

Social Entrepreneurship

"Wikipedia für Bildung"



© privat

Wieso verschimmen durch MOOC die Grenzen beim Lernen? Simon Köhl, Gründer von Serlo, im Gespräch über basisdemokratische Bildung und deren Finanzierung.

5. Jun 2014 von Christina Moehrle

CFOworld: Das Thema *Digitalisierung der Bildung* wird seit einigen Monaten in Deutschland heftig diskutiert. Wann genau entstand *Serlo* und was hat dich motiviert, diese Plattform zu gründen?

Simon Köhl: *Serlo* entstand im Jahr 2009, als ich selbst noch Schüler war. Damals kamen drei wichtige Einflüsse zusammen: Erstens, mein Idealismus und die Erkenntnis, dass hinter vielen Zuständen, die mich auf der Welt stören, die Bildung als das wesentliche Element hervorsticht und ich etwas dafür tun muss. Zum Zweiten war ich von *Wikipedia* fasziniert, also von dem Konzept, Menschen auf der ganzen Welt zusammenzubringen und Inhalte zu kreieren, die allen danach frei zur Verfügung stehen. Und drittens hatte ich schlicht Probleme im Fach Mathematik. Ich hätte mir gewünscht, dass es ausführlichere, in kleine Schritte aufgeteilte Lösungen gibt, die multimedial aufbereitet sind. Daraus entstand der didaktische Ansatz für *Serlo*.

Was ist deine Vision mit *Serlo*?

Mich motiviert die Idee einer Bildung, die von vielen Menschen gestaltet wird. Eine Bildung, bei der die Grenzen zwischen Lehrenden und Lernenden verschwimmen und jeder ein Werkzeug erhält, mit dem er die Themen beisteuern kann, die ihn begeistern.

Es geht also in erster Linie um interaktives Lernen?

Sehr stark, aber nicht nur das: Es geht auch um basisdemokratische Bildung. Ich glaube, dass Bildung eine große Macht auf Menschen ausübt durch die Weise, wie Themen ausgewählt und vermittelt werden. Es kann deshalb nur sinnvoll sein, wenn es möglichst vielen gestattet ist, Bildung aktiv mitzugestalten, Lehrpläne zu beeinflussen und für Vielfalt und Nischeninhalte zu sorgen.

Steht lediglich die freie Gestaltung der Inhalte oder auch der freie Zugang für alle Lernwilligen auf eurer Agenda? Das sind zwei unterschiedliche Aspekte.

Der freie Zugang zur Bildung stand bei der Gründung von *Serlo* ebenfalls oben auf der Liste. Bildung ist eine der wichtigsten Voraussetzungen, um das eigene Leben zu gestalten und Teil

der Gesellschaft zu sein. Es ist deshalb nur gerecht, dass alle Menschen möglichst unabhängig vom eigenen Geldbeutel und dem, was sie von ihren Eltern mitbekommen haben, lernen dürfen.

Serlo will eine kostenlose Plattform sein - und auch bleiben?

Absolut. In unserer Satzung steht, dass *Serlo* sowohl ein werbefreies als auch kostenloses Angebot ist – daran wird sich nichts ändern.

Andere Anbieter digitaler Bildung wie zum Beispiel *iversity*, *Udacity* oder *Coursera* haben Geschäftsmodelle, die durchaus die Zusammenarbeit mit der Industrie, eine externe Lizenzvergabe oder Freemium-Angebote zulassen. Kommt das für *Serlo* nicht infrage?

Auf keinen Fall. Nicht nur, weil wir den freien, kostenlosen Zugang für wichtig halten, sondern auch, weil unser zentraler Ansatz die Community selbst ist. *Serlo* hat keine hundertköpfige Redaktion, die einen immensen Aufwand betreiben könnte. Unser Ziel ist es eher, Rahmenbedingungen zu schaffen, in denen Menschen bereit sind, sich mit Lerninhalten zu beteiligen. Ihre Erwartung an uns ist entsprechend, dass sich niemand an der Plattform und der geschaffenen Marke bereichert und keine Zusatzangebote darauf gesattelt werden, die etwas kosten. Es ist also beides, sowohl Überzeugung als auch Kern unseres Konzepts.

Stichwort *kostenlos*: Ihr habt bei Gründung von *Serlo* festgestellt, dass ähnliche Initiativen an dem hohen technischen, finanziellen und konzeptionellen Aufwand gescheitert sind. Wie habt ihr es vermieden, dasselbe Schicksal zu erleiden?

Vielleicht ist es der Nachdruck, mit dem wir dahinterstehen. Wir haben uns andere Möglichkeiten erarbeitet als ein Lehrer, der in seiner Freizeit mit begrenzten HTML-Kenntnissen und bewundernswertem Engagement eine Website zusammenbaut. Wir haben ein zwanzigköpfiges Team, darunter einen sehr talentierten Programmierer und Leute wie mich und unsere Geschäftsführerin, die in Vollzeit für *Serlo* arbeiten.

Hat Eure selbstentwickelte Software entscheidend zu eurem Erfolg beigetragen?

Absolut. Ohne unsere Software wäre es nicht möglich gewesen, dass sich viele Ehrenamtliche zusammenfinden, um die Lernmaterialien zu entwickeln. Ohne diese ehrenamtlichen Redakteure wäre wiederum die Software nicht mehr als nur Code. Beide Aspekte bedingen sich. Des Weiteren sind unsere Werte und institutionellen Rahmenbedingungen entscheidend. Menschen kommen zu uns, weil wir eine glaubwürdige Geschichte haben und uns um demokratische Entscheidungsfindung bemühen.

Abgesehen von euren Werten und eurem Geschäftsmodell: Was unterscheidet euch noch von anderen Lernplattformen?

Es gibt zwei wesentliche Aspekte: Erstens, der besagte demokratische Ansatz. Unsere gemeinnützige Organisation wird von einer Mitgliederversammlung getragen, und dieser Umstand lässt sich auch nicht dadurch ändern, dass beispielsweise ein Investor dazustößt. Derselbe Ansatz bildet sich auch in den Inhalten ab. Wir wollen auf mittlere Sicht nicht mehr redaktionell mitwirken, sondern nur noch *Community Support* leisten. Der zweite Unterschied zu den MOOC-Plattformen ist, dass wir wie ein Wiki funktionieren. Bei uns werden Materialien zu einem konkreten Begriff gesammelt und verknüpft, statt mehrere in sich geschlossene Kurse oder Vorlesungen von verschiedenen Universitäten anzubieten, die kaum in Beziehung zueinander stehen.

Wie genau bringt *Serlo* die unterschiedlichen didaktischen Ansätze und Wissenshorizonte aus der Gemeinschaft zusammen?

Unser Redaktionsprozess ist sehr komplex. Es gibt bei uns 24 verschiedene Zuständigkeiten, von der Bearbeitung, der Kontrolle der Bearbeitung, über die Themenstrukturierung, bis hin zum Anlegen von Lehrplänen und dem Zusammenführen von Materialien. Zu diesem Zweck haben wir Werkzeuge entwickelt, die diese Prozesse online abbilden.

Welche Werkzeuge sind das?

Wir haben zum Beispiel einen Editor, mit dem man sehr leicht Verknüpfungen zu anderen

Inhalten auf der *Serlo*-Plattform herstellen kann, und eine Ansicht, in der alle neuen Bearbeitungen untereinander aufgelistet werden. In jedem Profil kann man außerdem erkennen, welchen Beitrag die jeweilige Person genau geleistet hat.

Der Lernende kann und soll durch die Transparenz also seine eigenen Schlussfolgerungen aus den teilweise recht unterschiedlichen Lernmaterialien ziehen?

Ja. Wir bieten ihm dazu mehrere Zugänge an: Entweder über eine gezielte Themensuche oder über eine Baumstruktur, in welche wir die komplette Schulmathematik eingebettet haben. Alternativ kann er auch den Lernstoff einer Klassenstufe eines bestimmten Bundeslandes anklicken. Daran anschließend machen die Verknüpfungen ein intuitives Weiterlernen möglich – von der Lösung zurück zur Theorie oder aber von der Theorie direkt zu einer praktischen Aufgabe.

"Ein Buch zur PDF zu machen, ist nicht die Lösung"

Einige Stimmen unken, dass Hochschulen und Schulen durch digitale Lernangebote in Gefahr geraten. Sind Online-Plattformen wie *Serlo* auf längere Sicht eine Ergänzung oder ein Ersatz für die bisherigen Bildungswege?

Ich sehe in Angeboten wie dem unseren keinen Ersatz. In Südkorea, wo die Digitalisierung der Bildung vehement vorangetrieben wurde, rudert man zum Beispiel wieder zurück. Ich glaube, dass Aspekte wie das Miteinander in einer Klasse, die gemeinsame Aufmerksamkeit auf eine Person oder die Auseinandersetzung mit sozialer Heterogenität sehr wichtig für die Entwicklung eines Kindes sind. Das lässt sich durch digitale Angebote nicht ersetzen. In der Schule herrscht eben nicht immer Friede, Freude, Eierkuchen. Deshalb wird sich meiner Meinung nach auch die Idee des *Blended Learning* durchsetzen. Das digitale Element wird das Lernen jedoch stark verändern. In Zukunft wird der Lehrer oder Professor nicht mehr Wissenshüter und aktiver Vermittler von Lernstoff sein, sondern eine komplexere Rolle einnehmen. Die Vermittlung von Wissen wird durch die digitalen Medien stattfinden und die Kernaufgabe des Lehrers wird eher in der individuellen Betreuung und der Moderation von Fragen und Antworten liegen.

***Serlo* verzeichnete im Mai 2014 knapp 300.000 Besucher pro Monat, eine Verdreifachung gegenüber September 2013. Welche Features müssen digitale Lernangebote besitzen, um für ihre Anwender interessant und effektiv zu sein?**

Zuallererst dürfen sie Materialien, die bereits existieren, nicht einfach digital abbilden. Aus einem 200-seitigen Schulbuch ein PDF-Dokument zu machen, ist nicht die Lösung. Ein digitales Angebot muss komplett neu gedacht werden. Das betrifft insbesondere das Lernobjekt. Inhalte müssen kleiner portioniert und in einer Netzwerkstruktur miteinander verbunden werden. Idealerweise geschieht dies so, dass genau nach Bedarf – zum Beispiel Üben, Video schauen oder Text studieren – direkt weitergelernt werden kann. Darüber hinaus ist es wichtig, die User in ihren medialen Lebensrealitäten abzuholen – sprich: die *Usability* und ein einwandfreies Funktionieren auf mobilen Endgeräten müssen sichergestellt sein. Die Bereitschaft für eine schwerfällige Lösung ist bei den Schülern nur sehr gering. Sie sind unter anderem durch *Facebook* hohe Standards gewöhnt.

Wie weit ist *Serlo* dahingehend gekommen?

Wir stehen noch am Anfang, was diesen hohen Anspruch betrifft. Wir sind jedoch weiter als jede andere freie, deutschsprachige Plattform und die meisten internationalen Angebote.

Bei den MOOC ist Lerndisziplin ein großes Thema. Wie sollte man digitale Plattformen gestalten, damit der Lernende bei der Stange bleibt?

Das Geheimnis ist mit großem Abstand der Inhalt. Wir konzentrieren uns auf Rahmenbedingungen, die konsistente, vollständige und gut vernetzte Inhalte ermöglichen. Direkt danach kommt die intuitive Bedienbarkeit. Ein dritter Aspekt ist die spannende und schwierige Debatte, inwieweit *Gamification* eingesetzt werden sollte, um die Schüler zu motivieren. Nach dem Motto: Für jede absolvierte Videominute gibt es 10 *Energy Points* und für 100 *Energy Points* eine weitere Belohnung in Form von *Badges*. Wir bei *Serlo* glauben, dass *Gamification* an der eigentlichen Sache vorbeigeht. Wir verlegen uns lieber auf die ersten beiden Aspekte und wollen die intrinsische Motivation fördern, die durch die Schüler und Eltern

beigesteuert wird oder durch Organisationen, die direkt auf bildungsbenachteiligte Menschen zugehen.

Bei digitalen Plattformen liegt der Gedanke nahe, durch Algorithmen die Daten der Anwender auszuwerten und zum eigenen Vorteil zu verwenden. Wie steht Serlo dazu?

Diese Frage berührt die Schattenseiten der Digitalisierung: Die Information darüber, wer, was, wann und wie erfolgreich lernt, ist immens wertvoll. Sie könnte verwendet werden, um Empfehlungen zu entwickeln und darauf hinzuweisen, wo beim Lernenden noch Schwächen liegen und wie sie behoben werden können. Dieser Gedanke ist sicher verlockend. Wir glauben aber, dass es deutlich wertvoller ist, den Schülern ein komplett selbstbestimmtes Lernen zu ermöglichen. Das mag am Ende vielleicht weniger effizient sein, aber Effizienz ist meines Erachtens nicht das wichtigste Kriterium. Viel bedeutender ist die Selbstbestimmung, die Charakterbildung, die Begeisterung für Bildung, die sich nicht an *Energy Points* festmacht. Deshalb wollen wir auf unserer Plattform für eine 100-prozentige Transparenz des Lernprozesses sorgen, sowie spannende Inhalte, interdisziplinäre Verknüpfung und soziale Interaktion anbieten.

Apropos Transparenz: Serlo ist ein Sozialunternehmen. Messt Ihr den sozialen Nutzen und wenn ja, wie?

Wir setzen uns mit dem Impact Measurement gerade erst auseinander. Aktuell schreiben wir unseren ersten Bericht nach dem *Social Reporting Standard* ([SRS](#) [1]), was zugegeben nicht einfach ist. Wenn wir unsere Wirkungskette auf das Ziel „mehr freie Bildung“ ausrichten, lässt sich unser Impact recht einfach quantifizieren. Wenn wir aber der Frage nachgehen, was *Serlo* in 10 Jahren für die Gesellschaft bewirkt haben wird, zum Beispiel in Bezug auf die Bildungsgerechtigkeit, dann wird die Messung extrem vielschichtig.

"Wir bräuchten recht bald weitere Mittel"

Im Kontext der digitalen Bildung wird gerne die provokante Frage gestellt, wie groß überhaupt die Bevölkerungsschicht ist, die man damit erreichen kann.

Ich glaube, dass in absehbarer Zeit alle Schulen mit digitalen Endgeräten ausgestattet sein werden. Gleichzeitig sollten aber alle Menschen ein Recht auf Bildung haben, auch wenn sie keine digitalen Werkzeuge besitzen. Es wird sicher schwierig, beide Welten miteinander zu verbinden. Darüber hinaus hat die Digitalisierungsindustrie momentan einen sehr negativen ökologischen Fußabdruck. Angesichts dessen plädiere ich eher für ein Gleichgewicht und für ein *Blended Learning*.

Serlo will eine „Wikipedia für Bildung“ sein. Wie sorgt ihr für die Qualität der Inhalte?

Um zu zeigen, was möglich ist, können wir zum Glück auf *Wikipedia* verweisen, wo erstaunlich komplexe Redaktionsprozesse stattfinden. Wir haben aber auch aus dem gelernt, was bei *Wikipedia* nicht so gut funktioniert. Zum Beispiel trennen wir redaktionelle und soziale Rollen, definieren eindeutige Zuständigkeiten und gestalten das Tool, mit dem die Inhalte erstellt werden, weitaus intuitiver. Ich bin davon überzeugt, dass unsere Plattform in der Zukunft einmal in der Lage sein wird, redaktionelle Prozesse abzubilden, die denen von Verlagen in nichts nachstehen und vielleicht sogar noch besser sind. Dazu möchten wir zum Beispiel mit Schulungen und Workshops beitragen, in denen die Autoren „offline“ zusammenkommen und an der Weiterentwicklung der Inhalte arbeiten.

Euer Community-Gedanke findet sich auch in der Finanzierung über Vereinsmitgliedschaften und Spenden wieder. Wie zukunftsfähig ist dieses Modell?

Als Sozialunternehmer setzen wir auf Stabilität, Nachhaltigkeit und Unabhängigkeit bei der Finanzierung.

Sind diese Kriterien denn bei Spenden gegeben? Spenden fließen doch meist erratisch oder einmalig.

Auf Spenden von Stiftungen und Großunternehmen trifft das sicher zu. Wir erleben aber einen stabilen Zufluss von Kleinspenden.

Kommt *Serlo* nachhaltig damit aus?

Ehrlich gesagt, nein. Gemessen an dem, was *Serlo* erreichen könnte, nämlich eine *Wikipedia für Bildung* zu sein, bräuchten wir recht bald weitere Mittel. Mit vorwiegend ehrenamtlichen Mitarbeitern sind uns eindeutig Grenzen gesetzt. Langfristig wollen wir zwar mit Mitgliedsbeiträgen und Spenden unabhängig finanziert sein, aber bis dahin müssen wir noch das von Ashoka bezeichnete „Tal des Todes“ überwinden.

Gibt es Ideen dazu, wie dieses Tal durchschritten werden kann?

Ich glaube schon, dass es Unternehmen und Organisationen gibt, die uns finanziell unterstützen können, ohne dass wir Gefahr laufen, unsere Unabhängigkeit zu verlieren oder einen *Mission Drift* zu erleben - beispielsweise Unternehmen, die an der Digitalisierung der Schule interessiert sind.

Was macht dich so sicher, dass dieser *Mission Drift* ausbleibt?

Wir sind ein Verein und entscheiden in unserem Plenum, daran gibt es nichts zu rütteln. Ein Mensch, eine Stimme. Man kann sich mit Geld keinen Einfluss bei uns kaufen. Die Gefahr des *Mission Drift* existiert zwar im Kleinen, in den täglichen Handlungen, aber im Großen und Ganzen ist unsere Unabhängigkeit gewährleistet.

Was sieht Dein größter Wunsch mit und für *Serlo* aus?

Ich finde die Vorstellung schön, mich in einigen Jahren aus dem ziemlich zeitintensiven operativen Geschäft zurückzuziehen, mehr konzeptionell zu arbeiten und überall auf der Welt kleine *Serlo*-Büros zu besuchen, in denen sich Menschen für eine freiere und bessere Bildung engagieren. Ich glaube, dass es eine großartige Synergie zwischen den digitalen Möglichkeiten à la *Wikipedia* und dem gesellschaftlichen Engagement für bessere Bildung gibt. Allerdings sehe ich auch die Gefahr, dass Missbrauch mit digitaler Bildung betrieben wird. Finanziell ermächtigte Akteure versuchen, die Bildung in den Schulen zu beeinflussen und Schüler zu überwachen, wie erfolgreich sie lernen. Deshalb ist für mich die basisdemokratisch organisierte Bildung so immens wichtig.



--- **Simon Köhl** ist Gründer von [Serlo](http://www.serlo.org/) [2].---

Quellen-URL: <http://www.cfoworld.de/wikipedia-fuer-bildung>

Links:

[1] <http://www.social-reporting-standard.de>

[2] <http://de.serlo.org/>