# Zum „Denken lernen“ braucht es ein Gegenüber

## Eine kritische Reflexion über Distance Learning und Digitalisierung der Lehre

Die technische Umstellung von Präsenz- auf Online-Lehre ist für eine technische Hochschule wie Offenburg und dank der Abteilung Z3 als zentralem Informationsdienstleister gelungen. Und auch die zukünftige Digitalisierung von Lehre und Unterricht scheint gesetzt: „Der Rubikon ist schon überschritten, es gibt kein Zurück mehr, was die Digitalisierung nach der Corona-Krise betrifft. Der Druck, über intelligente Software zu verfügen, wird immer größer, auch um die Lehrkräfte zu entlasten. (…) Solche Systeme werden sich durchsetzen, auch weil alle damit rechnen, dass sich Krisen, wie wir sie jetzt durch Covid-19 erleben, wiederholen können. Kein Bundesland wird es sich mehr leisten können, keine Digitalisierungsstrategie für die Schulen zu haben.“ (Olaf Köller, zit. n. Ebbinghaus, FAZ 2020)

Zugleich machte das Corona-Sommersemester 2020 aber deutlich, dass es noch offene Fragen gibt. Die Anfangseuphorie des „Studieren vom Sofa aus“ verebbte schnell. Eine Videokonferenz nach der anderen führte fast automatisch zum Abschalten, nicht nur der Kamera. Auch Diskussionen in Kleingruppen wirkten zunehmend steril, da Kamera und Mikrofon nur akustische und visuelle Signale übertrugen, aber kein echtes Miteinander ermöglichten. Alles blieb zweidimensional und technisch vermittelt.

Zum „Denken lernen“ als Ziel von Lehre und Unterricht braucht es eben doch ein menschliches Gegenüber, den direkten Dialog. So sagte es jedenfalls schon 1786 Immanuel Kant im Text „Was heißt: sich im Denken orientieren?“. Sonst bekämen wir nur leere Köpfe, die zwar das Repetieren (heute: Bulimie-Lernen) trainieren, aber nicht selbständig denken und Fragen stellen könnten. Der ehemalige Leiter des Massachusetts Institute of Technology (MIT), Rafael Reif, bestätigte Kant in einem Interview mit der Neuen Zürcher Zeitung (NZZ) 2015: „Die Ausbildung bei uns besteht aus drei Komponenten. Erstens: das Lernen von bestehendem Wissen. Zweitens: das Verbessern von bestehendem Wissen. Drittens: die Anwendung des Wissens, um etwas Neues zu schaffen. Den letzten Punkt nennt man Innovation. Digitales Lernen können wir nur für den ersten Teil nutzen. Aber wir gewinnen damit mehr Zeit für die beiden anderen Komponenten.“ Punkt Zwei ist das Arbeiten im Seminar.

### Zufällige Begegnungen wichtig für Kreativität und Innovation

Der italienische Architekt und Ingenieur Carlo Ratti, der am MIT lehrt, berichtet in diesem Zusammenhang von einem Experiment in Corona-Zeiten, als Update einer Studie des Soziologen Mark Granovetter von 1973 über „starke Bindungen“ (enge Beziehungen) und „schwache Bindungen“ (zufällige Bekanntschaften). Digitale Kommunikation funktioniere nur in der eigenen Gruppe gut, so Ratti. Für Kreativität und Innovation seien aber zufällige Begegnungen in der Mensa, auf dem Campus oder im Bus entscheidend. Dort würden andere Fragen gestellt, neue Perspektiven eröffnet. Die Quintessenz: Ob Schule oder Hochschule – der Mensch braucht echte Begegnungen. Lernen ist ein individueller und sozialer Prozess. Dieser kann nicht digital kompensiert werden, wenn Verstehen das Ziel ist und nicht nur Repetition. Medien und Medientechnik können Lernprozesse unterstützen, aber der Mensch lernt durch Dialog und Diskurs.

**Prof. Dr. Ralf Lankau,**
Professor für Mediengestaltung und Medientheorie

Bild: unsplash/Laurenz Kleinheider