



Partizipation im Innovationswettbewerb INVITE

Wie kann ein Innovationswettbewerb zu einem verbesserten Zugang zur Weiterbildung beitragen und wie kann dadurch mehr Partizipation im digitalen Weiterbildungsraum erreicht werden?

Wie können digitale Hilfsmittel (Plattformen, Tools, KI usw.) zur Steigerung der Lernmotivation beitragen und wie kann dadurch mehr Partizipation im digitalen Weiterbildungsraum erreicht werden?

DIGITALER BILDUNGSRAUM

Zugänglichkeit¹

(Orientierung an zeitlichen Möglichkeiten, Lerntyp, Lernziele)

Verbesserte
Übersichtlichkeit des
digitalen Weiter-
bildungsraumes

Vernetzung von
Weiterbildungs-
plattformen

Digitale
Barrierefreiheit

Unterstützung
von KMU beim
Strukturwandel

Berücksichtigung
regionaler
Cluster

Verbesserte
Zugänglichkeit von
Bildungsplattformen

Open Access

Open Source

Open Education

Bottom-up Ansatz

Individualisierung¹

(Freiwilligkeit, Selbstbestimmung, digitale Souveränität)

Freiwilligkeit

Digital Credentials/
Digital Wallet

Berücksichtigung
verschiedener
Teilnehmendengruppen

Flexible, individualisierte
und adaptive
Lernumgebung

Adaptive Lernpfade

Recommendersysteme

Microlearning

Kollaboratives Lernen in Netzwerken

Communitybuilding

KI-unterstützte Lehr-/
Lernangebote

Motivation¹

(extrinsische und intrinsische Faktoren, Interesse, Wohlbefinden)

Adaptives Lernen

Serious Games

Augmented/
Virtual Reality

Gamification

Erste Erkenntnisse: Kärner u. a. erklären Partizipation mittels eines Stufenmodells, das das Spannungsfeld zwischen Fremdbestimmung und relativer Autonomie in vier Stufen einteilt. Die zweithöchste Stufe des Modells beschreibt die Partizipation im engeren Sinne und beinhaltet drei aufsteigende Teilstufen: Mitwirkung, Mitbestimmung und Selbstbestimmung. Die INVITE-Projekte erreichen mindestens die Teilstufe der Mitwirkung. Viele der 35 Projekte können als Mischformen eingeordnet werden und einige erfüllen sogar die Bedingungen der Mitbestimmung. Um bis zur Teilstufe der Selbstbestimmung zu gelangen, würde es der Voraussetzung bedürfen, dass die Lernenden ihre Weiterbildung ausschließlich aus intrinsischer Motivation heraus wählen. Es ist jedoch davon auszugehen, dass die Teilnahme an Weiterbildung in Teilen auch extrinsisch motiviert (z.B. normative Verpflichtung, antizipierte Belohnung) sein kann (vgl. Kärner u. a.).

¹ Abgeleitet nach Indikatoren von KÄRNER u. a.

Literatur:
FARZAN, Rosta; BRUSILOVSKY, Peter: Encouraging user participation in a course recommender system: An impact on user behavior. In: Computers in Human Behavior 1 (2011) 27, S. 276-284.
HOLM, Ute: Teilnehmerorientierung als didaktisches Prinzip der Erwachsenenbildung – aktuelle Bedeutungsfacetten. 2012. URL: <https://www.die-bonn.de/doks/2012-teilnehmerorientierung-01.pdf> (Stand: 11.09.2024).
KÄRNER, Tobias; JÜTTLER, Michael; FRITZSCHE, Yannick; HEID, Helmut: Partizipation in Lehr-Lern-Arrangements. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 26 (2023) 4, S. 11053-1103.
SÄLLER, Michael; HENSE, Jan Ulrich; MAYR, Sarah Katharina: How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. In: Computers in Human Behavior (2017) 69, S. 371-380.
SIEMENS, George: Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. In: International Journal of Instructional Technology and Distance Learning 2 (2005) 1.
STEINHOFEL, Michael: Digitalisierung der Arbeit. Wie digitale Lernmedien selbstgesteuertes Lernen fördern. Köln 2019. URL: <https://www.ecademy-learning.com/wp-content/uploads/2019/04/Whitepaper-Digitalisierung-der-Arbeit-Cornelsen-eCademy.pdf> (Stand: 11.09.2024).