- und Lehrkräften gemeinsam konstruiert.

Die Projekte von yourmove entstehen gemeinsam mit Partnern, die ihre Kompetenzen einbringen und bei der Gestaltung der Lernorte und -Situationen mitwirken. Deshalb versteht yourmove sich als lernende Organisation, die sich von Expertinnen und Experten unterschiedlicher Fachrichtungen beraten und evaluieren

lässt und ihr pädagogisch-didaktisches Konzept entsprechend kontinuierlich weiterentwickelt.

YOURMOVE verfolgt mit seiner Arbeit keine wirtschaftlichen Interessen oder Zwecke und übernimmt auch keine formalen Qualifizierungen. Der eingetragene Verein versteht sich vielmehr als Initiator und Organisator von praxisnahen Bildungsprozessen und sucht den Dialog mit Schulen und anderen Bildungseinrichtungen. Yourmove hat es sich zur Aufgabe gemacht, Projekte zu realisieren, bei denen der Lernende im Mittelpunkt steht und die sich deshalb nicht am technisch möglichen, sondern am pädagogisch sinnvollen orientieren.

Die YOURMOVE-Manufaktur

Langfristiges Ziel des Vereins ist die Gestaltung und der Betrieb eines eigenständigen Lernortes, an dem das pädagogische Konzept auch räumlich und inszenatorisch umgesetzt werden kann und das Angebote für unterschiedliche Lern- und Interessengruppen vorhält: die Yourmove-Manufaktur.

Eine Manufaktur ist eine Produktionsstätte, an der nach dem Wortbegriff mit der Hand erbaut, erschaffen und hergestellt wird. Verschiedene Gewerke können hier zusammenkommen, um mit unterschiedlichen Materialien, Arbeits- und Fertigungsvorgängen Produkte zu erschaffen.

Die yourmove-Manufaktur ist aber keine klassische Produktionsstätte, sondern ein Erlebnisraum, der diesen Ansatz nutzt, um jungen Menschen angeleitete und begleitete Erfahrungen zu ermöglichen. Sie ist eine Begegnungsstätte von Fachleuten und unterschiedlichen Generationen. Mit ihrem Kursprogramm, Projektgruppen und Begegnungsräumen will sie ein Kulturzentrum sein, das Handwerk als kulturelle Tätigkeit versteht und initiiert.

Das pädagogische Konzept

Die mathematisch-physikalische Elementarlehre als wesentlicher Bestandteil der digitalen Bildung, muss auf der eigenständigen konstruktiven Erarbeitung von

Problemlösungen durch die Lernenden im Rahmen eines selbstgesteuerten Projektes beruhen. Die dabei gemachten Erfahrungen können die Wertschätzung handwerklicher praktischer Arbeit und Intelligenz dienen und zum Verstehen digital-numerischer Prozesse beitragen.

Yourmove versteht Bildung als sozialen Prozess zwischen Lernenden und Fach- und Lehrkräften. Dabei ist die soziale Interaktion der Schlüssel zur Wissens- und Sinnkonstruktion. Wichtig ist, dass der Lernende im Mittelpunkt steht und aktiver Konstrukteur seines Wissens ist. Es geht vor allem um die Erforschung von Bedeutung und weniger den Erwerb von Fakten. Deshalb setzt der Vermittlungsansatz von Yourmove

- auf die Zusammenarbeit von Erwachsenen und Gleichaltrigen
- auf angeleitete Partizipation am Beispiel anderer
- auf individuelle Erkundung
- und Reflexion.

Mit seinem Angebot will Yourmove den schulischen Unterricht ergänzen. In der Schule steht der Erwerb von Wissen im Vordergrund. Dazu hören die Schülerinnen und Schüler zu, beobachten, wiederholen und beschreiben. Sie sammeln Informationen, Daten und Beschreibungen, bleiben dabei aber weitestgehend passiv. Bei den Projekten von yourmove geht es ergänzend dazu um die Erforschung und Erfahrung von Bedeutung. Die Projekte sind darauf ausgelegt, eigene Ideen zu entwickeln, sie auszudrücken, mit anderen auszutauschen zu diskutieren und ihnen eine Form zu geben. Die Erforschung von Bedeutung ist ein konstruktivistischer Prozess, in dem Teilnehmerinnen/Teilnehmer und Erwachsene/Fachleute/Experten miteinander in einer Lerngemeinschaft die Bedeutung und ihr Verständnis von Dingen und Prozessen teilen, diskutieren und verhandeln (Ko-Konstruktion).

Dr. Michael Pries Autostadt, Wolfsburg
Dr. Jürgen Bönig, Hamburg
Hamburg 17.10.2018