

LERNEN IN OFFENEN
GEMEINSCHAFTLICHEN
ENTWICKLUNGSPROZESSEN - EIN
PILOTPROJEKT

Konzeption, Umsetzungsplanung und Qualitätsmanagement
für einen Lernladen

MASTERARBEIT

zur Masterprüfung im weiterbildenden Master-Studiengang
Sozialmanagement an der

FACHHOCHSCHULE MÜNSTER, FACHBEREICH
SOZIALWESEN

vorgelegt am 14.12.2007 von
WOLFGANG SCHREIBER

BETREUER: PROF. DR. PETER HANSBAUER
ZWEITPRÜFER: PROF. DR. KERSTIN FELDHOFF

Dezember 2007

Wolfgang Schreiber: *Lernen in offenen gemeinschaftlichen Entwicklungsprozessen*
- ein Pilotprojekt, Konzeption, Umsetzungsplanung und Qualitätsmanagement
für einen Lernladen, © Dezember 2007

Der fundamentale Akt von Freundschaft unter denkenden Wesen besteht darin, einander etwas beizubringen und Wissen gemeinsam zu nutzen. Dies ist nicht nur ein natürlicher Akt, sondern es hilft die Bande des guten Willens zu verstärken, die die Grundlage der Gesellschaft bilden und diese von der Wildnis unterscheidet. Dieser gute Wille, die Bereitschaft unserem Nächsten zu helfen, ist genau das, was die Gesellschaft zusammenhält und was sie lebenswert macht. Jede Politik oder jedes Rechtssystem, das diese Art der Kooperation verurteilt oder verbietet, verseucht die wichtigste Ressource der Gesellschaft. Es ist keine materielle Ressource, aber es ist dennoch eine äußerst wichtige Ressource.

— Richard Stallman [zitiert nach 4]

INHALTSVERZEICHNIS

I GRUNDLAGEN	1	
1 OFFENE GEMEINSCHAFTLICHE ENTWICKLUNGSPROZESSE	3	
1.1 Zum Begriff	3	
1.2 Entstehung von Offenen Gemeinschaftlichen Entwicklungsprozessen		4
1.3 Offene Gemeinschaftliche Entwicklungsprozesse in Bildung und Lernen	6	
2 ZIELE UND INHALTE DES ENTWICKLUNGSPROZESSES	9	
2.1 Zielsetzung	9	
2.1.1 Aktivierung und Zielgruppe	9	
2.1.2 Schneeballsystem	10	
2.1.3 Politische Zielsetzung	10	
2.2 Inhalte des Entwicklungsprozesses	11	
2.2.1 Entwicklungsbedarf im Bereich Lernen	12	
2.2.2 Entwicklung einer Community	15	
2.2.3 Dokumentation, Bewertung, (Weiter)entwicklung	19	
II DAS PILOTPROJEKT	21	
3 KONZEPT EINES LERNLADENS	23	
3.1 Funktion des Pilotprojekts	23	
3.2 "Duales System"	23	
3.2.1 Aufgaben der Trägerorganisation	24	
3.3 Der Lernladen	25	
3.3.1 Räumlichkeiten und deren Ausgestaltung	25	
3.3.2 Wie kommt man im Lernladen zum Lernen	26	
3.3.3 Einzelprojekte	29	
3.3.4 Wie in einem Lernladen gelernt wird	31	
3.4 Rollenverteilung	33	
3.5 Schnittstellen und Skalierbarkeit	34	
3.6 Ist eine Organisation in der gelernt wird auch eine "lernfähige Organisation"?	34	
4 UMSETZUNGSPLANUNG	41	
4.1 Vorbemerkung und Zielsetzung	41	
4.1.1 Meilensteine	42	
4.2 Vorbereitungsphase I - Start Herbst 2007	42	
4.2.1 Akzeptanz des Projekts	43	
4.2.2 Gründung einer Trägerorganisation	44	
4.2.3 Das Nutzen von Chancen "by the way"	45	
4.3 Vorbereitungsphase II - Beginn voraussichtlich Jan/Feb 2008	45	
4.3.1 Räumlichkeiten	45	
4.3.2 Hardwareprojekt	47	
4.4 Umsetzungsphase	47	
4.4.1 Der Lernladenbetrieb	47	
4.4.2 Öffentlichkeitsarbeit	48	
4.5 Finanzierung	49	
4.5.1 Überlegungen zum Finanzbedarf eines Lernladens	50	
4.5.2 Fundraising	51	
4.5.3 Förderung	53	
5 QUALITÄTSMANAGEMENT	55	

5.1	Struktur der Qualitätssicherung	55
5.2	Wessen Qualität?	55
5.2.1	Empowerment als Qualitätskriterium der Initiative für Bildung 'von unten'	56
5.2.2	Value for money	57
5.2.3	Die Qualität der Teilnehmenden	57
5.3	Tischvorlage zum Qualitätsmanagement im Pilotprojekt	58
5.3.1	Ansatzpunkte zur Qualitätsentwicklung	59
5.3.2	Besonderheiten in der aktuellen Situation	65
6	SCHLUSSPUNKT	67
III	ANHANG	69
A	OPEN-LEARNING.NET E.V. - VEREINSSATZUNG	71
B	PROJEKT "KOSTENLOSE PERSONAL-COMPUTER FÜR KLIENTEN SOZIALER ARBEIT"	77
B.1	Grundidee	77
B.1.1	Zielgruppe und Zielsetzung	77
B.1.2	Hardware und Software	77
B.1.3	Softwarekompetenz und Bildungsbereitschaft	78
B.2	Projektdurchführung	81
B.2.1	Kooperationspartner	81
B.2.2	Hardwareakquise	81
B.2.3	Voraussetzungen für die Mitarbeit im Projekt	83
B.2.4	Ressourcenbedarf	83
B.3	Bonusmaterial	84
C	SCHEMATISCHE DARSTELLUNG ZU BEGRIFFLICHKEITEN	85
D	GLOSSAR	87
	LITERATURVERZEICHNIS	89

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1	Grob typisierte Abstraktion eines Open Source Projekts	16
Abbildung 2	Ablaufschema zur Erfassung einer Lernidee	39
Abbildung 3	Schematische Übersicht über die INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN'	85

TABELLENVERZEICHNIS

Tabelle 1	Kostenschätzung	50
Tabelle 2	Entscheidungshilfe Finanzbedarf	51

AKRONYME

Teil I
GRUNDLAGEN

OFFENE GEMEINSCHAFTLICHE ENTWICKLUNGSPROZESSE

1.1 ZUM BEGRIFF

Der Begriff "Offene Gemeinschaftliche Entwicklungsprozesse" ist - allerdings in der englischsprachigen Form "Open Collaborativ Creation Processes" - im Umfeld des Instituts für Informationswirtschaft an der Wirtschaftsuniversität Wien entstanden und wahrscheinlich von Dr. Stefan Koch geprägt worden. Möglicherweise ist er aber auch bei einer Diskussion um den Titel für ein Journal entstanden, an der Herr Dr. Koch beteiligt war. Das Journal hätte sich mit den Themen Innovation durch Nutzer und Open Source Software beschäftigen sollen.¹ Damit wird schon deutlich, dass es sich um einen Begriff handelt, der seinen Ursprung in der Softwareentwicklung hat, genau genommen in der Entwicklung von Freier Software, die immer auch Open Source Software (OSS) ist.² Open Source (offene Quelle) bedeutet, dass der Quellcode der Software veröffentlicht und mit den ausführbaren Programmen vertrieben wird, ja sogar vertrieben werden muss. Jeder kann und darf ihn einsehen und - sofern er das notwendige technische Verständnis mitbringt - studieren. Jeder darf den Quellcode an seine Bedürfnisse anpassen und auch die angepasste Version weiterverbreiten unter der Voraussetzung, dass er den gesamten Quellcode einschließlich der eigenen Veränderungen ebenfalls weiter gibt. Jeder darf OSS nutzen, vervielfältigen und verteilen ohne Lizenzgebühren zahlen zu müssen. Es gibt bei OSS keine Raubkopien!³ Damit sind die zum Verständnis Offener Gemeinschaftlicher Entwicklungsprozesse (OGE) wichtigsten Freiheiten genannt, die OSS ihren Benutzern garantiert.

Im Zusammenhang dieser Arbeit geht es darum die Produktionsform von OSS - in der z.B. das Computerbetriebssystem Linux produziert wird -, nämlich den OGE für den Bereich Lernen und Bildung nutzbar zu machen. Es gibt solche Übertragungen auf andere Bereiche bereits. Die Online Enzyklopädie Wikipidia hat ihre Existenz einem Offenen Gemeinschaftlichen Entwicklungsprozess zu verdanken aber auch zu einer „Open Source Biotechnologie“ sind von Hope in ihrer Doktorarbeit [14] schon Überlegungen angestellt worden. Mit diesem Hinweis soll hier deutlich gemacht werden, dass auch in anderen Bereichen darüber nachgedacht wird die Produktionsweise von OSS zu nutzen.

-
- ¹ Diese Informationen stammen aus einer persönlichen Mail, die mir Dr. Koch auf eine Anfrage zur Entstehung des Begriffs am 14.10.2007 geschickt hat.
 - ² Der Begriff 'Open Source Software' wird häufig als Synonym für Freie Software (siehe auch im Glossar im Anhang D) benutzt, obwohl es da einen feinen und wichtigen Unterschied gibt. Da es sich hier aber um eine Arbeit handelt, die sich nicht mit Softwareentwicklung beschäftigt, soll dieser Unterschied vernachlässigt werden. Deswegen werden in dieser Arbeit, wie oft im täglichen Sprachgebrauch, Open Source Software und Freie Software synonym verwendet.
 - ³ Das heißt nicht, dass es bei OSS keine Lizenzverletzungen gibt. Ein großer Teil der OSS steht unter der von der [Free Software Foundation](#) herausgegebenen General Public Licence (GPL) [8]. Häufig sind bei OSS die unter der GPL lizenziert ist, Fälle in denen Firmen Software für die Verwendung in ihren Geräten (Handys, Firewallrouter, Laptops etc.) anpassen, die Anpassungen aber nicht offen legen, den Quellcode und den Hinweis darauf, dass die verwendete Software unter der GPL steht, nicht mit veröffentlichen. Das Projekt listet akribisch alle bekannt gewordenen Lizenzverletzungen auf und geht dagegen auch juristisch vor.

1.2 ENTSTEHUNG VON OFFENEN GEMEINSCHAFTLICHEN ENTWICKLUNGSPROZESSEN

Häufig werden solche Entwicklungsprozesse durch Einzelne ins Leben gerufen. Im Falle von Linux hat der Begründer [Linus Torvalds](#)⁴ 1991 durch eine Nachricht in der Newsgroup comp.os.minix [35] den Prozess angestoßen. Er hat davon berichtet, dass er an einem Computerbetriebssystem arbeitet und wie weit er mit seiner Entwicklung bis dato gekommen war. Gleichzeitig hat er gefragt, welche Fähigkeiten sich mögliche Nutzer von einem solchen Betriebssystem wünschen. Durch diesen Anstoß ist mit den Jahren eine Gemeinschaft entstanden, die in einem OGE bis heute Linux programmiert und zu einem produktiv nutzbaren, qualitativ hochwertigen Betriebssystem entwickelt hat. Torvalds hat seinen Quellcode offen gelegt und unter die General Public License (GPL) [[Free Software Foundation](#), 8] gestellt, die den Nutzern die oben schon angesprochenen Freiheiten garantiert.

Zur Entstehung und zur Weiterentwicklung dieses OGE - und nicht nur dieses OGE - haben viele Faktoren beigetragen, die hier kurz genannt werden sollen. Die Grundvoraussetzung war, dass es sich um OSS handelt, deren Quellcode für jeden einsehbar und veränderbar ist. Damit brauchten sich die möglichen Nutzer nicht darauf zu beschränken Wünsche und Anforderungen an das Betriebssystem zu formulieren. Sie konnten auch selber Programmcode beitragen und an Torvalds schicken. Darauf, dass das spezifische Kenntnisse erfordert, wird weiter unten noch eingegangen werden. Eine weitere Voraussetzung für die Entstehung des OGE war, dass die Entwickler unentgeltlich mitgearbeitet haben.

Hinzu kommt, dass Software eine Reihe von Eigenschaften aufweist, die einen OGE erst ermöglichen:

- „Software stellt ein digitales Gut dar und ist demzufolge zu sehr geringen Kosten, (Grenzkosten der Produktion) die praktisch gegen null gehen, reproduzierbar. Daraus ergibt sich, dass keine Rivalität im Konsum vorhanden ist, d.h. die Verwendung der Software durch einen Marktteilnehmer, schließt die Verwendung derselben Software durch einen anderen Marktteilnehmer nicht aus.“ [[Ramharter](#), 27, S. 9f] Letzteres zumal dann, wenn es sich um OSS handelt, die unbeschränkt an andere Interessenten weitergegeben werden kann ohne dass dafür Lizenzkosten anfallen.
- Software ist modularisierbar und damit auch die Softwareproduktion. Durch die Definition von Schnittstellen kann Software in Module zerlegt werden. Es ist dann nicht mehr erforderlich, dass jeder Entwickler den Überblick über das gesamte Projekt hat. Um an einem Modul zu arbeiten, reicht es aus, wenn er weiß, welche Funktionen andere Module zur Verfügung stellen und mit welchen Befehlssequenzen er diese Funktionalitäten abrufen kann.
- Und besonders wichtig: Die Produktion von Software erfordert keinen nennenswerten Kapitaleinsatz. Wer seinen eigenen PC einbringt, kann mitmachen. Der Großteil der Investition ist Humankapital [vergl. [Priddat und Kabalak](#), 25, S. 111]. Ein Internetzugang sollte zusätzlich vorhanden sein um in und mit der Gemeinschaft kommunizieren zu können, aber damit ist es dann auch getan.

⁴ Linux als Begriff und Markenzeichen ist eine Zusammenstellung aus dem Vornamen des Begründers und aus den Buchstaben der Bezeichnung für das damals auf Großrechnern vorherrschende Betriebssystem UNIX an dessen Funktionalitäten Linux angelehnt wurde.

Die Motivation von Entwicklern, sich an solchen Projekten zu beteiligen ist vielfach untersucht worden. Luthiger hat in einem Artikel Untersuchungen⁵ über die Motivation von Open-Source-Entwicklern ausgewertet. Seine Gliederung gibt hier schon die wesentlichen Beweggründe wieder, die Programmierer dazu veranlassen an OSS mitzuarbeiten. Er nennt Eigeninteressen an der Software und deren Funktionalität, den Erwerb von Ansehen sowie die Signalproduktion. Mit Signalproduktion ist dabei gemeint, dass durch die Beteiligung an Open-Source-Projekten potentiellen Arbeitgebern persönliche Fähigkeiten und Kenntnisse signalisiert werden können. Weiter wird die Identifikation mit der Entwicklungsgemeinschaft genannt und außerdem das Interesse am Lernen. Nicht zuletzt spielen aber auch Altruismus und Spaß am Tun, am Programmieren selbst, eine wichtige Rolle. [siehe Luthiger, 18]

Die Bereiche Steigerung des eigenen Ansehens, Signalproduktion und vor allen Dingen Lernen sollen hier genauer betrachtet werden. Ein wichtiges Motiv zur Mitarbeit in OGE ist also, sich für spätere bessere Jobs zu qualifizieren. "Open Source ist - unter diesem Gesichtspunkt - nichts anderes als eine freiwillige Einübung jobrelevanter Fähigkeiten nach dem Prinzip der Maximierung des individuellen Humankapitals. Was dabei eingeübt wird, ist das höchste Vermögen in einer Wissensgesellschaft: Kompetenz. Das liest sich glatt, ist aber ein Prozess, der zwar vielfältig angespielt wird in den modernen Arbeitswelten, aber selten realisiert wird: Der Prozess läuft über Transformation von Kompetenzen. In der eigenen Arbeit - gleichgültig ob angestellt oder selbstständig - sich so zu transformieren, dass man anders herausgeht als man hineingegangen ist, bedeutet - um ein älteres Wort zu wählen - *Bildung*". Priddat und Kabalak [25, S. 110] beschreiben hier Open Source als Ausbildungsnetzwerk. Ein Aspekt, bei dem der Zusammenhang mit dem Thema dieser Arbeit ins Auge springt.

Zu der Sichtweise von Open Source als Ausbildungsnetzwerk trägt auch bei, dass neu hinzukommende Teilnehmer - und das kann grundsätzlich erst einmal jeder sein, der sich interessiert - in dem klassischen Kommunikationsmedium der Open Source Gemeinde, dem Internet, auf Mailinglisten, in Newsgroups und Foren Hilfestellung finden. Lakhani und von Hippel nennen das "user-to-user assistance" [17]. Freilich darf dabei nicht übersehen werden, dass der grundsätzlich freie Zutritt zur Gemeinschaft schon an gewisse Voraussetzungen gebunden ist. Die oben angesprochene banale Tatsache, dass Programmcode nur beitragen kann, wer Programmierkenntnisse hat, wird hier wieder aufgegriffen. „Ohne Kompetenz, das System verstehen und es deshalb nutzen zu können, ist der Zugang verwehrt. Der Schlüssel heißt: Softwarekompetenz.“ [Priddat und Kabalak, 25, S. 112] Allerdings bekommt jeder Interessierte, der nur ausdauernd, verbissen und hartnäckig genug ist und der bereit ist, Zeit und Energie zu investieren, Hilfestellung und Unterstützung bei Problemen und Fragen. Die Hürden liegen hier oft sehr hoch. "RTFM" (read the fine manual - das meint: "Lies gefälligst die Dokumentation und das Handbuch bevor du uns hier mit Fragen belästigst, die du dir im Selbststudium beantworten kannst!") ist eine der Kurzwörter, die man häufig in Foren und auf Mailinglisten als Reaktion auf Anfängerfragen bekommt. Das heißt aber auch: "Du findest eine Antwort auf deine Frage in der Dokumentation!"

Über die Kompetenzen ergeben sich Hierarchien in den jeweiligen Netzwerken des OGE bzw. der Gemeinschaft. Hier werden Verantwortlichkeiten verteilt und wahrgenommen. In Communitys zu OSS, so sagt Tim O'Reilly

⁵ Luthigers Literaturliste [18, S. 105 f] bietet eine gute Übersicht über diese Untersuchungen.

Tim O'Reilly

in einem Interview, "gibt es ein abgestuftes System. [...] Jeder kann einen Vorschlag machen, zum Beispiel einen Bericht über einen Programmierfehler oder einen Patch einreichen. Aber der wird dann erst genutzt, wenn jemand im inneren Kreis sagt: 'Oh, der ist gut, den wende ich jetzt an.' Man wird in diesen inneren Kreis nur eingeladen, wenn man genügend Nützliches beigetragen hat. [...] Sie bekommen so zunehmend kleinere Kreise. Irgendwann kommen Sie an den Punkt, an dem Linux-Gründervater Linus Torvalds nicht mal mit Ihnen redet, wenn sie ihm nicht von jemandem empfohlen werden, dem er vertraut. So baut man Vertrauensnetzwerke in Open-Source-Projekten auf." [Stöcker, 33, S. 29]

Diese Netzwerke und Hierarchien sind im Ergebnis genau so offen, wie der Quellcode der Programme selber. Es ist bekannt, wer wichtige Beiträge zum Quellcode geleistet und wichtige Funktionen implementiert hat oder wer für wichtige Programmteile oder Softwarepakete die Gesamtverantwortung trägt. Mit ihrem Engagement in der Open Source Gemeinschaft erlangen Entwickler aber nicht nur Anerkennung in der Gemeinschaft selber sondern sie präsentieren auch ihre Fähigkeiten und Kompetenzen öffentlich und für jeden potentiellen Arbeitgeber bis in die letzte Zeile Programmcode einsehbar (Signalproduktion). Bestimmte Positionen in der Open Source Gemeinschaft sind so wichtig, dass ein Wechsel der Verantwortlichkeit in den einschlägigen Medien wahrgenommen und kommentiert wird. Große Aufmerksamkeit in der Berichterstattung hat z.B. Linus Torvalds Entscheidung aus dem Jahre 2001 gefunden, die Verantwortung für den damals aktuell stabilen Linux-Kernel dem gerade mal 18jährigen Brasilianer Marcelo Tosatti zu übertragen.

Offenheit

ZUSAMMENFASSEND: Offene Gemeinschaftliche Entwicklungsprozesse sind auf zwei Arten offen. Einmal, weil sie grundsätzlich für jeden Interessierten offen stehen und zum Anderen, weil sie ihre Ergebnisse offen und frei zur Verfügung stellen.

Gemeinschaft

Gemeinschaftlich sind diese Prozesse, weil gemeinsam an einem Produkt gearbeitet wird, wobei das Endprodukt oft aus vielen Modulen zusammengesetzt wird, die aufeinander bezogen sind und voneinander abhängen. Priddat und Kabalak beschreiben das als eine "arbeitsteilige Arbeitszusammenlegung" [25, S. 111].

Entwicklungsprozess

Entwickelt wird ein kollektives Gut, bei dessen Erstellung die Investitionen überwiegend im Bereich Humankapital liegen. Der finanzielle Aufwand ist eher marginal. Auch die Verteilung des Endproduktes verursacht keine Kosten, die ins Gewicht fallen. Solange durch ein solches Engagement keine nennenswerten finanziellen Nachteile entstehen muss der Vorteil, der aus einer Beteiligung an einem OGE entsteht, nicht mehr groß sein. Persönlicher Nutzen an der Software, Reputation in der Community oder der Öffentlichkeit, Signalproduktion gegenüber potentiellen Arbeitgebern, Spaß an der Sache, Gemeinschaftserleben o.ä. können ausreichen. [vergl. Luthiger, 18, S. 94]

1.3 OFFENE GEMEINSCHAFTLICHE ENTWICKLUNGSPROZESSE IN BILDUNG UND LERNEN

Es gibt Zusammenhänge, die es nahelegen OGE auch im Bereich Bildung und Lernen zu nutzen. Open-Source-Softwareentwicklung kann, wie gesehen, als Ausbildungsnetzwerk im Bereich Softwareentwicklung beschrieben werden. In diesem Ausbildungsnetzwerk wird in dem Bereich Softwareentwicklung ausgebildet. Die hier aufgestellte These lautet: Die beschriebenen Eigen-

schaften von Software haben wesentlich dazu beigetragen, dass ein solches Ausbildungsnetzwerk entstehen konnte. Nachdem diese Eigenschaften benannt werden können ist es auch möglich in anderen Bereichen, in denen tendenziell ähnliche Bedingungen vorherrschen, OGE zu nutzen. Ein solcher Bereich ist der Bildungsbereich. Da, wo im Bildungsbereich noch nicht alle Vorbedingungen für einen OGE erfüllt sind, wäre dann nach Wegen zu suchen wie diese Bedingungen geschaffen werden können.

Auch Wissen gehört zu den Gütern, bei deren Weitergabe und Vervielfältigung keine oder nur geringe Kosten anfallen zumal ein großer Teil des Wissens digitalisiert werden kann bzw. schon digitalisiert worden ist ⁶. Lediglich Urheberrechte und Patentschutz bauen Barrieren für den potentiellen Nutzer auf. Die Überwindung dieser Barrieren ist dann von der finanziellen Leistungsfähigkeit des Nutzers abhängig. Das alles ändert aber nichts an der Tatsache, dass es sich mit Wissen in entscheidenden Punkten genau so verhält wie mit Software: Identisches Wissen kann gleichzeitig von unterschiedlichen Menschen in unterschiedlichen Situationen genutzt und angewandt werden ohne dass es dadurch in irgendeiner Weise geschmälert oder "abgenutzt" würde. Bei Wissen, das frei zugänglich ist, besteht keine Rivalität im Konsum. Es gibt mehr und mehr Initiativen die sich zum Ziel gesetzt haben Wissensinhalte frei zur Verfügung zu stellen, wie z.B. die OPEN ACCESS Initiative, deren Ziel es ist, wissenschaftliche Literatur und Materialien offen zugänglich zu machen⁷. Die OECD unterstützt und fördert den freien Zugang zu Wissen, wie die Veröffentlichung "Giving Knowledge for Free. The emergence of open educational resources" [[Centre of Educational Research and Innovation, 5](#)] zeigt.

Wissen ist seit jeher in Lektionen modularisiert. Viele Wissensbereiche bauen mehr oder weniger hierarchisch aufeinander auf. Schließlich ist auch bei der Wissensaneignung und -vermittlung der größte Teil der Investition Humankapital. Das gilt nicht immer. Es gibt durchaus Konstellationen, in denen die finanziellen Erfordernisse im Verhältnis zum Einsatz von Humankapital überproportional steigen, hier könnte man z.B. an die Ausbildung von Piloten denken. Auch bei der Wissensproduktion in der Forschung besteht vielfach ein deutlich anderes Verhältnis zwischen Humankapital und finanziellen Erfordernissen als bei der Softwareentwicklung. Für das hier beabsichtigte Projekt ist das unerheblich, weil viele Bildungs- und Lernbereiche existieren, in denen die finanziellen Ressourcen nicht entscheidend sein müssten.

Auch im Bereich Bildung und Lernen kann ein OGE nicht ohne zwei weitere konstituierende Faktoren angestoßen werden. Nur wenn die Inhalte und Ergebnisse des beabsichtigten Projektes offen und frei verfügbar sind kann man überhaupt von einem OGE sprechen und nur dann besteht die Chance, dass sich die Idee weiter verbreitet und eine Gemeinschaft entsteht und wächst, die den Prozess trägt. Erst wenn sich Menschen finden, die unentgeltlich mitarbeiten, wird es überhaupt möglich sein, ausreichend Humankapital zu kumulieren um ein Pilotprojekt zu starten.

⁶ Die Internetfirma Google ist gerade dabei hunderttausende Bücher, darunter die urheberrechtlich freien Bestände der Bayerischen Staatsbibliothek und der Bodleian Library Oxford, einzuscannen und sie ins Internet zu stellen. Allein in Oxford ist die Digitalisierung von rund einer Million Bände geplant. [siehe [Herwig, 11](#)]

⁷ vergl. z.B. [und die über die Seite abrufbare BERLINER ERKLÄRUNG](#), die als Bekenntnis zu OPEN ACCESS bezeichnet wird.

2.1 ZIELSETZUNG

Bevor im nächsten Abschnitt die an dieser Stelle zwangsläufig auftauchende Frage beantwortet werden soll, was denn in dem zu initiierten Entwicklungsprozess konkret entwickelt werden soll, ist zu beschreiben, mit welcher Zielsetzung der Prozess initiiert werden soll. Welcher Zweck wird damit verfolgt, die Prinzipien offener gemeinschaftlicher Entwicklungsprozesse, die im Softwarebereich inzwischen eine große Bedeutung erlangt haben, auf den Bildungsbereich zu übertragen?

2.1.1 Aktivierung und Zielgruppe

Die Grundidee zu diesem OGE geht auf Erfahrungen mit den Klienten einer Drogenberatungsstelle zurück. Viele dieser Klienten sind arbeitslos und leiden wahrnehmbar unter ihrer Arbeitslosigkeit. Sie sind schlecht qualifiziert, ihr Schulwissen ist versandet. Sie wären bereit zu arbeiten, schlagen häufig aber mangels anderer Gelegenheiten und anderer Ideen ihre Zeit mit dem Konsum elektronischer Unterhaltung tot, verarmen, auch emotional und vereinsamen sozial. Aktivierende Angebote, die ihre Interessen in irgendeiner Weise¹ treffen, nehmen sie an und bringen ansprechende Leistungen [vergl. [Schreiber, 29](#), S. 8]. Leider ist aber bei vielen aktivierenden Maßnahmen die Aktivierung keine dauerhafte. Oft entsteht der Eindruck, dass es lediglich darum geht, einen Klienten auf seine Mitarbeitsbereitschaft hin zu testen. So zum Beispiel, wenn er das dritte Mal an einem Kurs zum Bewerbungstraining teilnehmen muss.

Hier wird Humankapital vergeudet und wichtige gesellschaftliche Ressourcen liegen brach. Der Schritt hin zu einer Form der Aktivierung, die in erster Linie auf dieses Humankapital angewiesen ist, ist bei dieser Einschätzung nicht mehr groß. Der Schritt hin zu einer Form der Aktivierung, die ausschließlich auf Freiwilligkeit setzt ist deshalb naheliegend, weil Zwang Ablehnung hervorruft. Sich dabei dem Themenfeld Lernen und Bildung zuzuwenden macht Sinn, weil sich bei eigenem Interesse und Engagement schnell erste Erfolge einstellen und für den Lernenden unmittelbar persönliches Wachstum wahrnehmbar wird. Einen offenen gemeinschaftlichen Entwicklungsprozess im Bildungsbereich anzustoßen ist dann konsequent.

Daran, dass das Attribut "offen" in der Bezeichnung OGE grundsätzlich niemanden von der Teilnahme an einem solchen Prozess ausschließt, sollen keine Abstriche gemacht werden. Dennoch ist es notwendig, die Zielgruppe zunächst zu beschränken. Ein Pilotprojekt, wie es hier entworfen wird, ist in seiner Kapazität begrenzt. Wenn es Chancen haben soll, dann muss es sich auch in der Zielgruppe begrenzen, beispielsweise um diese direkt oder über Multiplikatoren, ansprechen zu können. Ohne konkrete Abgrenzung der Zielgruppe besteht die Gefahr, sich zu verzetteln.

Zielgruppe

¹ Diese Formulierung ist mit Bedacht so gewählt worden, weil es in den meisten Fällen nicht erforderlich ist, dass die Interessen der Klienten voll oder zum überwiegenden Teil getroffen werden um sie zur Mitarbeit zu bewegen. Es reicht meistens aus, dass sie sich in irgendeiner Weise mit ihrem Tun identifizieren können.

Vor diesem Hintergrund wird das Pilotprojekt auf die Zielgruppe der Klienten Sozialer Arbeit eingeschränkt. Damit sind arbeitslose oder in prekären Beschäftigungsverhältnissen untergebrachte Klienten der Suchtberatung, der Bewährungshilfe, der Wohnungslosenhilfe und ähnlicher Institutionen gemeint. Die Idee zu diesem Projekt ist in der Arbeit mit eben dieser Klientel entstanden in der Absicht, den sozialen und emotionalen Vereinsamungstendenzen ein sinnvolles Angebot entgegen zusetzen. In der Arbeit mit dieser Klientel habe ich langjährige Erfahrungen, deswegen ist hier auch das Pilotprojekt anzusiedeln. Es wird eingeschätzt, dass die Zielgruppe ausreichend groß ist um ein Pilotprojekt mit ihr zu beginnen. Sie ist dafür auch zu interessieren.

2.1.2 *Schneeballsystem*

Ein weiteres Ziel des offenen gemeinschaftlichen Entwicklungsprozesses ist es, ein Schneeballsystem anzustoßen.

“Als Schneeballsystem oder Pyramidensystem bezeichnet man einen sozialen Prozess, bei dem bisher Unbeteiligte von Werbenden dazu aufgefordert werden, selber zu Werbenden zu werden. Es wird erwartet, dass jeder Werbende mehrere bisher Unbeteiligte wirbt. Dadurch steigt die Zahl der Werbenden schnell an.” [Wikipedia, 38]

Auf den geplanten OGE bezogen besteht das Schneeballsystem in einem sozialen Prozess, bei dem Menschen aufgefordert werden Neues zu lernen. Es ist wichtig, dass viele, die zum Lernen motiviert werden können, ihrerseits weitere Menschen motivieren, sich ebenfalls zu beteiligen. Dafür ist Voraussetzung, dass viele Beteiligte in dem Entwicklungsprozess positive Erfahrungen machen. Es ist wichtig, dass jeder, der sich beteiligt, sein Wissen - gleichgültig ob mit in den Prozess eingebracht oder im OGE erworben - an neu hinzukommende Interessenten weiter gibt. Dadurch würde die Zahl derjenigen, die lernen und derjenigen, die Wissen weiter vermitteln schnell ansteigen. Anders als bei herkömmlichen Pyramidensystemen, geht es bei Lernen, Bildung und Wissen um ein kollektives Gut. Dieses Gut ist unbegrenzt vorhanden und vermehrt sich dadurch, dass es mit anderen geteilt wird. Bei Wissen muss es keine Rivalitäten geben. Dass diese Sichtweise nicht überall geteilt wird verwundert nicht. Francis Bacon wird die Aussage “Wissen ist Macht” zugeschrieben. Wer Wissen frei zur Verfügung stellt, verzichtet damit immer auch auf Macht.

Zielsetzung des Schneeballsystems ist es, ein möglichst breites Interesse an dem Erwerb von Wissen zu fördern. Es geht darum Menschen - auch und gerade solchen Menschen, die den mit einem Euphemismus als bildungsfern bezeichneten Schichten angehören, also eben auch dieser Zielgruppe - einen neuen Zugang zu Lernen und Bildung zu eröffnen. Es geht darum Lernen als neues Freizeitvergnügen zu etablieren und Spaß am Lernen zu vermitteln.

2.1.3 *Politische Zielsetzung*

Mit der Etablierung eines offenen gemeinschaftlichen Entwicklungsprozesses im Bereich Bildung und Lernen sind gesellschaftspolitische, sozialpolitische und bildungspolitische Hoffnungen und Visionen verbunden. Das soll unter diesem Punkt nur kurz benannt werden.

Gerade die sozialpolitischen Intentionen sind an anderer Stelle ausführlich dargelegt worden [Schreiber, 29]. Die Bildungspolitik ist in Deutschland, anders als in den meisten anderen Staaten, lange Zeit nicht als Teil der

Sozialpolitik betrachtet worden. Hier ist in letzter Zeit ein Umdenken wahrzunehmen. Bildungspolitik bewegt sich von der Peripherie der sozialpolitischen Diskussion mehr und mehr in Richtung auf das Zentrum zu. [vergl. [Schreiber, 29](#), S. 12] Die politische Diskussion zur Bildungspolitik, die politischen Entscheidungs- und Umsetzungsprozesse werden aber eher als zäh und langwierig empfunden. Die Diskussion berücksichtigt nur selten, wie z.B. bei der Einrichtung von Selbstlernzentren im Kreis Lippe², diejenigen, die aus dem öffentlichen Bildungssystem bereits entlassen worden sind. Ein großer Teil der Diskussion bezieht sich auf den akademischen Bereich. Exzellenzinitiative, Eliteuniversitäten, Studiengebühren sind die Themen, die politisch diskutiert und öffentlich wahrgenommen werden. Auch weitere damit verknüpfte Themen, wie der Mangel an hochqualifizierten Fachkräften, bewegen sich im akademischen Bereich.

Die Initiative für einen OGE im Bildungsbereich zielt explizit, aber nicht ausschließlich, auf diejenigen, die in der öffentlichen Bildungspolitik nicht im Fokus sind, die bildungspolitisch 'von oben' eher vernachlässigt werden - möglicherweise, weil ihnen fehlendes Interesse unterstellt wird. Das ist der Grund dafür, dass die Initiative im Folgenden auch als INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' bezeichnet werden wird.

Der Untertitel des seit 2004 jährlich erscheinenden Open Source Jahrbuchs lautet "Zwischen Softwareentwicklung und Gesellschaftsmodell" [z.B. [2](#), [19](#), [20](#)]. Das belegt, dass Überlegungen, die Produktionsweise von OSS auch gesellschaftspolitisch zu nutzen, nicht neu sind. Der hier unternommene Versuch, zu beschreiben, wie eine solche Übertragung auf den Bildungsbereich aussehen könnte, ist allerdings so noch nicht unternommen worden. Das Projekt Oekonux diskutiert sehr viel weitergehend die Vision einer GPL-Gesellschaft. Der Begriff "bezeichnet eine mögliche zukünftige Gesellschaftsform, die auf den Prinzipien der Entwicklung freier Software beruht. Es ist aus verschiedenen Gründen nicht seriös möglich, ein detailliertes Bild einer solchen Vorstellung zu entwerfen." [[Merten und Meretz, 24](#), S. 305] Da das nicht möglich ist, kann auch nicht gesagt werden, ob eine solche Gesellschaft überhaupt erstrebenswert ist. Was aber durchaus erstrebenswert ist, ist ein größerer gesellschaftlicher Zusammenhang, die Stärkung bürgerschaftlichen Engagements und der Abbau von Konkurrenz und Missgunst gegenüber anderen Gesellschaftsgruppen. Und dazu können OGE beitragen. "Der Inklusionseffekt des Open-Source-Netzwerkes ist sein Erfolgsgeheimnis: Man ist Klubmitglied, gehört zur Community, gleichgültig, wo man herkommt, aus welcher Klasse, Ethnie etc." [[Priddat und Kabalak, 25](#), S. 112] Das ist keine Garantie dafür, dass in dem Pilotprojekt ähnliche Effekte wahrnehmbar sein werden, aber es macht Mut in diese Richtung zu arbeiten.

2.2 INHALTE DES ENTWICKLUNGSPROZESSES

Es gibt drei große Bereiche in denen der eigentliche Entwicklungsprozess stattfinden muss. Im ersten Bereich geht es um das Lernen selber, um Lerninhalte, Lernmethoden, Lernmaterialien und alles, was damit zusammenhängt. Der zweite Bereich ist der Aufbau einer Community, die den Entwicklungsprozess unterstützt, trägt und organisiert. Es geht um den Aufbau von Verantwortungshierarchien, Entscheidungs- und Kommunikationsstrukturen. Beide Bereiche sind gleichgewichtig zu betrachten und bedingen sich gegenseitig. Der dritte Bereich ist der Bereich in dem es um die "gezielte und strukturierte Bewertung und Weiterentwicklung der 'Güte'" [[Merchel, 21](#),

S. 9] des OGE geht, also der Bereich des Qualitätsmanagements und der Projektdokumentation.

Trägerorganisation

Ein weiterer Bereich der zu entwickeln ist, wird aus systematischen Gründen erst in Abschnitt 4.2.2 besprochen. Es soll und muss eine Trägerorganisation, gegründet und demnach "entwickelt" werden, die Aufgaben übernimmt, die in einem OGE schon alleine deswegen nicht zu leisten sind, weil jeder, der mitarbeitet das freiwillig tut und somit zu nichts verpflichtet werden kann. Der Aufbau und die Entwicklung der Trägerorganisation wird aber nicht als originärer Teil des OGE angesehen und passt von daher hier nicht in die Systematik.

2.2.1 Entwicklungsbedarf im Bereich Lernen

Lerninhalte, Lernbäume/-pfade

Ein Motto der Community soll sein: "Lern doch, was Du willst!" Einzige Voraussetzung, damit jemand sich an der Initiative beteiligen kann, ist eine Lernidee. Es muss irgendetwas geben, was jemand lernen will. Grundsätzlich soll jede beliebige Lernidee willkommen sein. Dieser Grundsatz wird so in der Praxis nicht einzulösen sein. Es ist schon dargestellt worden, dass sich Lern- und Wissensinhalte für die Initiierung eines OGE dann nicht eignen, wenn die Vermittlung von Wissen und Fertigkeiten mit hohem finanziellen Aufwand verbunden ist. Beispiele sind exemplarisch genannt worden. Es gibt darüber hinaus auch die Einschränkung, dass nicht jeder Mensch für jedes Lerngebiet gleichermaßen talentiert ist. Trotzdem soll grundsätzlich erst einmal jede Lernidee willkommen sein. Es gibt durchaus Lernbereiche in denen sich mangelndes Talent durch Beharrungsvermögen ersetzen lässt.

Beharrungsvermögen

In einem fortgeschrittenen Entwicklungsstadium sollen für eine große Zahl von Lernideen Lernbäume oder Lernpfade entwickelt worden sein. Das bedeutet, dass jemand seine Lernidee in einem in Form eines Stammbaumes oder Verzeichnisbaumes angeordneten System finden kann. An dem System kann er ablesen, welche Lernschritte/-module er absolvieren muss um das Ziel, das hinter seiner Lernidee steht, zu erreichen. Dieses System gilt es zu entwickeln. Das ist nicht neu sondern unter der Bezeichnung Curriculum lange geläufig. Allerdings dürfte die Bezeichnung Lernbaum auch der Zielgruppe eine Vorstellung davon vermitteln, was gemeint ist. Im Rahmen dieser Initiative werden voraussichtlich auch Lernbäume für Lernideen entwickelt werden, für die niemand je ein Curriculum geschrieben hat. Vielleicht wird es einen veröffentlichten Lernbaum zu der Lernidee geben: "Ich möchte lernen, mein Handy zu bedienen." oder "Ich möchte die Bedienungsanleitung meiner Mikrowelle verstehen können." Da, wo es Unterschiede zwischen Lernbäumen und herkömmlichen Curricula geben wird, da werden die Lernbäume sehr viel detaillierter sein als Curricula und vor allen Dingen werden ihnen in vielen Fällen sehr konkrete Vorstellungen zugrunde liegen, wie das erworbene Wissen eingesetzt werden soll. Es ist keine formale Qualifizierung intendiert, was es leichter machen könnte - um im Bild zu bleiben - sich auch mal von Ast zu Ast zu hangeln, nicht den vorgegebenen Pfaden zu folgen und nur das Wissen herauszupicken, das für die Lösung eines konkreten Problems oder Vorhabens notwendig scheint. Gut vorstellbar, dass in den Lernbäumen dieses Projekts unterschiedliche Lianenformen wachsen.

Eine Möglichkeit, solche Lernbäume oder einzelne Lernzweige zu publizieren sind Wikis³. Die deutsche Ubuntu-Community⁴ macht das mit ihrem Wiki in vorbildlicher Weise vor. Dort kann man lernen die Linux-Distribution Ubuntu zu installieren, zu bedienen und zu administrieren. Das Ubuntu-Wiki kommt deshalb hier ins Blickfeld, weil es zu den konkreten Anleitungen, wo notwendig, Hinweise unter der Rubrik "Diese Anleitung setzt die Kenntnis folgender Seiten voraus:" bietet. Dort findet sich eine Liste der Wissensinhalte, die man, wenn noch nicht geschehen, zunächst internalisieren sollte. Das entspricht genau dem hier vorgeschlagenen, modularisierten System der Lernbäume.

Lern- und Lehrmethoden

Das Vorhaben setzt auch auf den Einsatz von Computern, das Internet und die mit neuen Medien verbundenen Möglichkeiten. Diese Hilfsmittel sind aus dem Bereich der Wissensvermittlung heute nicht mehr fort zu denken. Schon bei Hauptschülern wird immer häufiger davon ausgegangen, dass sie Zugang zum Internet haben und mit Hilfe des Internets Hausaufgaben erledigen bzw. etwas recherchieren können.

Dieser OGE soll trotzdem gerade im Bereich Lernen den persönlichen Kontakt, den direkten, verbalen Austausch und das direkte Zusammenarbeiten zum Ziel haben. Viele Menschen aus der Zielgruppe werden keinen Computer und keinen Internetanschluss besitzen. Wo doch, da wird er wenig für Lernen und Bildungszwecke eingesetzt worden sein. Es geht darum den Klienten Alternativen zum reinen Konsum elektronischer Unterhaltung zu bieten und ihnen neue soziale Kontakte zu ermöglichen. Selbst wenn es die alten sozialen Kontakte wären, dann würden durch die Mitarbeit in diesem Projekt die Gespräche mit neuen Inhalten gefüllt, was unweigerlich zu einer Veränderung in der Interaktion führen wird. Kurz: es geht darum zusammen zu sitzen und gemeinsam zu forschen und zu lernen. Sich gegenseitig etwas zu zeigen. Gemeinsam herauszufinden, zu erfahren und zu erleben, wie man am besten lernt. Wie in jeder anderen Gruppenarbeit, werden die Teilnehmenden überrascht feststellen, dass es andere gibt, die beim Lernen an den gleichen Klippen hängen bleiben wie sie und dass man gemeinsam diese Klippen meistern, dass man sich gegenseitig motivieren kann.

Hier wird in den Bereichen Gruppenarbeit, 'user-to-user assistance', Zusammenarbeit an Projekten, Kooperation über das Internet (natürlich auch das!) experimentiert und so gemeinsam gelernt werden müssen. Und die Ergebnisse dieser Experimente müssen dokumentiert und ausgewertet werden, damit sie allgemein zur Verfügung stehen.

Wer etwas gelernt hat soll es auch an nachfolgende Interessenten weiter geben. Damit soll das Schneeballsystem ins Rollen gebracht werden. Die Idee ist, dass ich das, was ich heute verstanden habe, morgen schon meinem Nachbarn erklären kann. In ein paar Wochen oder einem halben Jahr kann ich es vielleicht, mit entsprechendem Support, und richtig organisiert auch in strukturierter Form weiter vermitteln. "Es ist allgemein bekannt, dass man etwas erst dann richtig verstanden hat, wenn man es einem anderen erklären kann." [Vorhilfe e.V., 36] Die Grenze zwischen Lernen und Lehren würde dann fließend. Das ist ja schon beim Lernen in der Gruppe so. Für das Lernen in der Community wird genau das auch angestrebt. Auch in dieser Richtung besteht Entwicklungsbedarf. Es muss entwickelt werden, wie der Support aussehen muss und was eigentlich "richtig organisiert" bedeutet,

³ Siehe auch im Glossar im Anhang D.

⁴

damit jemand in strukturierter Form etwas an andere weiter vermitteln kann. Und es muss entwickelt werden, wie das miteinander Lernen in der Community aussehen kann. Was effektiv ist und was nicht. Hier wird die ein oder andere Sackgasse beschriftet werden.

Lernräume

In welcher Umgebung ein Mensch am Besten lernen kann, das ist so vielfältig wie die Menschen selber. Es hängt auch von der Art ab, wie ein bestimmter Stoff gelernt werden soll. Durch Lesen, durch Schreiben eines Textes, durch schlichtes Pauken von Vokabeln, im Rahmen eines Diskurses, durch die Aufführung eines Theaterstücks. Wo immer es geht, gestaltet sich jeder Mensch seine Lernumgebung selbst und es kann sein, dass das Herstellen der richtigen Lernumgebung so aufwändig ist, wie die Vorbereitungen für eine Wohnungsrenovierung.

Außerdem hat jede Form des Lernen ihre eigenen Lernräume. Universitäres Lernen findet in Hörsälen und Seminaren statt, schulisches Lernen in Klassenzimmern. Für häusliches Lernen gibt es Arbeitszimmer, Lesezimmer und manchmal sogar die Hausbibliothek.

Es gibt bis jetzt nur skizzenhafte Vorstellungen davon, welche Arten von Lernräumen für das Lernen in OGE geeignet sein könnten. Aber es ist vollkommen klar, dass die Lernräume in denen offenes Lernen⁵ stattfinden soll, dem auch Rechnung tragen müssen. Auch mit Lernräumen muss experimentiert werden. Für das hier zu entwickelnde Pilotprojekt ist die Form eines Lernladens gewählt worden. An anderer Stelle ist schon die Vision einer Lernfabrik beschrieben worden [Schreiber, 29, S. 32 ff.]. Es sind weitere Lernräume und Lernumgebungen denkbar - gemeinsames Lernen in häuslicher Umgebung, etwa nach Art der bekannten Tupperpartys⁶ oder in Form von Hauskreisen. Auch die Möglichkeiten des Internets kommen hier in den Blick, vor allen Dingen die Möglichkeiten, die die unter dem Begriff Web 2.0 zusammengefasste Social Software für Zusammenarbeit und Austausch bietet.

Wichtig ist noch einmal festzuhalten, dass alle Erfahrungen in dieser Hinsicht dokumentiert, bewertet und letztlich auch veröffentlicht werden müssen. Erst dann kann das Experimentieren mit Lernräumen auch als Entwicklungsprozess bezeichnet werden.

SCHLUSSBEMERKUNG ZU DIESEM ABSCHNITT: Kaum etwas von dem, was hier als Teil des Entwicklungsprozesse beschrieben wurde, ist vollkommen neu. Es ist in keiner Weise beabsichtigt das Rad neu zu erfinden. Wo immer es bestehende, freie Projekte, Ideen und Materialien gibt, werden diese verwandt werden. Es sind aber nicht alle Inhalte frei verfügbar. Das, was benötigt wird, muss an die Modalitäten des Projekts, zunächst einmal des Pilotprojekts, angepasst werden.

⁵ Der hier neu eingeführte Begriff "offenes Lernen" wird nicht ausschließlich die Form beschreiben in der in diesem Projekt gelernt werden soll. In dieser Bedeutung wird er schon länger verwandt und teilweise auch mit speziellen pädagogischen Richtungen, wie der Freinet-Pädagogik assoziiert. Wenn man "offenes Lernen" ins Englische übersetzt, dann gelangt man zu "open learning". Von da ist die Assoziation zu Open Source nicht mehr weit. Der Begriff "offenes Lernen" soll genau diese Assoziation fördern und wird im Zusammenhang mit dem Projekt auch in der englischen Form "open learning" benutzt werden. Mit Open Source wird von denjenigen, denen der Begriff geläufig ist, automatisch auch die Produktionsweise von OSS assoziiert. Das soll für den Begriff Open Learning ebenfalls erreicht werden.

⁶ Es gibt sogar inzwischen - durch Erfahrungen in den Niederlanden angeregt - Versuche die Form der Tupperpartys in der Suchtpävention einzusetzen.

2.2.2 Entwicklung einer Community

“Eine Community (engl., auch Gemeinschaft; Plural: Communities [engl.]) ist eine Gruppe von Personen, die gemeinsames Wissen entwickelt, Erfahrungen teilt und dabei eine eigene Identität aufbaut. Communitys profitieren von dem Grundsatz, dass alle Teilnehmer zum Erfolg beitragen, indem sie ihr Wissen einbringen. Der anglicisierende Begriff hat sich auch in Deutschland eingebürgert, weil die Wörterbuchübersetzung „Gemeinschaft“ mehr beschreibt als eine soziale Gruppe“ [Wikipedia, 37]

Offene gemeinschaftliche Entwicklungsprozesse brauchen eine Community, die den Prozess trägt. Im Abschnitt 1.2 ist ab Seite 5 beschrieben worden, was Menschen motiviert, sich für einen solchen Prozess zu engagieren. Den so genannten free-ridern, reicht das aus, was sie für sich persönlich aus dem Projekt ziehen. Sie beteiligen sich nicht an dem Entwicklungsprozess. Sie sind trotzdem wichtig für das Projekt, weil sie seinen Bekanntheitsgrad fördern, manchmal Kritik äußern und weil jeder free-rider das Projekt rein zahlenmäßig vergrößert. Da bei diesem Projekt aber auf gemeinsames Lernen und den direkten persönlichen Austausch gesetzt wird, wird es weniger free-rider geben als bei einem Softwareprojekt, wo man die Software herunterladen und nutzen kann ohne sonst irgendwie mit dem Projekt in Berührung gekommen zu sein.⁷

Es gibt eine weit verbreitete Haltung, aufgrund der Menschen - pointiert ausgedrückt - immer da auftauchen, wo es etwas umsonst gibt. Nicht ohne Grund beginnt die [Free Software Foundation](#) die Definition Freier Software erläuternd mit den Worten: “‘Free software’ is a matter of liberty, not price. To understand the concept, you should think of ‘free’ as in ‘free speech’, not as in ‘free beer’.” [7] Es ist ziemlich wahrscheinlich, dass viele Interessenten dem Projekt zunächst mit einer Freibier-Mentalität gegenüber treten werden. Diese gilt es davon zu überzeugen, dass es Sinn macht, sich weitergehend zu engagieren und an dem Aufbau der Community mitzuwirken.

Diesen Gegebenheiten muss der Vorentwurf der aufzubauenden Community Rechnung tragen. Die Strukturen der Open Source Community bieten dabei eine erste Orientierung. Es bietet sich an eine Communitystruktur zunächst so zu entwickeln, dass sie tendenziell in der Lage ist ähnliche Motivationsanreize zu bieten wie Open-Source-Entwickler sie vorfinden. Das muss vor allen Dingen bei dem Aufbau von Verantwortungshierarchien und Entscheidungsprozessen berücksichtigt werden. Für den Aufbau einer Community ist ebenfalls die Entwicklung einer Kommunikationsstruktur von besonderer Bedeutung.

Verantwortungshierarchien, Vertrauensnetzwerke

“Ein zentrales Element jedes Open-Source-Projektes ist die Community, durch die es getragen wird. Mehrfach wird im nachfolgenden Text betont, dass die Community grundsätzlich wichtiger ist als der Einzelne. Daraus ist aber keineswegs abzuleiten, dass Community-Mitglieder alle gleich seien und dass eine Community praktisch selbst organisiert und basisdemokratisch funktioniere. Vielmehr lassen sich in jeder Community mehr oder weniger präzise verschiedene Rollen identifizieren und - typischerweise damit korreliert - eine unterschiedliche Stellung von Personen innerhalb der Community bezüglich Status und Macht ausmachen.“ [Stürmer und Myrach, 34, S. 220] Im Weiteren beschreiben die beiden Autoren ein schichtenartiges Rollenmodell des Aufbaus von Open-Source-Communitys, das sie in einer grafischen Darstellung veranschaulichen (siehe Seite 16).

⁷ Wenn die Community digitalisierte Materialien und Informationen veröffentlicht, kann sich das ändern.

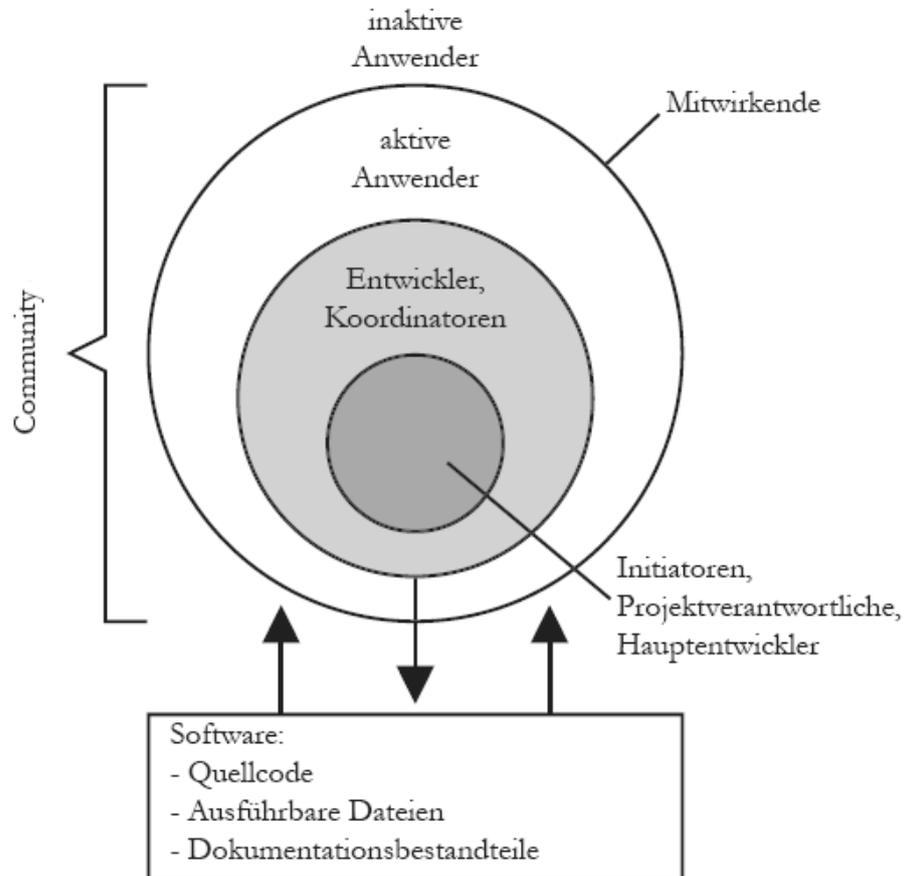


Abbildung 1: Grob typisierte Abstraktion eines Open Source Projekts [Stürmer und Myrach, 34, S. 221]

Gerade in einem OGE ist wichtig, dass jemand Verantwortung für den Fortgang und das Ergebnis übernimmt. Das werden zu Beginn diejenigen sein, die den OGE ins Leben gerufen haben. Weitere Personen können Verantwortung nur dann erlangen, wenn die Projektverantwortlichen ihnen Vertrauen entgegen bringen. Mit mehr Verantwortung fällt ihnen eine gewichtigere Rolle in der Community zu, sie erlangen höheres Ansehen und mehr Macht. Nur wer Vertrauen genießt kann in der Verantwortungshierarchie aufsteigen, weil es keinerlei rechtliche Handhabe bei Vertrauensverstößen gibt. Um überhaupt wahrgenommen zu werden ist es in manchen Projekten aber notwendig, durch wertvolle Beiträge für das Projekt auf sich aufmerksam zu machen.

Der auf Seite 5 schon zitierte Teil aus dem Interview mit Tim O'Reilly belegt das ganz deutlich. Grundsätzlich gilt: "Man kann letztlich nur kooperiert werden durch die Bestätigung derer, die bereits im Netzwerk arbeiten." [Priddat und Kabalak, 25, S. 112] Für Positionen mit Verantwortung gilt besonders, dass man sie nur erreichen kann, wenn jemand, der bereits Verantwortung trägt, einem Vertrauen entgegen bringt. Vor diesem Hintergrund ist das Ziel, ein Schneeballsystem anzustoßen noch einmal besonders zu betrachten. Vertrauen braucht Zeit, soll heißen, dass es zu Beginn etwas

dauern wird, bis der Schneeball ins Rollen kommen kann. Der Entwicklungsprozess braucht Verantwortungsträger und das Vertrauen muss sich in der Pilotphase zunächst aufbauen, wenn nicht mit Menschen zusammen gearbeitet werden kann, zu denen aufgrund persönlicher Bekanntschaft schon ein Vertrauensverhältnis besteht.

Auf der grafischen Darstellung von *Stürmer und Myrach* sind in der Verantwortungshierarchie, Initiatoren, Hauptentwickler, aktive Anwender, inaktive Anwender - in dieser Arbeit schon als free-rider bezeichnet - und andere genannt. In einer INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' müssen diese Verantwortungsbereiche deutlich anders aussehen. Da kann schon die Verantwortung für den Betrieb des Lernladens und das Einhalten der Öffnungszeiten ein wichtiger Verantwortungsbereich sein, ebenso die Verantwortung für die Wartung des Rechnerpools, die Pflege der Homepage usw. Es wird aber auch Verantwortungsbereiche geben, die näher an dem inhaltlichen Entwicklungsprozess liegen. So könnten Verantwortungen für die Entwicklung, Dokumentation und Veröffentlichung einzelner Zweige des Lernbaumes vergeben werden. Hier können große und kleine Äste in die Verantwortung von einzelnen Community-Mitgliedern oder Gruppen gegeben werden. Verantwortungsbereiche sollen so gestaltet werden, dass ein Engagement auch für free-rider attraktiv erscheinen kann. Das soll vor allen Dingen dadurch erreicht werden, dass sie die bereits genannten Anreize von der Möglichkeit der Signalproduktion bis hin zur Befriedigung altruistischer Motive bieten. Man kann das alles lernen und Signalproduktion kann auch Signalproduktion innerhalb der eigenen sozialen Gruppe oder der Community zur Erlangung eines höheren Ansehens sein.

Verantwortungsbereiche

Entscheidungsprozesse

Ebenso, wie es Verantwortlichkeiten in einem OGE geben muss, so muss es auch Regeln für Entscheidungsprozesse geben. Beide Bereiche sind nicht deckungsgleich. "Durch die Freiwilligkeit bei der Mitarbeit hat der Projektinitiator auch keine oder nur sehr bedingte Weisungsbefugnisse gegenüber den Projektmitarbeitern. Wenn diesen die Aufgaben nicht passen, können sie ohne rechtliche oder finanzielle Konsequenzen deren Bearbeitung verweigern oder sich gar aus dem Projekt zurückziehen." [*Stürmer und Myrach*, 34, S. 220] Bei missliebigen Entscheidungen können Projektmitarbeiter schlicht ihren Platz verlassen und sich von heute auf morgen ausklinken. Das macht um so deutlicher, dass die Communitymitglieder in Entscheidungen mit einbezogen werden müssen und dass Entscheidungen tendenziell von einem Zeitpunkt an ausschließlich in der Hierarchie der Community, in den einzelnen Projekten, getroffen werden müssen. Damit kann die Wahrscheinlichkeit erhöht werden, dass andere Communitymitglieder solche Ausfälle kompensieren können.

Das Debian-Projekt, eines der renommiertesten Open-Source-Projekte mit 800 Entwicklern und zusätzlich 200 externen Beitragenden, die rund um die Welt verstreut sind, hat sich zu diesem Zweck eine eigene Verfassung gegeben. Das "Dokument beschreibt die Organisationsstruktur für formelle Entscheidungsfindung innerhalb des Projektes. Es beschreibt nicht die Ziele des Projektes oder wie es diese erreicht, und es enthält keine Richtlinien außer denen, die sich direkt auf den Prozess der Entscheidungsfindung beziehen." [*Debian Projekt*, 6] Die Debian-Verfassung ist das Paradebeispiel dafür, wie direkte Demokratie in einer Community aussehen kann, die einen OGE trägt. Sie legt Organe, Wahlberechtigte und Wahlverfahren fest, bestimmt Antragsverfahren, notwendige Mehrheitsverhältnisse und Abstim-

mungsmodalitäten. Das ist in der Open-Source-Szene kein Standard. Es ist die Ausnahme. Über diese Verfassung werden ungefähr 1000 Menschen rund um den Globus organisiert, die in keinerlei Rechtsverhältnis zueinander stehen und gemeinsam die anerkanntermaßen stabilste Linux-Distribution betreuen und entwickeln. Das Dokument hat keine rechtliche Verbindlichkeit. Es funktioniert, weil alle Beteiligten Debian entwickeln wollen und weil ihnen bewusst ist, dass dieses Projekt mit einer funktionierenden Community steht und fällt.

Ganz anders erfolgen die Entscheidungen bei der Entwicklung des Linux-Kernels. Linus Thorvalds behält sich hier die letzte Entscheidung vor, was häufig zu breiten Diskussionen und gelegentlich zu Anfeindungen führt.

Das Pilotprojekt einer INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' wird keiner ausgeklügelten Verfassung bedürfen. Für die in der Community zu installierenden Entscheidungsprozesse kann die Verfassung des Debian-Projektes aber eine Quelle sinnvoller Anregungen sein.

Wie in der Entwicklung von OSS besteht auch bei der INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' die Möglichkeit, das Projekt zu spalten, wenn man mit einer Entscheidung grundsätzlich und unversöhnlich unzufrieden ist. Jeder - und das könnte, ausreichendes fachliches Verständnis vorausgesetzt, auch ein free-rider sein - kann zu jedem Zeitpunkt aufbauend auf jedem beliebigen Entwicklungsstand des Projektes alle Ergebnisse und Erfahrungen nehmen und einen Projektzweig entwickeln, der von den Entscheidungen in dem ursprünglichen Projekt nicht mehr abhängig ist. Das wird in Softwarezusammenhängen als "fork", Gabelung, bezeichnet.⁸ Wichtig ist dabei nur, dass die Lizenzbestimmungen⁹ eingehalten werden. Die GPL bietet diese Freiheiten unter der Bedingung, dass auch die Derivate Freie Software bleiben und der Quellcode weiterhin veröffentlicht wird.

Kommunikationsstrukturen

Es müssen auf zwei Ebenen Kommunikationsstrukturen entwickelt werden, auf der Ebene der projektinternen Kommunikation und auf der der Kommunikation mit der Außenwelt.

Die projektinterne Kommunikation dient organisatorischen und inhaltlichen Absprachen. Hier reicht der persönliche Kontakt der Teilnehmer untereinander beim gemeinsamen Lernen nicht aus, weil auch das gemeinsame Lernen organisiert werden muss, und zwar um so mehr, je flexibler das Lernen gestaltet wird. Intern müssen aber auch die Ergebnisse dokumentiert, diskutiert und bewertet werden und es muss über die nächsten Entwicklungsschritte beraten und entschieden werden.

Die Kommunikation mit der Außenwelt betrifft Bereiche wie Marketing, die Öffentlichkeitsarbeit, Kontakte mit Kooperationspartnern und die Beschaffung von Ressourcen. Letzteres sowohl in materieller Hinsicht als auch in Bezug auf das Werben neuer Teilnehmer. Kommunikation mit der Außenwelt betrifft auch die Veröffentlichung sämtlicher Ergebnisse vom Prozessverlauf bis hin zu den Lernbäumen.

Für viele dieser Zwecke bietet sich die Kommunikation über das Internet an. Kommunikation über das Internet ist kostengünstig und schnell. Für die

⁸ Das ist - vereinfacht gesagt - auch der Grund dafür, dass so viele unterschiedliche Linux-Distributionen gibt.

⁹ Das Thema Lizenzfragen im Zusammenhang mit den Ergebnissen der Initiative für Bildung 'von unten' wird in dieser Arbeit nicht behandelt werden. Das würde auch den inhaltlichen Rahmen sprengen. Hier ist nur wichtig, dass die Ergebnisse der Initiative unter einer freien Lizenz veröffentlicht werden sollen.

Veröffentlichung von sich permanent verändernden Inhalten, wie z.B. Lernbäumen, kann mit Mindmaps oder Wikis gearbeitet werden. Webbasierte Social Software bietet die Möglichkeit gemeinsamer, webbasierter Entwicklung, z.B. von Lernbäumen. In diesem Fall gehen die Entwicklung und die Dokumentation zusammen. Für sich wenig verändernde Inhalte können Internetseiten erstellt und gepflegt werden. Für fortlaufende Informationen zu aktuellen Themen, Prozessentwicklungen und dergleichen eignen sich Blogs oder Content Management Systeme, Foren und Mailinglisten.

Teile des Marketing und der Ressourcenbeschaffung sowie der Öffentlichkeitsarbeit bedürfen des persönlichen Kontaktes zu Kooperationspartnern, zur Presse, zu Sponsoren und Spendern. In diesen Fällen müssen die Kommunikationsstrukturen mit den Verantwortungshierarchien und den Entscheidungsprozessen abgeglichen werden, damit geklärt ist, wer in welchen Bereichen für die Außenvertretung zuständig ist.

2.2.3 Dokumentation, Bewertung, (Weiter)entwicklung

Die Dokumentation, Bewertung und (Weiter)entwicklung sind wesentliche Bestandteile des OGE und bedürfen gerade bei einer neu entstehenden Initiative besonderer Aufmerksamkeit. Sie gehören auch dann hier in die Systematik, wenn sie wegen ihrer Bedeutung zunächst in die Verantwortung der auf Seite 12 schon erwähnten Trägerorganisation fallen sollen. Die Entwicklung muss aber gemeinsam mit der Community erfolgen und gehört somit, anders als die Konzeption und Entwicklung der Trägerorganisation selbst, in den OGE.

Merchel kennzeichnet Qualitätsmanagement als die Prozesse, "bei denen es um die gezielte und strukturierte Bewertung und Weiterentwicklung der 'Güte'" [21, S. 9] von Dienstleistungen - bei ihm von sozialen Dienstleistungen - geht. Dem Thema Qualitätsmanagement wird in dieser Arbeit ein eigenes Kapitel gewidmet, so dass an dieser Stelle nur wichtig ist, Qualitätsmanagement als Teil des OGE zu identifizieren.

Teil II

DAS PILOTPROJEKT

KONZEPT EINES LERNLADENS

3.1 FUNKTION DES PILOTPROJEKTS

Als Pilotprojekt für den OGE ist die Form eines Lernladens ausgewählt worden. Mit einem Lernladen ist die Vorstellung von einer überschaubaren Größe verbunden. Es soll ja ein Schneeballsystem angestoßen werden und das fängt mit *einem* Schneeball an, den man in die Hand nehmen kann, der also handhabbar ist. Mit einem Laden wird auch ganz allgemein die Vorstellung verbunden, dass er öffentlich zugänglich ist und dass jeder, der vorbei kommt, hineingehen und sich umsehen kann. In den Innenstädten stehen viele Ladenlokale leer. Möglicherweise sind hier mit Glück in Einzelfällen Konditionen auszuhandeln, die die Nutzung eines solchen nicht genutzten Ladenlokals erschwinglich machen.

Ein Lernladen ist der erste Spatenstich für eine Organisation, die einen OGE trägt. Die Gesamtorganisation wird hier als INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' bezeichnet. Diese Organisation gibt es noch nicht. Sie muss von Grund auf neu entwickelt werden. Das Pilotprojekt muss deshalb eine ganze Reihe von Fragen beantworten. Für die Konzeption sind da weniger die eher "technischen" Fragen nach der finanziellen Förderung wichtig, die sich bei der Umsetzungsplanung stellen. Für die Konzeption des Pilotprojekts ist wichtig, die inhaltlichen Fragestellungen im Auge zu behalten, also die Frage ob bzw. wie es am besten möglich ist, Menschen aus der Zielgruppe zu motivieren. Motivieren ist hier sehr umfangreich gedacht. Das bezieht sich auf die Motivation zum Lernen, auf die Motivation das Gelernte entsprechend dem Konzept an nachfolgende Interessenten weiter zu geben und auf die Motivation sich am Entwicklungsprozess durch Verantwortungsübernahme zu beteiligen.

Bei dem Pilotprojekt muss von vorne herein in Betracht gezogen werden, dass es, wenn es erfolgreich ist, Adhäsionskräfte entwickeln muss. Das ist jedenfalls das, was Schneebälle zu ganzen Systemen und zu Lawinen anwachsen lässt. D.h. das Pilotprojekt muss in jede Richtung skalierbar sein und es muss mitreißen können. Die Schnittstellen für diese Skalierbarkeit müssen schon bei der Konzeption mit bedacht werden.

Das Pilotprojekt funktioniert außerdem als Signalproduzent seiner selbst. Es ist den Prinzipien OGE folgend von allen Seiten her einsehbar, es veröffentlicht seine Inhalte und Ergebnisse und erhofft damit Aufmerksamkeit zu erlangen, die die Bereitschaft fördert, das Projekt zu unterstützen.

3.2 "DUALES SYSTEM"

"In den meisten Gerichtsbarkeiten der Welt ist Debian nicht in der Lage, direkt Vermögen oder anderes Eigentum zu besitzen. Daher muss Eigentum von einer Reihe von Organisationen besessen werden, wie in §9.1 genauer beschrieben." [Debian-Projekt, 6]. OGE besitzen nirgends eine eigene Rechtspersönlichkeit. Aus juristischer Sicht sind sie ein informeller Zusammenschluss einzelner Personen. Sie können in ihrer Gesamtheit keine Verträge eingehen, keine Gelder bewegen etc. Das wollen sie auch nicht. Darauf sind sie nicht angelegt. Was sie wollen ist ein kollektives Gut pro-

duzieren und jedermann zugänglich machen. Das stößt aber immer da auf Probleme, wo doch Verträge geschlossen werden müssen. Nicht ein einziges Dokument, das in solchen Projekten erarbeitet worden ist, wäre im Internet abrufbar, wenn nicht irgendjemand dafür bezahlen würde. In manchen Fällen stellen Firmen den Speicherplatz kostenlos zur Verfügung, in anderen Fällen muss jemand privat die Rechtsgeschäfte tätigen und das damit verbundene Risiko tragen.

Die Form, die sich in der Open-Source-Szene am meisten verbreitet hat ist die, Unterstützungs- bzw. Trägerorganisationen zu gründen. Das kann ein Verein sein, eine Stiftung oder auch eine Firma. Im Falle dieses Projekts ist vorgesehen einen gemeinnützigen Verein zu gründen, der die Community unterstützt¹.

3.2.1 Aufgaben der Trägerorganisation

Die Trägerorganisation hat im Wesentlichen drei Aufgaben. Diese Aufgaben bestehen darin, den OGE anzustoßen, die Finanzierung zu organisieren und weitere Unterstützung bereit zu stellen, wenn der Schneeball ins Rollen gekommen ist.

Initiierung des Prozesses

In dem Moment, wo die Trägerorganisation als juristische Person entstanden ist, wird sie auch nach außen hin wahrnehmbar und kann agieren. Bis dahin haben bestenfalls Privatpersonen vorbereitend gehandelt. Für die Initiierung eines in seinem Wesen für den großen Teil der Öffentlichkeit vollkommen neuen Projekts ist Glaubwürdigkeit wichtig. Mit der Gründung einer Trägerorganisation wird auch Glaubwürdigkeit hergestellt.

Die Trägerorganisation wird zunächst selber tätig werden und Räume für einen Lernladen anmieten, das Angebot bekannt machen, potentielle Teilnehmer ansprechen, Pressearbeit machen, Kooperationspartner interessieren usw. usf. Mitglieder der Trägerorganisation werden in Personalunion Aufgaben und Funktionen in der Community übernehmen. In der Anfangsphase werden das wichtigere und verantwortungsvollere Positionen sein, mit fortschreitender Entwicklung werden aus der Community Mitglieder heranwachsen, die solche Funktionen übertragen bekommen können.

Das Zusammenspiel zwischen Trägerorganisation und Community wird hier als duales System bezeichnet. Die INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' besteht also auf der einen Seite aus einer Trägerorganisation, die juristische Person ist und auf der anderen Seite aus einer Community, die ein Zusammenschluss von Menschen ist, die ein gemeinsames Ziel haben, vertraglich aber gegenseitig zu nichts verpflichtet sind.

Finanzierung

Die Trägerorganisation ist für die Beschaffung von finanziellen Mitteln im Wege des Fundraising, durch Spendenakquise, Kooperation mit anderen Partnern oder Beantragung von Fördermitteln zuständig. Sie nimmt zu diesem Zweck Kontakt mit den entsprechenden Institutionen auf, stellt das Projekt und den aktuellen Stand des Prozesses dar und versucht so finanzielle Mittel zu akquirieren. Damit verbunden ist die Aufgabe, die Verwendung der erhaltenen Mittel nachzuweisen. Die Trägerorganisation schließt Verträge ab, deren Nutznießer die Community ist, z.B. bei Mietverträgen.

¹ Zur Begründung für die Rechtsform siehe Abschnitt 4.2.2 auf Seite 44

Unterstützung

Unterstützung der Community bezeichnet hier den fortlaufenden Prozess, der stattfinden muss, wenn die Initiative ihre Arbeit aufgenommen hat. Hier sind zwei wichtige Punkte hervorzuheben. Das Qualitätsmanagement und die Herausgabe eines Markenzeichens (Brand). Es kann ja jeder, der das will, alle Inhalte und Ergebnisse des OGE nutzen um ein eigenes Projekt zu starten, einen eigenen Lernladen zu eröffnen oder die Ergebnisse des Projekts in vollkommen neuen Zusammenhängen anzuwenden, an die bis jetzt noch nicht zu denken ist. Das ist so gewollt. Es kann aber nicht garantiert werden, dass an diesen Stellen die Qualitätsstandards eingehalten werden, die in der Initiative ausgearbeitet wurden. Mit dem Markenzeichen dürfen sich nur diejenigen Ableger und Derivate der Initiative schmücken, die die Qualitätsstandards einhalten *und* sich an der Qualitätsentwicklung in der Initiative beteiligen.

3.3 DER LERNLADEN

3.3.1 *Räumlichkeiten und deren Ausgestaltung*

Der Lernladen befindet sich idealerweise in der Fußgängerzone einer Innenstadt in einem Ladenlokal. Das Ladenlokal hat große Schaufenster durch die man sehen kann, was innen vorgeht. Im Laden ist ein Rechnerpool mit einer Anzahl von 10 bis 20 EDV-Arbeitsplätzen, einem Server, einem Drucker und ggf. weiteren Geräten verfügbar. Die Anzahl ist von der Größe des zur Verfügung stehenden Raumes abhängig. Die Rechner sind so ausgestattet, wie es im Zusatz zum Projekt "Kostenlose Hardware" in Abschnitt B.3 auf Seite 84 beschrieben ist, sind also günstig bis kostenlos zu beschaffende Hardware. Sogar der Server dürfte ohne große finanzielle Aufwendungen zu beschaffen sein.

Als Infrastruktur sind ein Telefonanschluss und eine DSL-Internetverbindung vorhanden. Außerdem müssen Toiletten, getrennt für Frauen und Männer vorhanden sein. Gegenüber diesem verhältnismäßig hohen Aufwand kann die sonstige Ausstattung eher spartanisch ausfallen. Eine kleine Sitzzecke/Besprechungsecke, ein Regal für Bücher eine Kaffeemaschine, Teller, Tassen, Besteck, ein paar Gläser.

Mit einer "fertigen" Ausstattung würde der Prozess der Entwicklung des Lernraums bereits vorgegeben und die Art und Weise des Lernens würde vorbestimmt. Zwar werden auch durch die Installation des Rechnerpools gewisse Vorgaben gemacht, aber es ist wichtig einen "eye catcher" zu haben, der die Aufmerksamkeit auf das Geschehen lenkt. Die Benutzung von Rechnern ist im Lernprozess wichtig, es werden damit keine Vorgaben gemacht, die vollkommen außerhalb des wahrscheinlichen Rahmens liegen. Wie die Räumlichkeiten gestaltet und eingerichtet werden ist davon abhängig, was die Teilnehmer für Ideen und Anregungen einbringen.

Es sind andere räumliche Möglichkeiten für ein solches Pilotprojekt denkbar, die von dieser idealen Form abweichen. Es kann sich um einen geeigneten Raum in einem größeren Gebäude handeln, vielleicht in einem Gemeindehaus, einem Jugendzentrum oder einem Verwaltungsgebäude. Auch dann wäre wichtig, dass die Räumlichkeiten einigermaßen zentral liegen. Mit "Laufkundschaft" ist aber ohne Schaufenster fast nicht mehr zu rechnen und die Idee des Ladens, an dem man vorbeisclendert und in den man hineinsehen kann wäre obsolet. Auf diese Art würde dann keine zufällige "Teilnehmerakquise" mehr stattfinden können.

Hausordnung

Ebenfalls zur "Räumlichen Ausstattung" gehört so etwas wie eine Hausordnung. Man kann das vielleicht als ein "weiches" Ausstattungsmerkmal bezeichnen. Ein großer Teil der Regeln wird sich erst im laufenden Betrieb ergeben können. Es ist aber absolut unverrückbar, dass es keine Androhung von Gewalt geben darf, dass keine illegalen Handlungen vorgenommen werden dürfen, dass in den Räumen nicht geraucht wird² und dass keine berauschenden Substanzen eingenommen werden dürfen. Schließlich ist der Lernladen auch kein Aufenthaltsraum für Menschen, die keine weiteren Interessen haben.

Es wird schon deutlich, dass einige dieser Regeln ohne die Erfahrungen mit der Zielgruppe so nicht formuliert worden wären. Erläuterungsbedürftig ist einmal der Pleonasmus, dass keine illegalen Handlungen vorgenommen werden dürfen. Wo dürfen schon illegale Handlungen vorgenommen werden? Aber gerade im Computerbereich gibt es leicht mal die Vorstellung, dass bestimmte Handlungen wie z.B. Raubkopien herzustellen, neueste Filme ohne Lizenz aus dem Netz herunter zu ziehen eher zu den lässlichen Sünden gehören. Eine solche Haltung wird nicht toleriert werden³. Gleiches gilt für Drogendelikte. Dass der Lernladen kein Aufenthaltsraum ist muss ebenfalls näher erläutert werden. Dieser Punkt kann etwas weniger streng gehandhabt werden als die Frage illegaler Handlungen. Natürlich sollen sich Menschen auch zum Schnuppern im Laden aufhalten können und nicht jeder der herein kommt muss gleich ein Buch zur Hand nehmen. Es ist aber auch denkbar, dass Menschen sich nur aufhalten wollen, weil es warm ist und sich auch über einen längeren Zeitraum zu keiner Mitarbeit bewegen lassen. Das kann störend sein und hat häufig die Tendenz sich auszuweiten. Dem soll vorgebeugt werden.

3.3.2 Wie kommt man im Lernladen zum Lernen

An dieser Stelle ist quasi der Urprozess des Lernladens bzw. der INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' zu beschreiben. Jemand kommt neu in den Lernladen. Es passiert das, was in jeder Bildungsberatung geschieht. Es ist jemand im Raum ansprechbar der mit dem potentiellen Teilnehmer ein Gespräch führen kann. Für denjenigen, der den Laden betritt, ist deutlich erkennbar, wer als Ansprechpartner fungiert. An diesen Ansprechpartner kann man sich wenden um Informationen darüber zu bekommen, um was für einen Laden es sich eigentlich handelt und was in dem Laden passiert. Man kann mit dem Ansprechpartner aber auch ein Gespräch über die eigenen Lernideen führen.

Die Lernidee

Für den Fall, dass jemand eine mehr oder weniger konkrete Lernidee hat, wird nach einem Standardschema vorgegangen, wie es in der Abbildung auf Seite 39 dargestellt ist. Zunächst geht es darum, wie konkret der Nachsuchende seine Lernidee darstellen kann. Die einfache Aussage Englisch lernen zu wollen wäre zu unkonkret. Der Nachfragende müsste konkretisieren

² Das wäre auch ohne das aktuelle Nichtraucherschutzgesetz so.

³ Allerdings kann sich eine Miniprojektgruppe gerne auf die Suche nach den abertausenden freien MP3s im Internet machen, die legal und kostenlos zu erhalten sind, weil sie einer freien Lizenz unterliegen. Es steht zu vermuten, dass hier Schätze aufzutreiben sind, die abseits vom Mainstream der Musikindustrie liegen.

zu welchem Zweck er Englisch lernen will. Schließlich macht es einen Unterschied, ob er das Ziel hat in seinem nächsten Auslandsurlaub besser zurecht zu kommen oder ob er englische Fachliteratur lesen können will. Wenn dem Nachfragenden eine Konkretisierung nicht möglich ist, dann benötigt er zusätzliche Informationen. Diese bekommt er, wenn möglich, in einem Beratungsprozess durch ein anderes Community-Mitglied. Sollte niemand in der Lage sein die notwendigen Informationen zu geben, dann wird der Nachfragende dabei begleitet diese Informationen zu beschaffen, zu erforschen. Diesen Prozess der Beratung und Informationsbeschaffung muss nicht der erste Ansprechpartner mit ihm durchführen sondern das sollte jemand tun, der etwas von dem Lerngebiet/Lernbaum versteht, in dem sich die Lernanfrage bewegt. Aus diesem Beratungsprozess ergeben sich dann wieder unterschiedliche Möglichkeiten. Bestätigung, Modifikation oder Aufteilung des ursprünglichen Lernziels. Es ist auch möglich, das Vorhaben komplett aufzugeben.

Wenn das Lernziel beschrieben werden kann, dann wird im nächsten Schritt festgestellt in welchen Lernbaum es gehört und wenn dieser durchgehend beschrieben ist, dann ergeben sich dadurch die Module, die zur Erreichung des Lernziels absolviert werden müssen. Auf dieser Basis erfolgt ein Profiling des Lernwilligen in dem mittels Befragung festgestellt wird, welche im Lernbaum enthaltenen Module er bereits kann und welche er noch lernen muss. Für die Aneignung dieser Module müssen Gelegenheiten gesucht und möglicherweise geschaffen werden die der Lernwillige nutzen kann. Was die Module angeht, die er schon kennt, so muss geklärt werden ob er bereit und in der Lage ist bzw. in die Lage versetzt werden kann diese seinerseits innerhalb des Lernladens anzubieten. Das alles wird in einer Datenbank festgehalten in der die Lernziele mit den Lernbäumen und den Lernangeboten abgeglichen werden können.

Das Problem der Anfangsphase besteht darin, dass zu Beginn nicht ein einziger Lernbaum tatsächlich beschrieben und veröffentlicht ist. Es sind auch nicht genügend Personen da, die Lehrangebote machen können. Der Schneeball wird gerade erst geformt, er rollt noch nicht. Der Lernladen hat an seinem ersten Öffnungstag nichts in den Regalen liegen. Alles, was es gibt ist ein Pool von Rechnern mit Internetanbindung und jemanden, der als Ansprechpartner fungiert und vielleicht gerade damit beschäftigt ist, den Rechnerpool zu installieren. Es gibt keine Datenbank in der die Lernidee des ersten Besuchers eingetragen werden könnte und es gibt nichts, womit seine Lernidee abgeglichen werden kann. Der Besucher wird trotzdem nach dem Schema des Urprozesses bedient. Da, wo Lücken auftauchen endet der Prozess vorläufig. Es muss zunächst versucht werden diese Lücken zu füllen. Wenn z.B. keine Konkretisierung der Lernidee möglich ist und aktuell niemand zusätzliche Informationen geben kann um mit dem Lernwilligen das Lernziel zu konkretisieren, dann stockt der Prozess an dieser Stelle. Die schlechtere Möglichkeit ist, dass der Prozess so lange stockt, bis sich jemand findet. Die bessere Möglichkeit ist die, dass der Lernwillige gemeinsam mit dem/einem Ansprechpartner beginnt nach diesen Zusatzinformationen zu recherchieren. Das kann direkt vor Ort über das Internet geschehen, das muss aber durch Nachfragen bei real existierenden, greifbaren Personen ergänzt und vervollständigt werden. Wenn der Lernwillige zu motivieren ist, sich auf diesen Weg zu begeben und wenn er beginnt im Wege von Networking über seinen Bekanntenkreis Menschen zu finden, die ihm die zusätzlichen Informationen geben können, dann hat der Schneeball schon zu rollen begonnen. Das Ergebnis des gesamten Beratungs-, Recherche- und

“Forschungs“-Prozesses muss zusammen getragen und als Lernbaum im Lernbaumwiki veröffentlicht werden.

FAZIT: Das Geschehen kann an jedem Punkt des vorgesehenen Ablaufplans stecken bleiben. Das gilt besonders in der Anfangsphase, wo Lernbäume nicht beschrieben sind und bestimmte Module nicht angeboten werden können. An jeder dieser Stellen wird versucht diese Hürde dadurch zu überwinden, dass sie in kleinen Schritten angegangen wird. In einem fortgeschrittenen Entwicklungsstadium wird damit gerechnet, dass solche Hürden relativ schnell überwunden werden können.

Ich will lernen, aber was?

Bleibt der Fall in dem jemand zwar gerne etwas lernen möchte, aber keine rechte Lernidee hat. Das mag eine Fallkonstruktion sein, die zunächst etwas unwahrscheinlich anmutet, aber es gibt schließlich auch Menschen, die nicht wissen, was sie beruflich machen sollen und was ihren Fähigkeiten entspricht. Für solche Fälle gibt es die Berufsberatung, die in vielen Fällen die Vorschläge an die Ratsuchenden daran ausrichtet, was im Arbeitsmarkt zur Zeit verlangt wird, sofern das nur irgendwie mit den Fähigkeiten des Ratsuchenden in Einklang zu bringen ist. Es kann also auch sein, dass jemand sich an dem OGE beteiligen will und keine eigene Lernidee hat.

Es wäre denkbar, den Lernwilligen vorzuschlagen, dass sie sich mit Themen auseinandersetzen, die in der Initiative gerade dringend benötigt werden. So werden im Projekt sicher immer Menschen benötigt, die Interesse haben Datenbanken mit webbasierten Benutzerschnittstellen zu programmieren, zu administrieren und zu pflegen. Eine lange Liste anderer notwendiger Tätigkeiten, die zum Betrieb des Projekts erforderlich sind, vor allen Dingen dann, wenn der Schneeball ins Rollen kommt und wächst, ließe sich mit einem kleinen Brainstorming mühelos erstellen. Wann immer jemand Spaß an Tätigkeiten hat, die im Projekt benötigt werden, so sollte ihm das notwendige Wissen vermittelt werden können. Eine Option für die Beratung von Menschen, die keine Lernidee haben, geht also in die Richtung zu schauen ob das, was gerade notwendig gebraucht wird mit den Interessen des Nachfragenden in Übereinstimmung zu bringen ist. Wenn das nicht der Fall ist muss versucht werden, die bestehenden Angebote mit den Fähigkeiten und Interessen des Lernwilligen abzugleichen.

Die letzte, nicht die schlechteste Option, dem Lernwilligen zu einer Lernidee zu verhelfen geht in Richtung auf die Anwendung von Methoden, die im weitesten Sinne als Selbsterfahrung zu bezeichnen sind. Life/Work Planning (L/WP)⁴, eine aus den USA herüber schwappende Methode zur Arbeitssuche, arbeitet in der Regel mit Gruppen von Arbeitssuchenden. Einer der ersten Schritte ist, dass die Gruppenmitglieder sich ihrer eigenen Fähigkeiten bewusst werden indem sie der Gruppe eine Begebenheit erzählen, die sie besonders gut gemeistert haben. Die zuhörenden Gruppenmitglieder notieren derweil, welche persönlichen Fähigkeiten in der Darstellung zu Tage treten. Das sind immer mehr, als der Erzähler wahrhaben will. Leider gilt in unseren Breitengraden noch immer das Motto: “Eigenlob stinkt!” und “Streber” ist ein Schimpfwort für Menschen, die sich Mühe geben etwas zu lernen. Diese weit verbreitete Haltung hält viele ab, sich zu bemühen. Es gibt unzählige weitere Methoden mit denen Lernideen angestoßen werden können. Wichtig ist nur, dass der Lernwillige auch Zeit und Energie in den

⁴ vergl. z.B.

Prozess investieren will. Dass jemand absolut keine Fähigkeiten hat, die er durch Lernen ausbauen, erweitern und in neue Zusammenhänge stellen kann, ist undenkbar.

Wie man von seiner Lernidee zu dem dazugehörigen Lernpfad kommt, das ist in der Anfangsphase eines der zentralen Themen. Der Aufbau von Lernpfaden und die Begleitung bei der Erarbeitung dieser Lernpfade kann eine eigene Lernidee sein. Diese Lernidee lautet dann: "Wie recherchiere ich Lernbäume/Lernpfade zu einer/meiner Lernidee." In der Anfangsphase des Pilotprojekts wird sich jeder mit diesem Thema beschäftigen müssen.

3.3.3 Einzelprojekte

Kein Mensch läuft ohne Fähigkeiten durch die Welt. Er existiert und das zeigt, dass er es geschafft hat sein Leben bis heute zu meistern, ob nun durch Manipulation anderer oder durch eigene Anstrengung ist dabei zunächst gleichgültig. Er schafft es zu überleben. Schein spricht über "stillschweigende Kenntnisse". "Vieles, was wir letztlich Intuition, Urteilsvermögen, Weisheit u.ä. nennen sollte eher als stillschweigende Kenntnisse und Fähigkeiten bezeichnet werden, die man sich im Laufe eines langen Zeitraums aneignet. Wir werden in der Zukunft die Entmystifizierung dieses Konzeptes erleben, sowie die Entwicklung von Trainings- und Ausbildungsprogrammen, die diese stillschweigenden Elemente betonen." [Schein, 28, S. 48] Das "u.a." kann weiter spezifiziert werden als Bauernschläue, Manipulation, Erregen von Mitleid - allerdings wird es immer bei dem "u.a." bleiben, weil eine abschließende Aufzählung stillschweigender Kenntnisse nicht möglich ist. Die INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' will genau diese Kenntnisse berücksichtigen und konstruktiv nutzen! Das passiert sowohl im ganz alltäglichen Ablauf beim Lernen, aber es soll, wo möglich, auch besonders in Einzelprojekten⁵ versucht werden.

Neben den "stillschweigenden Kenntnissen" gibt es eine Form von Kenntnissen, die hier als fehlgeleitete Kenntnisse bezeichnet werden sollen. Viele Fähigkeiten, die jemand hat, werden manchmal - vielleicht auch nur vermeintlich - nicht geschätzt. Jedenfalls werden sie nicht in produktiven Zusammenhängen abgerufen. Diese Fähigkeiten werden dann sinnentleert, unproduktiv oder kontraproduktiv genutzt, einfach nur um sie zeigen oder demonstrieren zu können. Das Beispiel des arbeitslosen 20jährigen Müßiggängers⁶, der ein perfekt und bis in alle Einzelheiten durchdachtes Szenario entwirft, wie er die Mailbox seiner ehemaligen Lehrerin durch Überflutung mit Mails (Mailbombing) lahm legen könnte ohne dass man das auf ihn zurück führen kann, ist da eines der harmloseren Beispiele.

Die INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' wird versuchen Einzelprojekte zu initiieren in denen beide Formen von Kenntnissen abgerufen werden könnten. Einzelprojekte können sowohl von der Trägerorganisation initiiert werden als auch von der Community. Einzelprojekte erfüllen, je nach Ausrichtung, unterschiedliche Zwecke. Ein Zweck kann sein, Werbung für das Gesamtprojekt zu machen, d.h. dem Lernladen Lernwillige, fertig ausgestattet mit Lernideen, zuzuführen. Ein anderer Zweck kann sein, Einzelprojekte zu starten damit Gelerntes angewandt werden kann, in denen aber auch neue Lernideen entwickelt werden können. Und schließlich haben Einzelprojekte

⁵ In diesem Abschnitt wird zur Unterscheidung von der Gesamtinitiative, die synonym in den vorangegangenen Abschnitte auch schon einmal als Projekt bezeichnet wurde von Einzelprojekten gesprochen.

⁶ Ich kenne ihn persönlich.

den Sinn auf einen häufig gehörten und nicht von der Hand zu weisenden Einwand gegen die Idee vom Schneeballsystem zu reagieren.

Der Einwand geht dahin, dass in Frage gestellt wird, dass bei Menschen, die gerade etwas gelernt haben Interesse besteht das nun ihrerseits dem Nächsten weiter zu vermitteln, der den gleichen Lernpfad nach ihnen beschreiten will. In dem Einwand wird unterstellt, dass ein größeres Interesse bestehen könnte, selber den nächsten Schritt zu gehen, als "Nachhinkende" mit zu ziehen. Gegen diesen Einwand können alle Punkte angeführt werden, die die Motivation von Open-Source-Entwicklern zur unentgeltlichen Arbeit beschreiben (vergl. in Abschnitt 1.2 ab Seite 5). Gegen den Einwand kann auch angeführt werden, "dass man etwas erst dann richtig verstanden hat, wenn man es einem anderen erklären kann" [Vorhilfe e.V., 36]. Diese Fähigkeit zu erwerben ist ein echter Lernschritt im Interesse des Lernenden. Einzelprojekte können hier ein weiteres motivierendes Element beisteuern. Unter Einzelprojekten werden Vorhaben verstanden bei denen die Zusammenarbeit mehrerer Mitglieder und ggf. unterschiedlicher "Lerndisziplinen" erforderlich ist, um das Ziel des Einzelprojekts zu erreichen. Mögliche Inhalte sind in den folgenden Abschnitten beschrieben. Das Kalkül dabei ist, dass das Arbeiten an einem gemeinsamen Ziel auch die Bereitschaft fördert, anderen Communitymitgliedern die Grundlagen, Methoden und Arbeitsweisen des Einzelprojekts beizubringen. Diese Bereitschaft kann eine existentielle Notwendigkeit sein, wenn sich das Einzelprojekt gründet oder wenn es gut läuft und personell wachsen muss. Einzelprojekte sind Untergruppierungen der Community mit eigener Struktur und eigener Verantwortung.

Das Hardwareprojekt

Im Anhang B auf Seite 77 findet sich ein voll ausgearbeitetes Konzept für ein Einzelprojekt, dessen Ziel es ist, Klienten Sozialer Arbeit mit kostenlosen PCs zu versorgen, um damit die Softwarekompetenz und die Bildungsbereitschaft der Klientel zu erhöhen. Das Hardwareprojekt ist auf die Kooperation mit einem Träger aus dem Beschäftigungs- und Bildungsbereich angelegt. Das trägt der Tatsache Rechnung, dass die INITATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' sich zunächst im Aufbau befindet und nicht die Kapazitäten hat, ein solches Einzelprojekt in Eigenregie durchzuführen. Wenn der Schneeball aber in Fahrt gekommen ist, könnte ein derartiges Hardwareprojekt an anderen Standorten auch von der Community selbst durchgeführt werden.

Das Hardwareprojekt ist ein Beispiel für ein Einzelprojekt, das den Zweck hat, Werbung für das Gesamtprojekt zu machen und dem Lernladen Lernwillige, fertig ausgestattet mit Lernideen, zuzuführen. In den kostenlos zur Verfügung gestellten Rechnern kommt eine topaktuelle Distribution des Betriebssystems Linux zum Einsatz, die auch auf älteren Rechnern eine ansprechende Arbeitsgeschwindigkeit ermöglicht. Das ist schon aus lizenzrechtlichen Gründen notwendig. Linux kann ohne Zahlung von Lizenzgebühren weiter gegeben werden. Microsoft unterstützt mit seinen aktuellen Betriebssystemen ältere Hardwaregenerationen nicht mehr. Es würde keinen Sinn machen, das auf dem kostenlos erhaltenen Rechner mitgelieferte Betriebssystem gegen eine ältere gerade noch lauffähige Windowsversion zu ersetzen. Einbußen in der Geschwindigkeit, Funktionsverlust, mangelnde Kompatibilität zu aktuellen Programmen und - bei vermutlich illegal besorgten Kopien - ggf. juristisch verfolgbare Verletzung von Lizenzbestimmungen wären die Folge.

Ein Interessent steht also vor der Wahl, einen PC geschenkt zu bekommen und sich mit dem unbekanntem Betriebssystem auseinander zu setzen oder

darauf zu verzichten. Mit der Entscheidung für den PC ist gleichzeitig eine Lernidee geboren. Der Lernladen wird bei Start des Hardwareprojekts den Lernbaum und die Lernmöglichkeiten für diese Lernidee vorhalten.

Einzelprojekt: Haushaltskasse bei ALG II

Die INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' richtet sich zunächst an arbeitslose oder in prekären Beschäftigungsverhältnissen untergebrachte Klienten Sozialer Arbeit. Fast alle dieser Klienten haben wenig Geld zur Verfügung und sind von ALG II abhängig. Ein Einzelprojekt könnte sich mit ihrem Ausgabeverhalten beschäftigen mit dem Ziel heraus zu bekommen, mit welchem Ausgabeverhalten man den Monat finanziell am Besten übersteht, wo man am besten einkauft usw. Weitere Fragestellungen, die sich an ein solches Projekt richten könnten, sind denkbar.

Das Projekt hätte sich mit der Erfassung, Erhebung und Auswertung der Daten zu beschäftigen. Hinzu kämen Fragen des Datenschutzes und der Anonymisierung der Datenlieferanten. Zu jedem dieser Punkte sind weiter umfangreiche Ausführungen möglich.

Das Haushaltskassenprojekt gehört als Einzelprojekt in erster Linie in die Kategorie, die dazu dient Gelerntes sinnvoll anzuwenden und neue Lernideen zu entwickeln.

Weitere Ideen für Einzelprojekte

sind mit etwas Phantasie zu finden. Es braucht nur Menschen, die mitmachen wollen. Alles, was hier beschrieben ist - und das gilt nicht nur für die Einzelprojekte - sind Ideen und Vorstellungen eines Einzelnen, die auch deswegen vielleicht etwas einseitig in eine bestimmte Richtung gehen. Es geht aber um einen OGE und da sind auch Einzelprojekte gemeinsam in der Gemeinschaft zu entwickeln. Insofern sollen hier keine weiteren Ideen beschrieben werden. Diese werde ich bei Bedarf in den gemeinschaftlichen Entwicklungsprozess einbringen. In "Maximilian 2010" ist die Einrichtung eines Zukunftsforums [Schreiber, 29, S. 33] angerissen worden, in dem neue Projekte vorgeschlagen, diskutiert und beraten werden können. Dieses Zukunftsforum wird es auch in dem Pilotprojekt eines Lernladens geben. Dieser Abschnitt hatte die Aufgabe deutlich zu machen, wie Einzelprojekte aussehen können und welche Funktionen sie haben. Sie können sicher auch ganz anders aussehen und trotzdem die gleichen Funktionen erfüllen.

3.3.4 *Wie in einem Lernladen gelernt wird*

Lernen rund um die Uhr

Ausgehend von der Idealvorstellung ist der Lernladen 24 Stunden am Tag geöffnet. Das Motto "Lern doch, was Du willst!" soll ergänzt werden durch das Motto: "Lern doch, wann Du willst!" Verabrede Dich mit Deinen Lernpartnern oder Deiner Lerngruppe zu jedem beliebigen Zeitpunkt im Lernladen und nutze die Infrastruktur. Anders herum ausgedrückt: Wann immer Du in den Lernladen kommst, Du wirst jemanden finden, den Du ansprechen kannst und mit dem Du Fragestellungen erörtern kannst.

Ganz abgesehen davon, dass die Verwirklichung dieser Idealvorstellung allenfalls in einem fortgeschrittenen Stadium des Entwicklungsprozesses denkbar ist, so liegt sie doch in einem aktuellen Trend. Allein aufgrund seiner Bezeichnung unterliegt ein Lernladen noch nicht dem Ladenschlussgesetz

aber selbst das würde ihn heutzutage nicht mehr daran hindern während der Woche 24 Stunden am Tag zu öffnen. Inhaltlich liegt die Intention der 24-Stunden-Öffnung allerdings näher an den Absichten, die die amerikanische Elektronikette Best Buy bei der inzwischen als erfolgreich bewerteten Einführung des Arbeitsmodells "Rowe" hatte. "Rowe, kurz für 'Results-Only Work Environment'. Das bedeutet, dass jeder arbeiten kann, wann, wo und wie lange es ihm gefällt, so lange die anstehenden Aufgaben erledigt werden und keiner seine Kollegen hängen lässt. Was am Ende zählt ist einzig und allein das messbare Ergebnis." [Heuer, 12, S. 105] Bei Best Buy hatte das Umdenken aufgrund einer Umfrage unter der Belegschaft begonnen, die ergeben hatte, dass nicht die Bezahlung sondern die "richtige Balance aus Arbeit und Privatleben [...] sowie auf Möglichkeiten sich beruflich weiterzuentwickeln und mobil zu sein" [Heuer, 12, S. 107] an erster Stelle standen.

Die Situation ist mit dem Lernen in OGE zu vergleichen. Für den Teilnehmer zählt lediglich das Lernergebnis, sein persönliches Wachstum. Für seine Lernpartner, die Projektgruppe oder die Community zählt, dass er die eingegangenen Verpflichtungen erfüllt. Und bei all dem ist für den Teilnehmer wichtig, seine Lern- und Communityaktivitäten mit seinen sonstigen Verpflichtungen in Einklang bringen zu können. Da helfen "flexible Öffnungszeiten". In vielen Kleinstädten gibt es Spielhallen, die - zugegebenermaßen mit anderer Intention - 24 Stunden am Tag geöffnet haben.

Gemeinsames Lernen

Lernen ist ein sozialer Prozess. "Wir erkennen immer deutlicher, dass Lernen keine Einzelaktivität ist, sondern innerhalb einer Gruppe, die eine gemeinsame relevante Aufgabe verfolgt, am effektivsten ist. Zum einen verringert die Gruppenatmosphäre die Ängste, die mit Lernen verbunden sind, zum anderen erleichtern sie den Prozess, indem die Motivation erhöht und der Lernende bei der Sache gehalten wird, sowie durch die unmittelbare Anerkennung positiver Ergebnisse. Ein Haupthindernis ist hier die Einstellung unserer Kultur, dass der Einzelne verantwortlich zu machen ist, was durch Vergabe von Noten, individuelle Leistungsbeurteilung und individuelle Belohnung zum Ausdruck kommt. Es ist davon auszugehen, dass in Zukunft mehr mit Gruppenanreizen und Gruppenbelohnungen experimentiert wird." [Schein, 28, S. 47]

Genau diese Gruppenprozesse will der Lernladen fördern, damit ist die Signalproduktion Einzelner nicht ausgeschlossen. Das Gemeinschaftliche bekommt eine besondere Bedeutung. Es geht eben nicht um Konkurrenz sondern darum zu erreichen, dass der mitlernende Nachbar mit seinem Wissensstand nicht nach hinkt. Die Ideen von gemeinsamen Projekten entspricht der von Schein genannten relevanten gemeinsamen Aufgabe. Aber auch das Wachsen an individuellen Lernzielen soll nicht zu kurz kommen. Auch das soll gemeinsam mit anderen Lernenden passieren, gemeinsam vor einem Rechner sitzend und etwas probieren, erklären, recherchieren oder etwas planen, beraten, schreiben oder sich gegenseitig Vokabeln abfragen, neue Methoden des gemeinsamen Lernens ausarbeiten. Das ist das Bild, das mit der Vorstellung von einem funktionierenden Lernladen entsteht. Der Unterschied zwischen Lernen und Lehren schwimmt da, wo die Wissensunterschiede nicht so groß sind und das Lerngebiet für den Einzelnen kein vollkommenes Neuland ist.

Trotzdem wird es erforderlich sein, dass auch durch Einzelne Wissen so weiter gegeben wird, dass andere einem Vortrag lauschen, einer Demonstration zusehen oder unter Leitung zusammenarbeiten. Konkrete, von den

herkömmlichen Unterrichtsmethoden abweichende Formen müssen noch entwickelt werden. Es sind auch Veranstaltungen denkbar, die zu neuen Lernideen animieren sollen, z.B. indem jemand über sein Lieblingswissensgebiet berichtet und versucht Menschen zu finden, die das auch interessiert und es mit ihm vertiefen wollen.

Lernmethoden

Zum Lernen werden alle Methoden genutzt, für die Lernmaterialien und Anleitungen kostenlos beschafft werden können, entweder, weil sie kostenfrei zur Verfügung stehen oder weil jemand aus seinem privaten Besitz etwas - leihweise oder als Sachspende - zur Verfügung stellt.

Ein großer Teil gut nutzbarer Materialien steht auch im Internet zur Verfügung. Die schon zitierte Internetseite des [VORHILFE.DE E.V](#) ist ein Online-System zum Thema Mathematik, wie es mit dem Lernladen als Präsenz-System ohne spezifische fachliche Ausrichtung geplant ist. Es gibt eine Community und es gibt user-to-user-assitance. Die Teilnahme ist kostenfrei. Jeder, der sich berufen fühlt kann mitmachen. Wann immer jemand in den Lernladen käme und das Lernziel hätte, seine Schulmathematik zu verbessern, würde er in die Lage versetzt werden diese Seite für sich zu nutzen. Am besten natürlich gemeinsam mit anderen. Die Initiative würde hier keine neuen Angebote entwickeln sondern an der Optimierung des bestehenden Angebots mitarbeiten.

Das Internet ist voll von Lernmöglichkeiten dieser Art. Das geht von der Schulmathematik der Primarstufe bis zu Videomitschnitten von Universitätsvorlesungen. In die Lernbäumen werden die kommentierten Links zu dem jeweiligen Angebot aufgenommen, ähnlich wie das im Ubuntu-Wiki gemacht wird. Was ich noch nicht gefunden habe ist ein Online-Kurs zur Bedienung eines Handys. Alles, was eine Google-Suche zu diesem Thema hergibt sind einige Kursangebote von Volkshochschulen zu diesem Thema. Das zeigt zumindest, dass ein solches Angebot keine ganz so abwegige Idee ist, wie man vielleicht denken könnte. Wichtig ist bei allen Angeboten nicht einfach nur zu zeigen, wie etwas funktioniert, wie man beispielsweise eine SMS verschickt. Lernen hieße hier die grundsätzliche Funktionsweise des Handys, so weit wie für die eigenen Zwecke notwendig, zu verstehen, um sich - das wissend - auch nach einigen Tagen ohne SMS-Versandaktivitäten noch herleiten zu können, wie es funktioniert.

Einfach nur zusehen ..

..ist natürlich auch möglich. Wie in jedem anderen Laden kann man eintreten und sehen, was der Laden zu bieten hat. Man kann Menschen über die Schulter sehen bei dem, was sie machen. Es gibt auch die Möglichkeit zu schnuppern und zu sehen ob der Lernladen ein Angebot hat, das einem zusagt.

3.4 ROLLENVERTEILUNG

Zum Aufbau einer Community, die einen OGE tragen soll, gehört auch die Herausbildung von Verantwortungshierarchien und Vertrauensnetzwerken. In Open-Source-Communitys ergeben sich die Vertrauens- und Hierarchienetze auf Grund der Qualität der Beiträge der einzelnen Entwickler zu den Projekten. Beim Start des Pilotprojekts wird nicht auf vergleichbare Erfahrungen zurück gegriffen werden können.

Die Verantwortungsbereiche in dem Lernladen können vorab nur grob beschrieben werden, wie das auf Seite 17 gemacht wurde. Die konkreten Verantwortungsbereiche müssen sich aus der praktischen Arbeit entwickeln. Sie müssen zu jedem Zeitpunkt für alle Beteiligten nachvollziehbar beschrieben sein.

Es muss mit der Verantwortungsübergabe und dem Vertrauen vorsichtig experimentiert werden. Das schließt Rückschläge nicht aus. Andererseits wird das Pilotprojekt zu Beginn nicht die Möglichkeiten bieten, ein breites Spektrum an Verantwortungsbereichen zu etablieren. Es wird an dieser Stelle wenig Druck bestehen. Da es sich aber um ein zentrales Element des Communityaufbaus handelt müssen hier notfalls sogar Möglichkeiten geschaffen werden um Erfahrungen zu sammeln.

3.5 SCHNITTSTELLEN UND SKALIERBARKEIT

Erfahrungen und Entwicklungen aus dem Pilotprojekt müssen von Nachahmern und eigenen Ablegern genutzt werden können. Das wird in erster Linie durch die Veröffentlichung von Ergebnissen und Materialien erreicht. Alle Datenbanken, die das Projekt erstellt werden im Internet zugänglich sein. Das ist besonders wichtig für die Datenbank über die die Lernziele mit den Lernbäumen und den Lernangeboten abgeglichen werden und für das Wiki in dem die Lernbäume veröffentlicht und gepflegt werden.

Es gilt darüber hinaus für Grafiken und Erläuterungen zur Ablauforganisation und für die Veröffentlichung der Verantwortungsbereiche derjenigen Mitglieder/Teilnehmer, die Verantwortung übernommen haben. Es kann zu Beginn des Pilotprojekts zu beachten sein, dass in der Öffentlichkeit die Mitgliedschaft in der Community mit der Zugehörigkeit zur Zielgruppe gleich gesetzt wird. Hier müsste bei Veröffentlichungen auf die Persönlichkeitsrechte der Mitglieder geachtet werden, vor allen Dingen indem sie entsprechend beraten werden, damit sie keine negative Signalproduktion betreiben. Das dürfte sich bei gutem Verlauf des Projekts aber verändern.

Neu entstehende Ableger, kleinere oder größere, können so erkennen, was sie tun müssen um sich der INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' anzuschließen. Gründe für neue Ableger kann es vielfältige geben. Einer der sympathischsten Gründe wäre der, dass der Lernladen aus allen Nähten platzt und Lernende dazu übergehen Hauskreise zu gründen, d.h. in private Räumlichkeiten auszuweichen. Sie würden aber weiterhin an den Lernbäumen mitarbeiten, ihre Aktivitäten in die entsprechenden Datenbanken eintragen, an Zukunftsforen und an der Qualitätsentwicklung mitarbeiten. Ein anderer, nicht minder sympathischer Grund wäre, dass sich an weiter entfernten Orten Lernläden nach gleichem Muster gründen, weil das Projekt erfolgreich ist, ein gutes Angebot nicht nur für die Zielgruppe darstellt und damit Schule - besser gesagt: Lernladen macht.

Auch die Trägerorganisation wird ihre Daten in Bezug auf Organisation und Finanzierung des Lernladens so weit offen legen, wie die Kostenträger das erlauben.

3.6 IST EINE ORGANISATION IN DER GELERNT WIRD AUCH EINE "LERNFÄHIGE ORGANISATION"?

Der Studienbrief zur Organisationsentwicklung beginnt direkt nach der Einleitung im zweiten Kapitel mit der Frage: "Warum sollen Organisationen sich verändern?" [Merchel, 22, S. 9] Ist das eigentlich eine Frage, die eine

vollkommen neu ins Leben gerufene Organisation betrifft? Ist nicht der Aufbau einer neuen Organisation Organisationsentwicklung par excellence? Dieser Sichtweise wird so schnell niemand widersprechen können. Aber darin liegt auch eine Chance, die es zu nutzen gilt.

In einem Zitat von Wilke wird im Studienbrief [Merchel, 22, S. 103] dargelegt, dass Organisationen wie Menschen sich der Mühe des Lernens erst unterziehen, wenn es sich aufgrund eingetretener oder heraufziehender Krisen nicht mehr vermeiden ließe. Es wird damit charakterisiert, "worum es beim Leitbil der 'lernfähigen Organisation' geht: Es geht um das Bestreben, Lernen nicht nur in Krisensituationen zu aktivieren sondern Lernen als Reflexions- und Handlungsprinzip auf Dauer zu stellen und es nicht nur auf einen Mechanismus zur Krisenbewältigung zu verkürzen." [Merchel, 22, S. 103]

Bezogen auf die INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' kann man sagen, dass es ihre ureigenste Intention ist, Lernen als Handlungsprinzip auf Dauer zu stellen. Die Chance, die im Aufbau einer neuen Organisation besteht ist, von vorne herein dafür zu sorgen, dass Lernen auch als Reflexionsprinzip durchgehend angewandt wird. Dabei ist wichtig, dass nicht nur die Initiatoren des Prozesses, also die Trägerorganisation, sich Gedanken über den Entwicklungsstand des OGE machen sondern dass auch die Communitymitglieder eingeladen und befähigt werden kreative Ideen zum Fortgang des Prozesses und des Gesamtprojekts zu entwickeln, über den gegenwärtigen Entwicklungsstand zu reflektieren, Fehlentwicklungen wahrzunehmen und zu benennen und Lösungsideen zu entwickeln. Die wünschenswerte Haltung in der das geschehen sollte wäre etwa zu beschreiben mit: "Wir bauen gemeinsam etwas auf." Und diese Haltung ist schon dem Terminus "gemeinschaftlich" in der Bezeichnung OGE immanent. Wichtig ist, dass sie auch gelebt wird. Kritik als Chance zur Veränderung zu begreifen, Fehler als notwendig für die eigene Reflexion anzusehen, das sind Haltungen, die nicht nur für Menschen aus der Zielgruppe ungewohnt sind.

In der Theorie erfüllt die Initiative eine ganze Reihe der Kriterien, die an eine lernfähige Organisation angelegt werden. Von den vier "Kerndisziplinen" der lernfähigen Organisation nach Senge können drei theoretisch als erfüllt betrachtet werden. Die Initiative "veranlasst ihre Mitglieder ihre persönlichen Kompetenzen zu verbessern, eigene Ziele zu entwickeln und sie in den Zusammenhang der Organisation einzubringen, für den Gesamtzusammenhang der Organisation eigenes Lernen zu investieren." [Merchel, 22, S. 118] Die Teilnehmer sind aufgefordert das, was sie gerade gelernt haben unmittelbar an andere weiter zu geben. Sie sind aufgefordert die Organisation mit aufzubauen indem sie mit Unterstützung Lernbäume recherchieren, indem sie Verantwortung für die Weiterentwicklung von Lernmethoden übernehmen u.v.a.m. Das alles kommt der Organisation zu Gute und hilft sie aufzubauen und weiter zu entwickeln. Senge nennt das "Personal Mastery - die Disziplin der Selbstführung und der Persönlichkeitsentwicklung."

Auch die Disziplin "eine gemeinsame Vision entwickeln" kann als gegeben angesehen werden. Die gemeinsame Vision besteht für diejenigen, die sich auf den Prozess einlassen darin, das Schneeballsystem anzustoßen und - wenn möglich - den Schneeball rollen zu sehen, Projekte anzustoßen und umzusetzen. Vielleicht wird auch der ein oder andere die Vision teilen, dass mit einem funktionierenden Schneeballsystem tendenziell der Bildungsstand der Gesamtbevölkerung spürbar erhöht werden könnte und dass das positive Auswirkungen auf ganz wichtige gesellschaftliche Bereiche haben müsste, wie Abnahme von Fremdenfeindlichkeit, Veränderung von Stammtischge-

sprächen, Wählerverhalten u.v.a.m. Persönliche Visionen entstehen unmittelbar mit eigenen Lernbemühungen. Ein gut funktionierender OGE könnte Beachtung finden. Zu diesem OGE nachvollziehbar beizutragen könnte ein Signal an potentielle Arbeitgeber sein. Insofern kann die eigene Vision mit der Vision eines funktionierenden OGE verbunden werden.

“Team-Lernen” als weitere Disziplin wird als Lernmethode in der Initiative favorisiert und ist in Abschnitt 3.3.4 auf Seite 32 beschrieben.

Bleibt von **Senges** vier Disziplinen die Disziplin “Mentale Modelle” zu besprechen. Mit dieser Disziplin ist es nicht so einfach. Senge hebt darauf ab, dass es bei den Organisationsmitgliedern immer mentale Modellen gibt nach denen sie die Organisation wahrnehmen und mit denen sie die Organisationswirklichkeit interpretieren. Diese Vorannahmen sind häufig durch die Organisationskultur geprägt und wirken auf diese zurück. Die Tatsache, dass eine neue Organisation gegründet wird könnte zu der falschen Annahme verleiten, dass mit dieser Problematik nicht zu rechnen ist, da es ja noch keine Organisationskultur gibt. Tatsächlich wird aber die Zielgruppe der neuen Organisation mit ihren mentalen Modellen und Vorannahmen entgegen treten und diese Modelle sind von der Kultur der Zielgruppe geprägt. Das wäre bei jeder anderen Zielgruppe auch so. Wenn also Menschen zur Zielgruppe gehören, die der Drogenszene zuzurechnen sind, dann werden mentale Modelle aus der Drogenszene mit eingebracht werden. Das ist zu berücksichtigen. Um in dieser Disziplin punkten zu können ist es erforderlich, sich die mentalen Bilder bewusst zu machen und sie auf ihre Angemessenheit hin zu überprüfen. Das “ist eine wichtige Fähigkeit sowohl auf der individuellen Ebene als auch auf der organisationalen Seite, um die Lernfähigkeit einer Organisation hervor zu rufen.” [Merchel, 22, S. 119]. Dieser Punkt kann von der Trägerorganisation aber nur im Auge behalten und zum Thema der Qualitätsentwicklung gemacht werden. In wie weit die Möglichkeit besteht Menschen aus der Zielgruppe zur Reflexion ihrer mentalen Modelle zu veranlassen wird ein spannender Prozess sein. Wird das Wachstum durch Lernen auch die Überprüfung mentaler Modelle begünstigen oder wird es anders herum sein? Ob die Initiative in dieser Disziplin punkten kann wird sich erst noch entscheiden müssen.

Senge postuliert eine fünfte Disziplin, das Systemdenken, die die anderen vier Disziplinen integrativ zusammen führen soll. Wie das in dem Pilotprojekt berücksichtigt werden kann muss die Praxis zeigen. **Merchel** weist darauf hin, dass **Senges** Konzept wenig Neues enthält [22, S. 120]. Man könnte auch von altem Wein in neuen Schläuchen reden. Dieser Abgleich ist aber darauf gerichtet zu sehen in welche Richtung die Entwicklung der Initiative für Bildung ‘von unten’ gehen muss und dafür ist gerade dieser kompakte Abgleich hilfreich.

Von einer ganz anderen Seite betrachtet **Schein** die Lernfähigkeit einer Organisation. Er postuliert schon 1972 fünf Fähigkeiten, die alle “bewältigt werden müssen, damit eine Organisation lernen und wachsen kann.” [Schein, 28, S. 42] Diese Fähigkeiten sind:

- Veränderungen in der Umwelt wahrnehmen.
- Informationen an die richtige Stelle weitergeben.
- Informationen verarbeiten und nutzen.
- Sich selbst anpassen und verändern, ohne sich selbst zu zerstören.
- Rückkopplungen über die Folgen von Veränderungen bekommen. [vergl. **Schein**, 28, S. 42]

Hier ist ein Vergleich mit den konzeptionellen Vorgaben für eine INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' schon nicht mehr so einfach. Kann man im Vergleich zu Senge noch sagen, dass Lernen zum Programm der Initiative gehört, so geht es hier darum, dass kontinuierlich bestimmte für die Organisation relevante Bereiche gerade in der Umwelt beobachtet werden sollen und aus ihnen Rückschlüsse für die Organisationsentwicklung gezogen werden müssen. Hier wird der Reflexionsanteil am Lernen direkt eingefordert.

So lange die Initiative noch nicht besteht, hat sie auch keine Umwelt, könnte man sagen. Andererseits ist die Idee zu der Initiative eine Reaktion auf gesellschaftliche Probleme und ein Versuch hier zu einer Verbesserung beizutragen. Sollte sich die soziale Lage der Zielgruppe oder die Bildungssituation in der BRD unerwartet auf breiter Front verbessern, so wäre das sicherlich ein Grund darauf zu reagieren. Schon die Eröffnung von Selbstlernzentren in Lippe⁷ hat bei denjenigen, die von den Plänen zu diesem Projekt wissen, zu der Frage geführt, ob ein Lernladen denn dann überhaupt noch Sinn macht. Solche Informationen müssen wahrgenommen und bewertet werden. In diesem Falle sieht es nur auf der technischen Ebene so aus, als wären die Selbstlernzentren Lernläden im Sinne des Pilotprojekts. Das wesentliche Element, der OGE, fehlt ihnen.

Um die von Schein genannten Fähigkeiten entwickeln zu können bedarf es einiger Voraussetzungen.

7

Die Entwicklung der Fähigkeiten ..

- .. muss gewollt sein.
- .. muss bewusst betrieben und gefördert werden.
- .. benötigt Zeit.
- .. erfordert Kreativität, damit die eingehenden Informationen nicht ausschließlich in einer Richtung interpretiert werden.
- Der Prozess muss seinerseits beobachtet und ausgewertet werden.

Ein hervorragendes Beispiel für ein Unternehmen, das diese Fähigkeiten besitzt ist die Internetfirma Google. Es ist in seinem Bereich Weltmarktführer und baut seine Geschäftsbereiche Zug um Zug auf neuen, innovativen Gebieten aus. Google fördert Kreativität ganz gezielt indem es seinen Entwicklern 20% ihrer Arbeitszeit als "Kreativ-Zeit" zur Verfügung stellt "um an Ideen und Projekten zu arbeiten, die nicht direkt mit ihren tagesaktuellen Aufgaben verbunden sind." [Heuer, 13, S. 74] Was anders betrachtet bedeutet, dass Google ein fünftel der Entwickler ausschließlich für Kreativität bezahlt. Das fördert die Verwirklichung der von Schein aufgestellten Punkte immens. So werden Innovationen geschaffen mit denen Google seine Marktstellung behauptet und ausbaut. Die Firma ist dabei so erfolgreich, dass Google-Chef Schmidt sagen kann: "Wir kennen die nächste Killer Applikation nicht, aber mit großer Wahrscheinlichkeit sind wir der Laden, in dem sie erfunden wird." [Heuer, 13, S. S. 78]

In dem Lernladen muss Kreativ-Zeit nicht explizit zur Verfügung gestellt werden. Sie ist abhängig vom Zeitkontingent, das der Einzelne in sein Lernen und in die Community einbringt, vorhanden. Im Lernladen muss die Bereitschaft gefördert werden die eingebrachte Zeit kreativ zu nutzen, durch Zukunftsforen, durch kleine Gruppen, die neue Projekte entwickeln und dadurch, dass viele solche Projekte angeregt werden, bis das eines fernen Tages zu einer Tradition geworden ist - die spätestens dann hinterfragt werden müsste.

FAZIT: Ganz grundsätzlich ist festzuhalten, dass die INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' in der Theorie alle Anlagen zu einer lernfähigen Organisation hat. Es ist wichtig darauf zu achten, dass die Anlagen auch zum Zuge kommen. Dafür, dass eine solche Entwicklung eintreten kann, ist in der Aufbauphase die Trägerorganisation verantwortlich. Sie muss nötigenfalls auf die Schaffung geeigneter Bedingungen drängen.

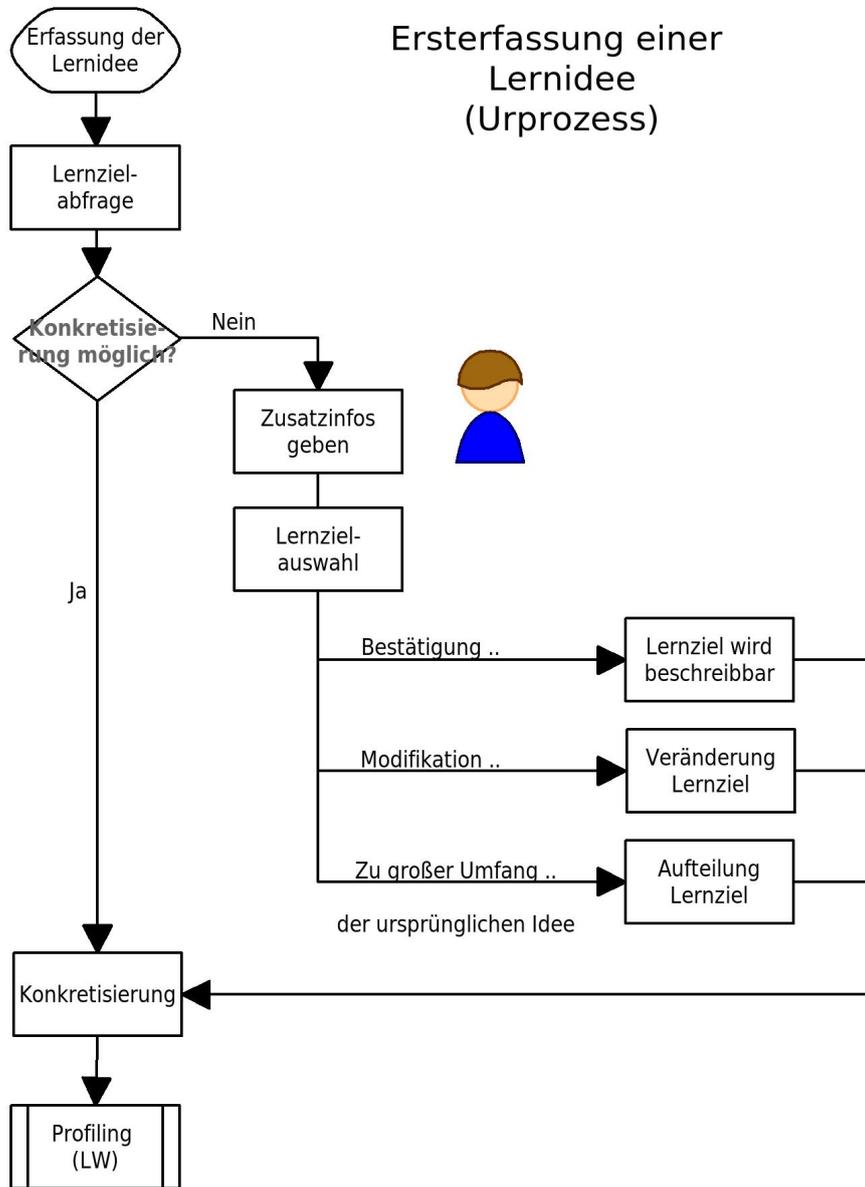


Abbildung 2: Ablaufschema zur Erfassung einer Lernidee

4.1 VORBEMERKUNG UND ZIELSETZUNG

Es geht bei diesem Pilotprojekt nicht darum, in einer bestehenden Organisation einer Innovation den Weg zu bereiten, darum ein neues Arbeitszeitmodell einzuführen, ein neues Geschäftsfeld zu eröffnen oder ähnliches. Es geht darum um eine Organisation neu aufzubauen. Eine andere Sichtweise wäre nur stimmig, wenn man das Bildungswesen insgesamt als eine Organisation betrachtet oder die Gesellschaft. Diese Sichtweise entspräche aber nicht den Gegebenheiten. Das Pilotprojekt erfüllt jedoch drei von den fünf Merkmalen, die im Studienbrief Projektgestaltung/Projektmanagement [Merchel, 23, S. 11f] als Charakteristika für organisationsinterne Projekte genannt sind.

- Das Projekt hat eine neuartige und komplexe Aufgabenstellung.
- Es ist mit erheblichen Risiken belastet. Weil mit der Projektaufgabe noch keine sicheren Erfahrung vorliegen kann, ist der Ablauf in geringerem Maße vorhersehbar. "Vieles muss ausprobiert und in seinen Effekten besonders sorgfältig ausgewertet werden. Daher müssen die Projektmitarbeiter mit viel Eigeninitiative und einem relativ hohen Zugeständnis an Selbstständigkeit an das Projekt herangehen." [Merchel, 23, S. 11]
- Es besteht eine konkrete Zielsetzung.

Die beiden anderen Merkmale sind, dass eine Organisation für ein Projekt einen begrenzten Zeitrahmen und begrenzte materielle Ressourcen zur Verfügung stellt sowie die Tatsache, dass die Projektstrukturen oft quer zu den normalen Organisationsstrukturen liegen, d.h., dass Menschen aus unterschiedlichen Abteilungen zusammenarbeiten (müssen), die das sonst nicht tun. Um diesen beiden Punkten genügen zu können fehlt einer noch nicht existierenden Organisation jegliche Grundlage.

Die Pilotphase des Gesamtprojekts ist begrenzt. Das Ziel ist, dass sich daraus eine dauerhafte Einrichtung entwickelt. Wenn das gelingt wird die Struktur der Organisation beibehalten. Die Mitarbeit in dem Projekt ist nicht von vorne herein begrenzt. Die handelnden Personen können tendenziell unbegrenzt an dem Projekt mitarbeiten und sie werden auch nicht von unterschiedlichen Abteilungen einer Organisation gestellt. Das gesamte Projekt entspricht nicht den klassischen Vorstellungen von Projektentwicklung in Organisationen. Trotzdem ist es sinnvoll, sich an den für diese Projektformen erprobten Strukturen der Projektentwicklung zu orientieren, so weit das möglich ist.

Konkrete Zielsetzung

Die Planung für die Umsetzung des Pilotprojekts will folgende Ziele erreichen:

1. Es sollen Räumlichkeiten zur Verfügung stehen in denen die Aktivitäten des Lernladens durchgeführt werden können. Die Räumlichkeiten müssen für mindestens ein Jahr gesichert zur Verfügung stehen. In

dem Lernladen soll die in Abschnitt 3.3.1 auf Seite 25 beschriebene Infrastruktur zur Verfügung stehen.

2. Eine ausreichende Finanzierung zur Abdeckung der laufenden Kosten für ein Jahr soll sicher gestellt sein.
3. Die Kommunikations- und Dokumentationsstrukturen im Internet müssen geschaffen sein.
4. Das Hardwareprojekt soll in Kooperation mit einem Bildungs- oder Beschäftigungsträger gestartet sein.
5. Der Lernladen soll mindestens 12 Monate lang in Betrieb sein.
6. Die Ergebnisse des Projekts sollen ausgewertet sein.

4.1.1 Meilensteine

Als Meilensteine in diesem Projekt werden angesehen:

1. Die Gründung der Trägerorganisation
2. Die erfolgreiche Akquise eines Raumes in dem das Projekt gestartet werden kann
3. Der Beginn des Hardwareprojekts
4. Der Start des Lernladenbetriebes
5. Erster Erfahrungsbericht nach sechs Monaten Lernladenbetrieb
6. Vorstellung der Projektergebnisse nach einem Jahr Lernladenbetrieb

Erfahrungsbericht

4.2 VORBEREITUNGSPHASE I - START HERBST 2007

In der Vorbereitungsphase sind in diesem Projekt folgende Aktivitäten vorgesehen.

- Konzept verschriftlichen und Umsetzung des Projekts planen
- Akzeptanz des Projekts sondieren:
 - Befragung der Zielgruppe. Würde die Zielgruppe das Projekt annehmen?
 - Befragung von möglichen Kooperationspartnern? Wäre ein Bildungsträger bereit das Hardwareprojekt durchzuführen?
 - Vorabinformation von Multiplikatoren, die mit der Zielgruppe arbeiten.
 - Vorstellung der Idee in der regionalen Open-Source-Community
 - Vorabsondierungen wegen Räumlichkeiten
- Vereinsgründung
 - Entwurf einer Satzung
 - Prüfung der Satzung durch das Finanzamt oder durch einen Dachverband der Freien Wohlfahrtspflege im Hinblick auf die Gemeinnützigkeit

- Gründungsmitglieder ansprechen und werben, Gründungsversammlung abhalten
 - Eintragung des Vereins in das Vereinsregister
 - Öffentlichkeitsarbeit zu Sinn und Zweck des neuen Vereins
- Chancen nutzen, die sich zufällig ergeben

Die wichtigsten Punkte werden in den nachfolgenden Abschnitten kurz erläutert:

4.2.1 Akzeptanz des Projekts

In allen Gesprächen, die bisher zu dem Vorhaben geführt wurden, ist das Projekt wohlwollend aufgenommen worden. Eines der größten Probleme dabei ist, die theoretischen Hintergründe, wie sie im Kapitel 1.1 beschrieben wurden, zu vermitteln. Die durchaus verständliche Skepsis gegenüber dem Projekt macht sich an Fragen wie Finanzierbarkeit, Erreichbarkeit der Zielgruppe und an mangelndem Vertrauen in das Schneeballsystem fest. Ein voll funktionierender Lernladen würde von allen Gesprächspartnern begrüßt. Gerade auch die Klienten aus der Zielgruppe, denen ich das Vorhaben erklärt habe, stehen ihm immer dann positiv gegenüber, wenn sie verstanden haben, wie es konkret aussehen soll. Allerdings wird in den Gesprächen schon deutlich, dass sie hier zunächst an eine neues konsumierbares Angebot denken: "Ich wollte schon immer mal einen Computerkurs machen." Aber die Gespräche zeigen, dass es tatsächlich Potential gibt und dass es für eine Akzeptanz auf die richtige Ansprache und auf die Ausgestaltung des Angebotes ankommt.

Im Bereich der Bildungsträger konnte ein Träger gefunden werden, der sich durchaus vorstellen kann, das Hardwareprojekt durchzuführen und der auch bereit wäre mit seine Kräften mögliche Renovierungsarbeiten im Vorfeld der Eröffnung eines Lernladens durchzuführen. Auch die Beantragung einer AB-Maßnahme¹ mit der ein Mitarbeiter eingestellt werden könnte, der für die regelmäßige Öffnung des Lernladens sorgen würde, wäre über diesen Träger denkbar. Es hat sich in diesem Sondierungsgespräch herausgestellt, dass Bildungsträger grundsätzlich neuen Ideen gegenüber sehr aufgeschlossen sind, weil sie nach Möglichkeiten suchen um sich am Markt behaupten zu können. Allerdings muss für die Zusammenarbeit erst eine Trägerorganisation gegründet worden sein und es müssen Räumlichkeiten zur Verfügung stehen. Das Hardwareprojekt macht nur in Verbindung mit dem Lernladen Sinn.

Auch in der regionalen Open-Source-Community, vor allen in der Linux Usergroup Ostwestfalen Lippe (LUG-OWL) und dem mit einem Testzentrum in Gütersloh beheimateten deutschen Ableger von Skolelinux sind die Grundideen zu diesem Vorhaben vor einiger Zeit erläutert worden. Skolelinux hat seine ausdrückliche Unterstützung zugesagt.

Sondierungsgespräche in Bezug auf Räumlichkeiten haben noch keine konkreten Ergebnisse erbracht. Dieser Punkt ist aber auch noch nicht offensiv genug angegangen worden.

Man kann also sagen, dass das Projekt überall da, wo es vorgestellt wird, auf Akzeptanz stößt. Sobald eine Trägerorganisation gegründet worden ist muss eine auf die jeweiligen Zielgruppen ausgerichtete Präsentation des Projekts helfen, das Konzept und die Funktionsweise griffig darzustellen.

¹ Für diese Formen der Arbeitsbeschaffung, die mit Einführung des SGB II fast komplett zurückgefahren wurden, sind wieder geringe Kontingente verfügbar.

4.2.2 Gründung einer Trägerorganisation

Rechtsform

An anderer Stelle [vergl. [Schreiber, 30](#)] ist für die Rechtsform der Trägerorganisation noch von einer gGmbH ausgegangen worden. Von dieser Rechtsform ist aufgrund von Gesprächen mit Klienten aus der Zielgruppe abgegangen worden. So hat ein Klient, der eher zu den ehemaligen Mitgliedern der Zielgruppe gehört, von sich aus eine Vereinsgründung vorgeschlagen und seine Bereitschaft erklärt, daran mitzuwirken. Das hat zu der Überlegung geführt, dass eine GmbH die Beteiligung von Menschen aus der Zielgruppe an der Trägerorganisation so gut wie ausschließen würde, weil selbst die Mindesteinlage von 100.– € in das Stammkapital eine sehr hohe Hürde ist. Eine weitere Überlegung ist, dass eine GmbH in irgendeiner Weise immer das Vorhandensein von Geld suggeriert. Dieser Eindruck soll nicht einmal unterschwellig erweckt werden. Dieses Projekt startet ohne einen Cent.

Die Beteiligung von Menschen aus der Zielgruppe an der Trägerorganisation ist richtig und verfolgt das gemeinschaftliche Element an dem offenen Entwicklungsprozess konsequent weiter, auch wenn die Trägerorganisation an dem Prozess selbst nur mittelbar über die Community beteiligt ist.

Vereinssatzung

Im Anhang [A](#) auf Seite [71](#) findet sich der komplett ausgearbeitete Entwurf für eine Vereinssatzung. Bei dem Entwurf der Vereinssatzung haben folgende Gesichtspunkte Pate gestanden:

Auch wenn der Verein die Möglichkeit eröffnet, das sich Mitglieder oder ehemalige Mitglieder der Zielgruppe in der Trägerorganisation engagieren, so geht es nicht in erster Linie darum, dass die Trägerorganisation ein mitgliederstarker Verein wird. Das Engagement derer, die sich beteiligen wollen, soll in erster Linie in der Community stattfinden. Für die Trägerorganisation reicht eine Mitgliederstärke aus, die ihre Funktionsfähigkeit gewährleistet.

Die Größe des Vorstandes wird dynamisch an die Zahl der Mitglieder angepasst und umfasst maximal sieben Personen. Auch das dient der Funktionsfähigkeit des Vereins.

Es besteht die Möglichkeit einen Geschäftsführer als besonderen Vertreter nach §30 BGB zu bestellen. Wenn das Schneeballprinzip funktioniert, dann werden sich die Anforderungen an die Trägerorganisation in gleichem Maße ausweiten. Durch einen hauptamtlichen Geschäftsführer, ggf. mit einer Geschäftsstelle oder weiteren Zuarbeitern im Rücken, kann hier flexibel reagiert werden. Das ist auf der Trägerseite die Schnittstelle, die von Beginn an eingebaut wird, um auf ein Anwachsen der Community eingehen zu können.

Der Verein fördert nur die Bereiche der Community, in denen die Qualitätsstandards eingehalten werden, die der Verein gemeinsam mit der Community entwickelt. In Streitfällen darüber, wie die Qualitätsstandards aussehen sollen, entscheidet der Vorstand des Vereins. Wer für das Geld verantwortlich ist, muss auch die letztendliche Kontrolle über die zentrale Vergabevoraussetzung haben.

Es werden keine Beiträge erhoben, weil die Finanzierung der Aufgaben des Vereins auf andere Weise sicher gestellt werden muss. Beiträge zu erheben ist aufwändig und vom Volumen her ineffektiv. Wenn ein Mitglied den Verein finanziell unterstützen will, dann besteht die Möglichkeit zu spenden.

Die Namenswahl für den Verein folgt der schon in der Fußnote auf Seite 14 beschriebenen Intention, eine Assoziationskette zu dem Begriff Open Source herzustellen und damit darauf hinzuweisen, dass im Rahmen eines OGE gearbeitet wird. Aus diesem Grund ist die entsprechende Domain open-learning.net für diesen Zwecke seit geraumer Zeit registriert.

Als Gründungsmitglieder für den Verein werden Mitglieder der Linux Usergroup Ostwestfalen angesprochen, Multiplikatoren und auch Mitglieder aus der Zielgruppe, sofern sie weitergehendes Interesse äußern.

Öffentlichkeitsarbeit

In dem Moment, in dem der Verein in das Vereinsregister eingetragen ist, und damit als juristische Person auftreten kann, muss eine öffentlichkeitswirksame Kampagne über das Entstehen des Vereins, seine Ziele und über seinen Unterstützungsbedarf informieren. Zu diesem Zeitpunkt müssen auf einer Internetseite ausführliche Informationen über die Hintergründe und Zielsetzungen der Vereinsgründung verfügbar sein. Es muss die Möglichkeit geben, mit Repräsentanten des Vereins Kontakt aufzunehmen und es muss die Möglichkeit bestehen zu spenden.

4.2.3 *Das Nutzen von Chancen "by the way"*

An die Linux Usergroup in Detmold ist von der Abteilung Jugendarbeit einer Kirchengemeinde in Lage/Lippe der Wunsch herangetragen worden, den in der Jugendarbeit verwandten Computerpool auf Linux umzustellen. Zweimal in der Woche bietet die Abteilung Jugendarbeit dieser Kirchengemeinde Kindern und Jugendlichen, vorwiegend aus sozial schwachen Familien, die Möglichkeit auf alten Rechnern im Internet zu surfen und zu chatten. Aufgrund der geringen Leistungsfähigkeit der eingesetzten Rechner war der Wunsch aufgekommen diese mit einem Betriebssystem auszustatten, das an die Leistungsfähigkeit angepasst ist und damit eine bessere Performance bietet. Die Jugendarbeit dieser Kirchengemeinde hat einen über die Grenzen des Ortes hinaus anerkannt guten Ruf. Das, was die Kirchengemeinde technisch will, ist genau das, was für den Betrieb eines Lernladens vorgesehen ist und im Abschnitt B.3 des Anhangs auf Seite 84 unter dem Titel Bonusmaterial beschrieben wird.

Dieses Projekt wird gemeinsam mit Mitgliedern der LUG-OWL als "Vorstudie" zu dem Lernladenrechnerpool im Januar 2008 durchgeführt werden. Es wird versucht werden das Projekt mit der Kirchengemeinde so zu gestalten, das es zeitgleich mit der Vereinsgründung des open-learning.net e.V. zum Abschluss kommt. Dann kann es in gewisser Weise als Referenzprojekt gelten und wäre zusätzlicher bzw. erneuter Anlass für Öffentlichkeitsarbeit. Dabei würde die Reputation, die die Jugendarbeit in Lage hat, dem Pilotprojekt zu Gute kommen. Bei längerfristigen Schwierigkeiten mit der Raumbeschaffung ist möglicherweise auch denkbar so zu kooperieren, dass in der Kirchengemeinde einzelne Veranstaltungen der Community stattfinden könnten.

4.3 VORBEREITUNGSPHASE II - BEGINN VORAUSSICHTLICH JAN/FEB 2008

4.3.1 *Räumlichkeiten*

Die Chancen für das Projekt sind in allererster Linie mit der Beschaffung geeigneter Räumlichkeiten verbunden. Man kann nicht sagen, dass das Pro-

jekt damit "steht und fällt", weil es mit dem Vorhandensein von geeigneten Räumlichkeiten noch nicht steht. Aber ohne Räumlichkeiten geht es in keinem Falle. Wegen seiner zentralen Bedeutung wird dieser Punkt der Vorbereitungsphase auch besonders hervor gehoben. Er ist auch deswegen von den anderen Inhalten der Vorbereitungsphase abgesetzt, weil er zeitlich erst nach Gründung der Trägerorganisation sinnvoll angegangen werden kann. Vorher können nur Sondierungsgespräche geführt werden.

Die Anforderungen an die Räumlichkeiten und an ihre Ausgestaltung sind in Abschnitt 3.3.1 ab Seite 25 schon ausführlich dargelegt worden. Es wird erst einmal nicht erwartet, dass die Idealvorstellungen umgesetzt werden können zumal in der Startphase keine finanziellen Mittel vorhanden sind um eine Raummiete zahlen zu können. Ein Lernladen ist auch in anderen Umgebungen als in einer Fußgängerzone sinnvoll denkbar, wie z.B. als Stadtteilangebot in einem sozialen Brennpunkt. Der erste Schritt ist, den Versuch zu unternehmen über die Kirche, über die öffentliche Verwaltung oder über Wohlfahrtsverbände Räume zu erhalten, die für den Lernladen genutzt werden können. Mit in die Verhandlungen eingeführt werden kann, dass es nicht um eine dauerhafte kostenlose Überlassung von Räumen geht. Ziel ist zunächst ein Pilotprojekt für ein Jahr. Für den Fall, dass das Projekt erfolgreich ist, wird erwartet, dass nach einem Jahr über öffentliche Förderung oder Fundraising die Mittel für Mietzahlungen aufgebracht werden können. Möglicherweise kann der Kostenanteil an der Miete auch nach und nach bis zum marktüblichen Mietzins gesteigert werden.

Eine weitere Überlegung richtet sich auf die in manchen Innenstädten häufig über sehr lange Zeiträume leer stehenden Ladenlokale. Man könnte mit den Vermietern eine kostenfreie Nutzung solcher Ladenlokale verabreden unter der Maßgabe, dass das Ladenlokal binnen Wochenfrist geräumt und frisch gestrichen hinterlassen wird, wenn es anderweitig vermietet werden kann. Man würde dann entweder in ein anderes Ladenlokal, das nebenan frei steht, ziehen oder die Arbeit auf Sparflamme in Hauskreisen fortsetzen. Das setzt voraus, dass die Ausstattung des Lernladens auf das unbedingt notwendige Maß beschränkt wird und dass ein Aktionsplan "Laden räumen!" fertig in der Schublade liegt. Wenn von einem öffentlichen Träger eine Bürgschaft für die ordnungsgemäße Rückgabe der Räumlichkeiten und die Einhaltung der Räumungsfristen übernommen würde, wäre ein solches Modell denkbar. Es gibt ein Rechtsanwaltsbüro, das sich bereit erklärt hat im Bedarfsfalle die entsprechenden Verträge kostenfrei aufzusetzen. Der Vorteil für den Vermieter wäre, dass die Aufmerksamkeit auf seine Räumlichkeiten gerichtet würde ohne dass er irgendeine Werbung dafür machen müsste und dass sie quasi durchgehend ohne seine Anwesenheit besichtigt werden könnten. Die Bereitschaft den Lernladen kurzfristig in andere Räume zu verlegen oder die Arbeit zeitweise herunter zu fahren müsste immer transparent sein. Wenn das gut funktioniert, könnte es für andere Vermieter ein Signal sein, sich auch auf eine solche Verabredung einzulassen.

Wenn mietkostenfreie Räume nicht beschafft werden können, dann muss zunächst Geld beschafft werden². Fundraising wird weiter unten in Abschnitt 4.5.2 ab Seite 51 gesondert behandelt. Fundraising folgt aber in der Regel dem Grundsatz "money follows action". In Aktion gibt es aber noch nichts zu sehen, allenfalls die Installation eines Computerpools im Jugendraum einer lippischen Kirchengemeinde. Deswegen besteht die Überlegung in

² Das heißt nicht, dass ohne Geld auszukommen wäre, wenn man Räume mietkostenfrei akquirieren könnte. Das Projekt wäre aber greifbarer und es müsste erstens weniger Geld beschafft werden und zweitens wären die Chancen Geld zu bekommen größer. Potentielle Geldgeber könnten schon etwas sehen und eher eine bildliche Vorstellung entwickeln.

einem solchen Falle durch die Trägerorganisation öffentlichkeitswirksame Veranstaltungen durchzuführen, die die Idee weiter bekannt machen.

Es ist konkret daran gedacht, eine regionale Konferenz zum Thema Lernen und Bildung zu veranstalten. Dabei soll sich an der Form eines BarCamps, orientiert werden, weil dabei einige Prinzipien gleich praktisch transportiert werden, die in einem Lernladen verwirklicht werden sollen. "Barcamp ist eine Ad-Hoc-Nicht-Konferenz (engl. Un-Conference), die aus dem Bedürfnis heraus entstanden ist, dass sich Menschen in einer offenen Umgebung austauschen und voneinander lernen können [...] Jeder, der etwas beizutragen hat oder etwas lernen will, ist willkommen und herzlich eingeladen mitzumachen. [...] Teilnehmer müssen entweder eine Präsentation oder eine Session abhalten oder aber bei einer mithelfen, oder sonstwie als Freiwilliger zum Gelingen der Veranstaltung beitragen. Der Ablaufplan für sämtliche Präsentationen wird erst am Tag selbst erstellt. [...] Die anwesenden Teilnehmer wählen die Demos bzw. Präsentationen aus, die sie sehen wollen." [BarCampBerlin, 1] Die Anforderungen an das, was da zu Bildung und Lernen gesagt werden kann, kann von der Bandbreite her sehr unterschiedlich sein und würde es theoretisch auch ermöglichen, dass Klienten aus der Zielgruppe etwas zu ihren Erfahrungen im Bezug auf Lernen sagen. Das soll hier nicht weiter ausgeführt werden. Es geht hier darum deutlich zu machen, dass versucht werden muss das Prinzip und die Inhalte des beabsichtigten Pilotprojekts auf andere Weise zu transportieren und in Aktion zu kommen, auch um bereits vor der Eröffnung des Lernladens glaubwürdig an Geldgeber heran treten zu können. Was unterschwellig mit vermittelt werden soll ist: "Wer eine solche Konferenz auf die Beine stellt, der kann auch einen Lernladen betreiben."

4.3.2 Hardwareprojekt

In dem Moment, wo es Räumlichkeiten gibt könnte das Hardwareprojekt starten. Der tatsächliche Start des Projekts wird aber davon abhängen, dass entsprechende Förderanträge auf Arbeitsgelegenheiten gestellt werden können. Im Kreis Lippe beginnen die Bewilligungszeiträume immer Mitte des Jahres. Hier ist keine große Flexibilität gegeben. Es kann sein, dass es sinnvoll ist einen Projektstart dann z.B. erst nach den Sommerferien zu planen, weil von der Kombination mit dem Hardwareprojekt Zulauf für den Lernladen erwartet wird. Anträge für das Hardwareprojekt würden aber zu Mitte des Jahres beschieden werden. Das muss letztlich entschieden werden, wenn konkret Räumlichkeiten in Aussicht stehen.

In die Durchführung des Hardwareprojekts könnte die INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' ihr Know How mit einbringen und es ist sinnvoll in dem Hardwareprojekt schon Menschen aus der Zielgruppe des Lernladens zu beschäftigen. Diese hätten dann die Möglichkeit sich auch im Lernladen zu engagieren indem sie die in dem Einzelprojekt erworbenen Fähigkeiten weiter vermitteln.

4.4 UMSETZUNGSPHASE

4.4.1 Der Lernladenbetrieb

In dem Moment, in dem Räumlichkeiten vorhanden sind und auch genutzt werden können, kann der Betrieb des Lernladens beginnen. Es ist durchaus denkbar Renovierungsarbeiten o.ä. gemeinsam mit den Nutzern

durchzuführen und quasi bei Null anzufangen. Es ist auch denkbar erst dann den Betrieb aufzunehmen, wenn die vorgesehene Ausstattung vorhanden ist.

Obwohl der Lernladen das Herzstück des ganze Projekts ist, kann über das bisher Gesagte hinaus nicht viel zum konkreten Ablauf mitgeteilt werden. Die Absichten sind klar, aber die konkrete Ausgestaltung, wie Öffnungszeiten und die Frage, wer stellt die Öffnungszeiten sicher, kann ohne die Kenntnis der bei Projektstart herrschenden Bedingungen nichts gesagt werden. Hier wird viel Kreativität erforderlich sein.

Mit welcher Lernidee kommt der erste Besucher in den Laden? Kommt überhaupt jemand? Müssen zu Beginn Kurse nach traditionellem Muster angeboten werden, um überhaupt Interesse zu wecken? Sicher ist nur, dass diejenigen Mitglieder der Trägerorganisation, die entsprechende Fähigkeiten haben, diese in das Projekt einbringen werden. Hilfreiche Unterstützung ist aber auch dabei von jeder anderen Seite willkommen und gewünscht. Das ist das Prinzip des OGE.

4.4.2 *Öffentlichkeitsarbeit*

Die Öffentlichkeitsarbeit tritt in dem Moment in eine neue Phase ein in dem ein konkretes Angebot, nämlich der Beginn des Lernladenbetriebes, in greifbare Nähe rückt. Wenn es bis dahin darum ging, die Idee bekannt zu machen und Unterstützer für die Idee zu gewinnen, so geht es jetzt darum, dass das Angebot genutzt und mit Leben gefüllt wird und tatsächlich eine Community entsteht.

Es müssen Teilnehmer geworben werden, die Zielgruppe muss angesprochen werden und diejenigen, die schon von dem Vorhaben wissen müssen erfahren, dass es jetzt startet. Es müssen aber auch Menschen, die sich mit ihrem eigenen Wissen und ihren Fähigkeiten in die Community einbringen könnten, angesprochen werden.

Mit zündenden Werbeslogans, die je nach Zielgruppe anders gestaltet werden können, soll dann auf den Lernladen hingewiesen werden. Im Moment gibt es folgende Slogans: "Lern doch, was Du willst!", "Der Lernladen, das Fitnessstudio für die Birne.", "Drei Stunden Playstation am Tag und Du kommst einen Level weiter. Drei Stunden Lernen am Tag und Du veränderst Deine Welt." In Anspielung auf das Rekrutierungsplakat der U.S. Armee, das als Poster berühmt geworden ist, könnte ein Slogan lauten: "We want your intellect for the open-learning-network." Das müsste vielleicht in einer Unterzeile freundlich übersetzt werden. Mehr an Spender und Sponsoren gerichtet: "Nichts, was Sie in dieses Projekt einbringen können sie wieder mitnehmen - es sei denn mit dem Herzen oder dem Verstand." Über einen Wettbewerb können weitere Slogans entwickelt werden. Wer anfängt darüber nachzudenken, der entwickelt schnell eigene Ideen. Die Idee eines Kollegen, der nicht lange darüber nachdenken musste, lautete in etwa: "Wessen Finger flink genug sind um Playstation zu spielen, der kann auch Klavier lernen." Klavierspielen gehört jetzt nicht in das primär angedachte Angebot des Lernladens, da es Ressourcen benötigt, die nur schwer vorgehalten werden können. Trotzdem hat der Slogan Charme.

Es müssen angepasste, schriftliche Informationen in Form von Flyern und Präsentationsmappen vorliegen, die den Lernladen für Multiplikatoren, für die Zielgruppe, die interessierte Öffentlichkeit, auch die Presse, sowie für potentielle Geldgeber beschreiben und die deutlich machen, welches Angebot der Lernladen vorhält, wie man es nutzen kann und welcher Unterstützungs-

bedarf besteht. Obwohl in erster Linie die Zielgruppe angesprochen wird muss klar ersichtlich sein, dass jeder, der sich beteiligen will, dazu eingeladen ist.

Der Lernladen muss bei den Multiplikatoren im persönlichen Kontakt, d.h. in Dienstbesprechungen auf Konferenzen und Tagungen vorgestellt und beworben werden. Der Nutzen des Angebotes für die Klienten muss vermittelt werden. Das ist u.a. eine neue Struktur im Tag, die Möglichkeit Verantwortung zu übernehmen und etwas zu lernen.

Das Herzstück der Öffentlichkeitsarbeit ist der Internetauftritt der INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN'. Er besteht mindestens aus

- einer Homepage in der das Konzept, Ziele und Grundlagen der Initiative nachgelesen werden können und über die Ergebnisse wie Lernmaterialien, Erfahrungsberichte, zusammenfassende Dokumentationen abgerufen werden können. Über diese Seite werden auch webbasierte Datenbanken, die die Community betreibt, abrufbar und steuerbar sein.
- einem Blog (Tagebuch) in dem der Fortgang des Projekts in regelmäßigen Eintragungen nachvollziehbar ist.
- dem Lernbaumwiki in dem alle Lernbäume veröffentlicht werden.
- einem Forum oder einer ähnlichen Plattform, die den Austausch mit Interessierten (in erster Linie auf Menschen bezogen, die noch nicht zur Community gehören) ermöglicht.
- dem Angebot eines Newsletters über den regelmäßige zusammenfassende Informationen über Angebote, Fortgang und Unterstützungsbedarf des Projekts bezogen werden können. Der Newsletter wird in der Regel keine aktuelleren Informationen enthalten können als der Internetauftritt. Er ist ein Angebot an diejenigen, die für sich einschätzen, dass sie den Internetauftritt nicht regelmäßig beobachten werden, aber trotzdem auf dem Laufenden bleiben wollen.

4.5 FINANZIERUNG

Die Finanzierung ist das Hauptproblem bei der Umsetzung des Pilotprojekts. Die Initiative startet ohne einen Cent. Sie ist nicht einmal in der Lage die Kosten für Räumlichkeiten aufzubringen. Sogar die Kosten der Eintragung der Trägerorganisation ins Vereinsregister werden voraussichtlich aus privater Tasche - als notwendige Spende - an den Verein gezahlt werden müssen.

Für alles, was mit Finanzierung zu tun hat ist nach der Konstruktion der INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' die Trägerorganisation zuständig, da die Community mangels eigener Rechtspersönlichkeit keine Rechtsgeschäfte tätigen kann. Es ist davon auszugehen, dass der größte Teil des Finanzbedarfs, wenn nicht sogar die gesamten finanziellen Mittel über Fundraising beschafft werden müssen. Zudem ist der Finanzbedarf im gegenwärtigen Zeitpunkt nicht annähernd zuverlässig zu kalkulieren, wenngleich davon ausgegangen wird, dass er sich für das Pilotprojekt auf einem verhältnismäßig niedrigen Niveau bewegen wird.

RESSOURCE	KOSTEN
Lernladen -Nebenkosten	2.400.– bis 3.600.– €
Lernladen - Erstausrüstung	bis 1000.– €
Server/Netzwerkinfrastruktur	bis 1000.– €
Verbrauchsmaterial	bis 1000.– €
Werbung, Werbematerialien	5000.– €
Telekommunikation	1200.– €
Webhosting	506.– €
Gesamt	12.106.– bis 13.306.– €

Tabelle 1: Kostenschätzung

4.5.1 Überlegungen zum Finanzbedarf eines Lernladens

Wenn man die zu erwartenden Kosten ohne die Ladenmiete grob überschlägt, dann wären für 12 Monate die in Tabelle 1 aufgeführten Kosten zu berücksichtigen.

Bei dieser Aufstellung ist eingerechnet, dass der Lernladen in der Erstausrüstung vielleicht doch etwas Farbe und hier oder da eine neue Deckenlampe oder dergleichen benötigt, dass für einen Rechner, der ausreichend leistungsstark ist um als Server zu fungieren, vielleicht doch Geld bezahlt werden muss und dass für das Funktionieren des Netzwerkes mal ein längeres Kabel und ein neuer Switch beschafft werden müssen.

Mit Verbrauchsmaterial sind Druckerpapier, Tinte, Papier für Flipcharts, Stifte etc. gemeint aber auch Schrubber, Besen und Allzweckreiniger. Telekommunikation ist mit 1200.– € recht hoch angesetzt. Telefonate werden trotz einer Festnetzflatrate allenfalls zu administrativen Zwecken geführt. Kommunikation wird, wo immer möglich, über Internet, also Instantmessenger oder VoIP-Dienste stattfinden. Das Webhosting ist nach dem günstigsten Tarif des Webhosters Strato³ für den kleinsten dedizierten Server mit root-Zugriff⁴ mit Anschlussgebühr für eine Vertragslaufzeit von einem Jahr und Backup berechnet. Wenn dieser Rechner so ausgelastet sein sollte, dass er den Anforderungen der Initiative nicht mehr genügt, dann dürfte der Schneeball so gut rollen, dass die Finanzierung des Upgrades auf den nächst leistungsfähigeren Rechner kein Problem sein wird.

Der größte Betrag in der Berechnung der Kosten ist die Erstellung von Informations- und Werbematerial. Darin kommt die Bedeutung zum Tragen, die aussagefähigen Informationsmaterialien beigemessen wird.

Am wenigsten einschätzbar ist der Aufwand für Nebenkosten. Er ist hauptsächlich von den Räumlichkeiten abhängig und davon, mit welchen Öffnungszeiten der Lernladen genutzt wird. Hier sind 200.– bis 300.– € im Monat eingesetzt worden. Das kann aber auch ganz anders sein.

Nicht mit angegeben sind in der ersten Aufstellung die Kosten für die Raummiete. Das wird sich danach entscheiden, was finanzierbar ist, d.h. wofür Gelder beschafft werden können. Sofern Räume kostenfrei für die Zeit

³
⁴ Das heißt, das bei dem Dienstleister ein kompletter Server vorgehalten wird, den der Mieter nach seinen Wünschen über das Internet administrieren kann, auf dem er Programme und Datenbanken seiner Wahl installieren und beliebige Dienste im Internet anbieten kann. Dieser Server ist rund um die Uhr im Internet erreichbar.

	MINIMAL	MAXIMAL
Kosten aus Tabelle 1 auf Seite 50	12.106 €	13.306 €
Mietkosten bei mtl. 500 €	6.000 €	6.000 €
Personalkosten (inkl. 8% Sach- und Overheadkosten)	21.600 €	64.800 €
Summen:	39.706 €	84.106 €

Tabelle 2: Entscheidungshilfe Finanzbedarf

des Pilotprojekts zur Verfügung gestellt werden und im zweiten Jahr bezahlt werden müssten, muss darauf geachtet werden, dass eine Finanzierung dann nicht utopisch ist. Mit dieser Unbekannten kann kaum gerechnet werden. Allein um eine Größe zu haben werden hier 500.- € monatlich eingesetzt, was es leicht ermöglicht, die Kalkulation überschlagsmäßig in 6.000 €-Schritten zu verändern.

Nicht mit angegeben sind auch Kosten, die für eine hauptamtliche Unterstützung der Communityentwicklung anfallen würden. Das ist eine zweischneidige Angelegenheit. Immerhin besteht eines der Merkmale eines OGE darin, dass die Entwickler unentgeltlich arbeiten. Auf der anderen Seite wird es aber gerade für die anvisierte Zielgruppe in der Anfangsphase einen hohen Unterstützungsbedarf geben. OGE im Softwarebereich sind von Menschen angestoßen und getragen worden, die sich in ihrem Metier auskannten, ausgebildet waren oder sich als Autodidakten selbst die notwendigen Kenntnisse angeeignet hatten bevor sie begonnen haben an dem OGE mitzuarbeiten. Sie hatten eigene Ziele und Visionen. Hier ist die Situation so, dass die Zielgruppe mit Lernen und Bildung oft wenig gute Erfahrungen gemacht hat und mit OGE kaum bewusst in Berührung gekommen ist. Der Umfang der erforderlichen Unterstützung kann im Wege ehrenamtlicher Tätigkeit voraussichtlich nicht ausreichend gewährleistet werden. Hauptamtliche Unterstützung wäre also wünschenswert. Die Stelle müsste bei der Trägerorganisation angesiedelt sein oder bei einem anderen Träger, der sie ausleiht.

Die Kalkulation hauptamtlicher Tätigkeit ist abhängig von dem Stellenanteil und der Ausbildung des Stelleninhabers. Sie müsste aber in der Bandbreite zwischen 20.000.- € und 60.000.- € zuzüglich Sach- und Overheadkosten irgendwo angesiedelt sein. Das wird sich letztlich auch nach den Finanzierungsmöglichkeiten entscheiden. Somit ergibt die Berechnung in Tabelle 2 den finanziellen Rahmen mit dem man bei der Durchführung des Projekts rechnen muss. Damit ist keine echte Kalkulation gegeben. Es ist lediglich eine Entscheidungshilfe konstruiert worden, die es ermöglicht bei einer gegebenen Situation - finanziell, räumlich, personell - festzulegen, ob das Projekt gestartet werden kann oder nicht.

4.5.2 Fundraising

Der Aufbau eines Fundraisingsystems ist Aufgabe der Trägerorganisation. Von außen wird die INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' aber voraussichtlich sehr lange als eine Einheit wahrgenommen werden, weil die hier getroffene Differenzierung im Alltag eher ungewöhnlich ist und weil die

Trägerorganisation den Lernladen zu Beginn verantwortlich mit aufbauen wird.

Auch wenn die Spendenfreudigkeit bei wirtschaftlich schlechter Lage abnimmt und Sponsorengelder⁵ zunehmend schlechter zu bekommen sind, so erfüllt die Initiative doch einige Kriterien, die für sie sprechen. Dazu gehört, dass ein vollkommen neues, innovatives Projekt im Bildungsbereich initiiert wird der seit Jahren Gegenstand öffentlicher Diskussion ist und in dem sich nur sehr langsam etwas bewegt. Wer diese Meinung teilt, könnte auf die Idee kommen das Projekt zu unterstützen.

Nachteilig könnte sich auswirken, dass Klienten Sozialer Arbeit die Zielgruppe sind. Die Spendenbereitschaft geht häufig eher in Richtungen, die das Gemüt anrühren. Die Zielgruppe löst oft eine gegenteilige Reaktion aus. Ein Pluspunkt kann sein, dass die Ansprache der Zielgruppe nicht ausschließt, dass andere an dem OGE teilnehmen. Das Geschehen ist offen für Jeden.

Der größte Vorteil der Initiative liegt in ihrer Transparenz. Wer will kann sehen, was passiert. Er kann es live im Lernladen sehen⁶ oder er kann die Entwicklung auf den Internetseiten verfolgen. Er kann sich aber auch selbst engagieren und zum Gelingen des Pilotprojekts beitragen. Purtschert schreibt zur Situation auf dem Spendermarkt: "Die Spenderinnen und Spender werden emanzipierter, sie möchten wahrheitsgetreu und glaubwürdig informiert werden. [...] Die Leistungen der NPO und der Hilfswerke werden vermehrt hinterfragt. Die Ansprüche an Transparenz sind gestiegen." [26, S. 340]

Man wird aus datenschutzrechtlichen Gründen nicht jeden einzelnen Buchungssatz, den die Buchhaltung der Trägerorganisation produziert ins Internet stellen können, aber es ist technisch möglich ein vollkommen automatisiertes System einzuführen, bei dem der Spender sehen kann wofür konkret seine Spende verwendet wurde. Er muss sich dafür einen Code beschaffen, der über die Homepage der Initiative zu erhalten ist. Den gibt er bei seiner Überweisung mit an. Im Internet werden dann der Code, der Betrag und der konkrete Verwendungszweck der Spende veröffentlicht. Damit könnte für jede auch noch so kleine Spende ein automatischer Verwendungsnachweis geführt werden. Die Spenden würden nach dem fifo-Prinzip (first in, first out) auf die Ausgaben angerechnet und der Spender könnte genau sehen was mit seiner Spende gemacht wurde indem er auf der Internetseite anhand des Codes nach der Spende sucht. Er könnte dann sehen, dass seine Spende noch nicht ausgegeben ist oder nur zum Teil und wenn ja wofür. Das hat den Nachteil, dass jemand feststellen könnte, dass seine 2.- € Spende in dem Kauf eines Postens Reinigungsmaterial für 20,77 € aufgegangen ist und eigentlich hatte er sich vorgestellt dass er damit zu den Druckkosten der neuen Informationsflyer beitragen wollte. Deswegen werden auch zweckgebundene Spenden möglich sein.

Dieses System treibt die Transparenz in Bezug auf die Verwendung von Spenden sicherlich auf die Spitze, aber es würde zum Charakter des OGE passen. Raymond sagt zum Entwicklungsstil von Linus Torvalds - und meint damit den OGE, dem er in diesem Zusammenhang erstmals begegnet ist -, dass er von einer "an Promiskuität grenzenden Offenheit" [Gantar, 9] sei. Das könnte man dieser Art des Spendennachweises auch nachsagen. Das System wäre aber neu und könnte schon alleine deswegen ein Wettbewerbsvorteil auf

5 Wo im Folgenden von Spendern und Spenden gesprochen wird, sind oft auch Sponsoren und Sponsorengelder gemeint, obwohl zwischen beiden Zuwendungsarten juristisch und buchhalterisch zu unterscheiden ist. Sponsoring erfordert immer eine Gegenleistung wohingegen Spenden ohne Gegenleistung seitens des Spendenempfängers erfolgen.

6 Eine Webcam wird aber nicht installiert.

dem Spendenmarkt sein. Die Mikroverwendungsnachweise würden darüber hinaus Anregung geben über das "offen" in dem OGE nachzudenken.

Für zweckgebundene Spenden wird es auf der Homepage immer eine Seite geben, auf der die Bedarfe der Community nachzulesen sind. Da können Wünsche nach Sachspenden und nach Finanzmitteln mit dem jeweils geplanten Verwendungszweck aufgeführt werden.

Weitergehende Überlegungen zu Spendenpolitik und Spendenleitsätzen sowie zur Verankerung des Fundraising in der Gesamtorganisation sind hier verfrüht. Sicher ist, dass Fundraising ein besonderes Gewicht haben wird, weil davon dauerhaft die Existenz der Initiative abhängen wird. Fundraising wird sich nicht auf einen Aufruf im Internet beschränken sondern wird in erster Linie im persönlichen Kontakt stattfinden müssen getreu dem Fundraisinggrundsatz: "Fundraising is like making friends." Aber diese Kontakte müssen erst aufgebaut und die Freunde, die an dem Projekt interessiert sind, erst gefunden werden. Es kann auch nicht jeder Freund sein. Der Charakter des OGE schließt Haltungen wie Intoleranz gegenüber Minderheiten und anderen ethnischen Gruppen aus.

4.5.3 Förderung

Der Trägerverein wird sich auch um Förderung aus öffentlichen Mitteln bemühen, wo immer sich dazu eine Gelegenheit bietet. Damit sind Fördervereine, wie die **AKTION MENSCH E.V.**, Stiftungen und öffentliche Träger gemeint. Im Unterschied zu privaten Spendern oder Sponsoren besteht hier eher die Möglichkeit Geld für die Verwirklichung einer Idee zu bekommen, die zum Zeitpunkt der Antragstellung nur auf dem Papier steht.

Das Förderprogramm fördert mit einer Fördersumme von maximal 4.000.-€ Seit April 2006 "ausgehend von der Frage 'In was für einer Gesellschaft wollen wir leben?' [...] soziale Projekte vor Ort" ⁷ und hat in seine Themenliste "auf Freiwilligenarbeit basierende Bildungs- und Unterstützungsangebote wie z.B. Partner- und Mentorenprojekte, Schüler helfen Schülern o.ä., Projekte und Aktivitäten zum Thema Zugang zu und Teilhabe an Bildung" ⁸ explizit aufgenommen. Hier bestünde eine realistische Chance auf Förderung eines Teilbetrages.

Um die notwendige Unterstützung bei der Beantragung von Fördermitteln und rechtzeitige Informationen über neue Förderprogramme zu bekommen wird der Trägerverein die Mitgliedschaft im Deutschen Paritätischen Wohlfahrtsverband als Spitzenverband der Freien Wohlfahrtspflege beantragen. Die Wahl fällt auf den Paritätischen, weil der Trägerverein "seinem Selbstverständnis nach keinem der anderen Wohlfahrtsverbände angehören sollte"⁹, womit gemeint ist, dass ihm von Selbstverständnis her eine konfessionelle oder parteipolitische Bindung fremd ist.

Auch Förderungen durch die öffentliche Hand wären grundsätzlich rechtlich möglich. Der Trägerverein ist gemeinnützig und richtet sich mit seinem Angebot an eine Zielgruppe, die besonderer Unterstützung bedarf. Er erbringt aber keine Dienstleistung, die zu den Pflichtaufgaben öffentlicher Träger gehört. Die Förderung durch die öffentliche Hand wäre also eine freiwillige Leistung. Es kommt darauf an, dass die Initiative Erfolg hat, damit Chancen auf Förderung bestehen könnten.

7
8
9

5.1 STRUKTUR DER QUALITÄTSSICHERUNG

Die letztendliche Verantwortung für die Qualitätsentwicklung in der INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' ist in der Trägerorganisation angesiedelt. Das kommt in der Satzung des Trägervereins in §2 Punkt 7 zum Ausdruck. Der Punkt 7 regelt, dass in Fällen, in denen über die Ausgestaltung von Qualitätsstandards zwischen Community und Verein keine Einigkeit zu erzielen ist, der Vorstand des Vereins entscheidet.

Das ist ein weiterer Pleonasmus, der nur dazu dient allen Beteiligten, Trägerorganisation, Community und Geldgebern deutlich zu machen, wo - zumindest, wenn es um die Verteilung von finanziellen Mittel geht - die Verantwortung liegt. Der Vorstand entscheidet, was der Verein tut. Und da es Aufgabe des Vereins ist, Einrichtungen, Initiativen und Ableger der Community finanziell zu fördern, wenn sie entsprechend den Qualitätsstandards arbeiten, entscheidet der Verein - und damit der Vorstand des Vereins - auch welche Qualitätsstandards er als Grundlage für eine Förderung anerkennt. Nichts anderes wird in dieser Formulierung der Satzung deutlich.

Damit ist die Struktur beschrieben und kein einziges inhaltliches Wort verloren worden.

5.2 WESSEN QUALITÄT?

Inhaltlich werden alle Beteiligten andere Vorstellungen von Qualität haben. Gerade in den Fällen in denen, ähnlich dem sozialrechtlichen Dreiecksverhältnis, der Nutznießer finanzieller Förderung mit dem Geldgeber nicht unbedingt in direkten Kontakt kommt, in denen kein direkter Austausch von Leistung und Gegenleistung erfolgt, können die Vorstellungen von Qualität bei den Beteiligten weit auseinander gehen oder sogar auf ganz unterschiedlichen Ebenen liegen. Spender und andere Geldgeber fördern über den Verein die Community. Die Zielgruppe hat Erfahrungen mit dem sozialrechtlichen Dreiecksverhältnis, was sich gelegentlich in einer Anspruchshaltung gegenüber derart finanzierten Angeboten ausdrückt. Dessen muss man sich bewusst sein und darauf muss man sich einstellen. Die Situation ist also so:

- Der Verein hat u.a. die Aufgabe der Finanzierung und Unterstützung der Community. Er muss dabei auf die Einhaltung von Qualitätsstandards achten, die erst noch erarbeitet werden müssen.
- Die Geldgeber erwarten eine Gegenleistung für ihre finanzielle Unterstützung.
- Die Communitymitglieder und die Community wollen im gegenwärtigen Zeitpunkt das, was ihnen der Autor unterstellt: Sie wollen lernen, sie suchen Alternativen zu rein konsumptiver Beschäftigung mit elektronischer Unterhaltung, sie sind hungrig nach Tagesstruktur, sie wollen sich persönlich weiterentwickeln und an neuen Aufgaben wachsen, sie wollen Verantwortung übernehmen, nicht mehr immer nur auf

dem klischeehaften Sofa herum sitzen und und und - oder sie wollen etwas ganz anderes. Kurz gesagt: man weiß es nicht so genau. Aber: Sie werden ihre Interessen haben und an denen wird sich bemessen, was sie als Qualität ansehen werden.

Jedem seine Qualität.

5.2.1 Empowerment als Qualitätskriterium der Initiative für Bildung 'von unten'

Harvey und Green nennen fünf verschiedene Ansätze für Qualität. "Qualität kann verstanden werden als Ausnahme, als Perfektion, als Zweckmäßigkeit, als adäquater Gegenwert (value for money) sowie als transformativ." [10, S. 17] Harvey und Green kommen hier ins Blickfeld, weil sie sich explizit mit Qualität im Bildungsbereich beschäftigen. Sie kommen zu einem Schluss, der von der INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' geteilt werden wird, weil sie aus Überzeugung das Ziel hat allen Anforderungen, die zur Verwirklichung dieses Qualitätskriteriums notwendig sind, zu genügen: "Im Zentrum einer Kultur der Qualität im Bildungsbereich muss Empowerment liegen. Wenn einzelnen Einheiten des Systems Verantwortung als Kunden, Dienstleister und Prozessoren gegeben wird, dann muss auch den Lernenden als integrale Teile des Transformationsprozesses Verantwortung übertragen werden." [Harvey und Green, 10, S. 34] Was anderes macht ein OGE als die Lernenden mit den einzelnen Einheiten, die Kunden mit den Dienstleistern und Prozessoren zu verschmelzen und ihnen Verantwortung zu übertragen, Majorisierungsmöglichkeiten durch den Trägerverein bei der Qualitätsentwicklung hin oder her?

Mit Empowerment wird einer der beiden Aspekte von "Qualität als Transformation" angesprochen. Qualität als Transformation meint: "Anders als bei anderen Dienstleistungen, bei denen der Dienstleister etwas für den Konsumenten tut, vollziehen Bildungsentwicklungen etwas am Konsumenten. [...] Dies führt zur Unterscheidung von zwei Varianten des transformativen Verständnisses von Qualität: Weiterentwicklung (*enhancing*) des Konsumenten und Ermächtigung (*empowerment*) des Konsumenten." [Harvey und Green, 10, S. 31] Beide Aspekte will die Initiative fördern. Die Teilnehmenden sollen sich weiter entwickeln und sie sollen im Bereich Bildung und Lernen selbstbestimmt und selbstverantwortlich handeln, entwickeln und gestalten was sie wie lernen wollen. Dabei handelt es sich in diesem Falle, anders als in der Ausführung von Harvey und Green nicht "um einen Prozess, der für die Lehrenden eine Bedrohung darstellen kann" [10, S. 33], weil in der Initiative der Unterschied zwischen Lernen und Lehren tendenziell verschwimmen wird.

Das ist die Sicht aus der Qualität seitens der Initiatoren, seitens der Trägerorganisation betrachtet werden wird. **Harvey und Green** unterscheiden vier Formen der Ermächtigung, des Empowerments bei Lernenden:

1. die Evaluation durch Lernende.
2. die Garantie von Minimalstandards für Lernende und die Übertragung der Überwachung dieser Standards auf die Lernenden.
3. die Übertragung der Kontrolle und Organisation des eigenen Lernens auf die Lernenden.
4. die Entwicklung der kritischen Fähigkeiten der Lernenden. [vergl. 10, S. 33]

Es ist Ziel der Initiative genau das umzusetzen, die Voraussetzungen dafür zu schaffen, wobei die Initiative über die Garantie von Minimalstandards hinaus gehen möchte, wenn man Minimalstandards als die Standards begreift, die nicht unterschritten werden dürfen um überhaupt noch lernen zu können.

5.2.2 *Value for money*

“Value for money”, das ist die nahe liegende Sicht der Geldgeber von Qualität ohne dass das in irgendeiner Weise negativ zu besetzen wäre. “Der Kern des ‘value-for-money’-Konzeptes liegt in der Idee der Verantwortlichkeit.” [Harvey und Green 10, S. 29]

Dabei wird davon ausgegangen, dass sich die Interessen von Geldgebern zumindest in Teilen mit denen der Initiative decken, weil die Initiative ja mit ihren Inhalten um dieses Geld geworben hat. Für den Geldgeber ist aber wichtig zu sehen, was er mit seinem Geld bewirkt und ob die in Aussicht gestellten Ergebnisse - Aktivierung der Zielgruppe, Entwicklung angepasster Lern- und Lehrmethoden usw. - auch erreicht werden. Dafür müssen Kontrollmechanismen eingebaut werden und die Ergebnisse müssen quantitativ wie qualitativ bewertet werden.

5.2.3 *Die Qualität der Teilnehmenden*

Es wäre schön, wenn die Teilnehmenden Qualität ähnlich betrachten würden, wie es hier für die Initiative dargelegt wurde. Jemand, der von Arbeitslosengeld II leben muss, hat aber voraussichtlich einen vollkommen anderen Zugang zu Qualität als hier beschrieben. Mit einem Monatseinkommen von 345.- € wäre eine naheliegende Qualitätsdefinition: “Gut ist, was billig ist und satt macht.”

Merchel schlägt vor, sich von den konzeptionellen Grundmustern des Qualitätsmanagements anregen zu lassen, aber “ein auf die jeweils spezifische Einrichtung und ihre Konstellationen abgestimmtes und daher in der Praxis tragfähiges Verfahren des Qualitätsmanagements zu entwickeln.” [21, S. 52] Das heißt im Falle des Pilotprojektes, dass auch Qualitätskriterien der Teilnehmenden in den Qualitätsprozess einfließen müssen. Es heißt, dass den Teilnehmenden auch neue Aspekte von Qualität nahe gebracht werden müssen. Über Qualität muss gesprochen und diskutiert werden.

Die Community soll an der Qualitätsentwicklung, die ja als Teil des OGE beschrieben worden ist, mitarbeiten. So lange es noch keine Teilnehmer und keine Einrichtung gibt kann eine Qualitätsentwicklung auch nicht stattfinden. Insofern muss alles, was im Folgenden gesagt wird als eine Art Tischvorlage

betrachtet werden, die Wege sucht, das Thema von Anfang an in den Aufbau des Lernladens und der Community zu integrieren. Gleichzeitig soll aber auch sicher gestellt werden, dass wichtige Daten für die Dokumentation und die Auswertung von Beginn des Pilotprojektes an erhoben werden.

5.3 TISCHVORLAGE ZUM QUALITÄTSMANAGEMENT IM PILOTPROJEKT

Zu den Meilensteinen in der Umsetzungsplanung gehört ein "erster Erfahrungsbericht nach sechs Monaten Lernladen". (vergl. S. 42) Dieser Erfahrungsbericht muss Daten liefern und kann nicht ausschließlich aus beschreibender Prosa bestehen. Die Daten müssen den vollen 6-Monats-Zeitraum umfassen und können nicht erst erhoben werden, wenn ein Qualitätsentwicklungsprozess im Lernladen so weit ist, dass Qualitätskriterien definiert und operationalisiert worden sind. Das Interesse der Teilnehmer liegt ohnehin zunächst in einer anderen Richtung. Sie haben eine Lernidee, der sie nachgehen wollen und diese Lernidee lautet nicht, dass sie etwas über Qualitätsmanagement lernen wollen. Damit könnte man sie allenfalls wieder vertreiben.

Qualitätsentwicklung muss also "on the fly" eingeführt werden. Damit besteht die große Chance es als festen Bestandteil in den Lernladenalltag zu integrieren und nicht, wie bei schon bestehenden Institutionen, als einen neuen, zusätzlichen Prozess einführen zu müssen. Zum Projektbeginn ist ohnehin alles neu und es braucht Orientierung. Diese Orientierung muss durch die Projektinitiatoren im Rahmen dieses Konzeptes gegeben werden. Das Einhalten von vorgegebenen Strukturen, wie z.B. beim Urprozess der Erfassung einer Lernidee, kann diese Orientierung bieten. Es spricht nichts dagegen, diesen Urprozess als Flowchart in DIN A0 für alle zur Orientierung an die Wand zu hängen¹ und notwendige Veränderungen und Ergänzungen an diesem Exemplar vorzunehmen. Wenn es bei der Erfassung einer Lernidee Probleme gibt, dann müsste sich standardmäßig folgender Dialog entwickeln, der seinerseits wieder in das Flowchartdiagramm eingearbeitet werden könnte: "Hast Du Dich an den Ablaufplan gehalten?" Wenn "Nein." -> "warum nicht?" Wenn "Ja." -> "Wo ist das Problem aufgetaucht? Schreib einen Zettel mit zwei oder drei Stichpunkten und klebe ihn an die Stelle im Ablaufdiagramm an der das Problem aufgetaucht ist! Vielleicht müssen wir etwas verändern. Das werden wir im nächsten Zukunftsforum besprechen."

Ein anderer Weg ist die Erfassung von Daten in der EDV, zur späteren Auswertung. In jedem Sportstudio gibt man heute an der Rezeption seine Chip-Karte ab und Beginn und Ende des Aufenthalts im Studio werden automatisch in der EDV erfasst. Im Lernladen steht ein Computerpool, so dass es kein Problem ist bestimmte Kennzahlen wie Öffnungszeiten, Anzahl der Besucher und die Aufenthaltsdauer der Besucher schnell und komfortabel zu erfassen.

Über diese Erfassung können Entwicklungen kontinuierlich beobachtet werden und es kann auf diese Entwicklungen reagiert werden. Wann wird der Lernladen am Besten genutzt? Welche Öffnungszeiten kommen den Besuchern entgegen? Solche und andere vergleichbare Themen werden kontinuierlich besprochen. Es werden Konsequenzen gezogen, die dokumentiert werden müssen. Was dabei allen deutlich werden wird ist, dass es um die Qualität des Angebotes geht, egal wie man das etikettiert.

Qualitätsmanagement kann also mit dem Aufbau des Lernladens und der Community einher gehen und in die Struktur und die Entwicklung des Lernladens integriert zu werden. Nicht nur in einer neu aufzubauenden

¹ Es sei denn, die Wand ist nicht groß genug.

Einrichtung sondern bei jedem neuen Qualitätsentwicklungsprozess wird sich herausstellen, dass bestimmte Anforderungen an die Dokumentation nicht gesehen wurden und dass wichtige Items dafür nicht erhoben wurden. Das muss dann nachgearbeitet werden.

5.3.1 Ansatzpunkte zur Qualitätsentwicklung

EINEN SCHRITT ZURÜCK: Qualitätsentwicklung findet in der Regel in einer Einrichtung statt. Sinn der Qualitätsentwicklung ist es, die Art und Weise zu beleuchten und ggf. zu verbessern, wie diese Einrichtung ihre Leistungen erbringt um sie marktgängig und konkurrenzfähig zu machen oder zu halten. In der Konstruktion der INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' muss also genau definiert werden um welche Leistung es sich jeweils handelt und wer der Leistungserbringer, wer der Leistungsadressat ist, um überhaupt Qualitätskriterien entwickeln zu können.

Es müssen die folgenden unterschiedlichen Konstellationen berücksichtigt werden:

- Der Trägerverein
 - erbringt Leistungen gegenüber der Community
 - * indem er eine rudimentäre Infrastruktur zur Verfügung stellt, Finanzmittel akquiriert und Unterstützung leistet.
 - * durch finanzielle Förderung bei Einhaltung der Qualitätsstandards
 - er erbringt Leistungen gegenüber Geldgebern
 - * indem er die Community unterstützt und damit in der Initiativphase direkt, später mittelbar, die Zielgruppe aktiviert, Bildungsbereitschaft fördert usw.
 - * die ordnungsgemäße Verwendung der Mittel garantiert und deren Verwendung nachweist.
- Die Community
 - erbringt Leistungen gegenüber Außenstehenden
 - * indem sie Ihnen das Angebot macht, sich an dem OGE zu beteiligen. Hier liegt eine besondere Schwierigkeit für die Qualitätsdiskussion, weil ein Außenstehender nur so lange ein Außenstehender bleibt, wie er das Angebot noch nicht angenommen hat.
 - * indem sie ihre Ergebnisse veröffentlicht.
 - erbringt Leistungen gegenüber den Geldgebern
 - * indem sie der Zielgruppe ein Angebot macht, neue Lehr- und Lernmethoden entwickelt, Lernmaterialien veröffentlicht usw.
 - erbringt Leistungen gegenüber dem Trägerverein
 - * durch die Mitarbeit an den Qualitätsstandards und deren Einhaltung.

Die INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' kann hier nicht als Einheit betrachtet werden, auch wenn sie von außen so gesehen werden sollte. Das würde verschleiern, dass zwischen Geldgebern und Community keine schlüssigen Tauschbeziehungen bestehen.

Vor diesem Hintergrund können jetzt die einzelnen Qualitätsdimensionen betrachtet werden, wobei die Betrachtung sich im Wesentlichen auf die Qualitätsstandards in Bezug auf die Leistungserbringung durch die Community beschränken wird, weil das für die Außenwahrnehmung und das Marketing von besonderem Interesse ist. Wo die Darstellung davon abweicht wird das ausdrücklich vermerkt.

Strukturqualität

Das zentrale Ziel des Pilotprojektes ist es, die Zielgruppe zum Lernen zu aktivieren. Im Zusammenhang mit Strukturqualität entsteht hier die Frage ob die Struktur das unterstützt. Ist der Lernladen ausreichend gut zu erreichen? Ist in den Räumen Gruppenarbeit möglich? Genügen die vorhandenen Rechner zahlenmäßig und von ihrer Kapazität her der Nachfrage? Laufen die Internetserver stabil?

Nur im Bereich der harten Fakten bewegt man sich auf der sicheren Seite, wenn es um Strukturqualität geht. Hier bewegt man sich während des Pilotprojektes aber auch im Bereich der Leistungserbringung durch den Trägerverein, der die Anfangssituation kreiert hat. Diese Kriterien sind unproblematisch zu operationalisieren und können über eine Fragebogenaktion ermittelt werden.

Sind die Räumlichkeiten so, dass sie von der Zielgruppe angenommen werden oder bestehen Veränderungswünsche? Gibt es ausreichend Möglichkeiten Interessenten in die Bedienung der EDV und der Internetseiten einzuweisen? Sind die Internetseiten ausreichend verständlich für die Zielgruppe um mit ihnen umgehen zu können? Können die Lernideen der Nachfragenden adäquat erfasst werden? Gibt es Nutzer, die Verantwortung übernehmen?

Mit diesen Fragen bewegt man sich bei dem Pilotprojekt schon haarscharf an der Grenze zu Prozessqualität oder gar Ergebnisqualität. Das liegt daran, dass die Nutzer für all das selber verantwortlich sein werden. In der Frage der Räumlichkeiten ist ja gerade vorgesehen, dass die Nutzer ihren Lernraum gestalten. Wenn sie das tun, dann findet ein erwünschter Prozess statt und das ist dann ein Ergebnis. Wenn sie es nicht tun, dann muss der Trägerverein problematisieren - intern wie mit der Community -, warum das nicht geschieht, wobei das auch ein Ergebnis sein kann. Gleiches gilt für die Herausbildung hierarchischer Strukturen bei dem Aufbau der Community. In der Anfangsphase gibt es diese Strukturen nicht. Sie müssen erst entstehen und das ist so gewollt. Auch hier können über eine Fragebogenaktion operationalisierte Daten erhoben werden.

Ein weiteres zentrales Ziel des Pilotprojektes ist die Veröffentlichung der Ergebnisse im Internet. Zur Strukturqualität gehört hier das Vorhandensein des Internetserver, seine verständliche Bedienbarkeit und seine Absicherung durch die abgestufte Vergabe von Schreibrechten. Auch das alles ist Leistungserbringung durch den Trägerverein. Die Items können teilweise über Fragen - operationalisiert in Skalen - erhoben werden, die sich z.B. mit der Verständlichkeit der Bedienung beschäftigen können aber auch über Dokumentation von Beschwerden, das Auftreten von Problemen z.B. mit der Rechtevergabe u.ä.

Prozessqualität

RUDI "Ich würde gerne mir Rudi sprechen.", "Guten Tag, ich bin Rudi. Mein Name ist Klaus." Verwirrend? Es ist ganz einfach. Im Abschnitt 3.3.2 ist gesagt worden, dass deutlich erkennbar ist, wer als Ansprechpartner im

Lernladen fungiert. Es macht aber keinen Sinn jemanden mit einer Armbinde auszustatten und als "Diensthabenden" zu kennzeichnen. Das passt energetisch nicht zum OGE und zum Lernladen und ist zudem wenig komfortabel. Besser ist: Derjenige, der für alle anfallenden Fragen ansprechbar ist, heißt immer Rudi. Egal wie er wirklich heißt. Jemand, der in den Lernladen kommt muss also nicht lange herum suchen ob er jemanden mit Armbinde oder Schärpe findet. Er muss auch nicht fragen, wer denn der Zuständige ist sondern er weiß es. Rudi. Rudi ist immer zuständig! Er kann also in den Lernladen kommen und nach Rudi fragen. So ergibt sich der Eingangsdialog dieses Absatzes.

Das ist nicht nur ein Gag. Rudi ist Prozessqualität, wenn es gelingt mit ihm einen leichten, vielleicht sogar humorvollen Zugang zu realisieren². "Fragen Sie nach Rudi, wenn Sie in den Lernladen kommen!" Das wird eine Aufforderung sein, die in den Flyern und Informationsmaterialien verbreitet werden wird.

WEITERE QUALITÄTSKRITERIEN FÜR PROZESSQUALITÄT Hier müssen die Interaktionen im Lernladen, sowohl um die rein administrativen Interaktionen als auch die Interaktionen beim konkreten Lernen besprochen werden. Lernen wird als einer der zentralen Schlüsselprozesse in dem gesamten Geschehen angesehen. In Folge dessen liegt auch der Schwerpunkt bei der Qualitätsentwicklung im Bereich Lernen.

Die Frage ist: Wer lernt was mit wem? Und andererseits: Welche Qualität hat die Interaktion an den Stellen, wo gemeinsam Lernende einander etwas beibringen?

Jeder Beteiligte an der Community wird sich ein Profil einrichten. Das ist für viele eine oft geübte Praxis, weil man sich fast bei jeder Internetcommunity ein Profil anlegen kann oder muss. Das Profil erfasst die persönlichen Daten und enthält auch ein Lerntagebuch. In dem Lerntagebuch werden Daten zum Lernen festgehalten. Zu den Daten gehören: Art und Ort des Lernens, investierte Zeit, Interaktionspartner, Lerninhalte, Benutzung von Lernmaterialien, Selbsteinschätzung über den Lernerfolg, Selbsteinschätzung über die Lernintensität usw. Lernende erfassen das ohne großen Aufwand. Über das Lerntagebuch können die Lernenden selber ihre Lernfortschritte verfolgen und auch mit dem Lernaufwand in Bezug setzen. Das bringt zusätzlich Selbstkontrolle und klärt möglicherweise die Frage warum jemand für dieses Modul zwei Monate gebraucht hat, wohingegen das letzte Modul in zwei Wochen zu bewältigen war. Es macht auch den Lernaufwand untereinander vergleichbar. Weitere Differenzierungen sind möglich. Die Datenbank mit den Lerntagebüchern bietet vielfältige Auswertungsmöglichkeiten im Hinblick auf die Qualitätsentwicklung. Allerdings wird davon ausgegangen, dass eine rein statistische Erhebung des Prozesses nicht ausreicht. Sie muss durch qualitative Interviews ergänzt werden um an die "Zwischentöne" zu kommen und bessere Interpretations- und Einschätzungsmöglichkeiten in Bezug auf die statistischen Daten zu bekommen.

Schwieriger wird es bei der Frage zur Qualität der Interaktion beim Lernen. Eine große Skepsis im Zusammenhang mit dem Schneeballsystem wird immer dem Punkt entgegen gebracht in dem das Ziel formuliert wird, dass jemand, der heute etwas begriffen hat, es zeitnah an einen Anderen weitergeben kann. Wie wird hier die Qualität der Interaktion sein? Was ist erfolgreich, was einfach nur ineffektiv aber unschädlich, was ist kontraproduktiv. Die Qualitätssicherung erfolgt im ersten Schritt darüber, dass jemand,

² Das es ihn gibt mag Strukturqualität sein, aber Humor ist immer Prozess.

der beginnt eigenes Wissen weiter zu vermitteln dabei begleitet wird, d.h., dass ihm jemand über die Schulter schaut, der das schon - am Besten im gleichen Modul gemacht hat. Von diesen und vielen anderen Lehrinteraktionen werden Audiomitschnitte erstellt und zwar je nach technischen Möglichkeiten³. D.h., dass nicht alle Lehrinteraktionen mitgeschnitten werden, aber wer Wissen weiter vermitteln will muss regelmäßig in allen Situationen in denen die technischen Möglichkeiten es zulassen, Audiomitschnitte machen.

Zusätzlich zu den Audiomitschnitten wird nach Abschluss jeder Lehrinteraktion von demjenigen, dem etwas vermittelt wurde über ein Fragebogenformular eine Einschätzung über die Qualität der Wissensvermittlung erhoben. Anhand der Auswertung dieser Formulare kann entschieden werden, ob Anlass besteht das Audiomaterial noch einmal anzuhören und mit demjenigen, der Wissen vermittelt hat oder mit beiden bzw. bei Gruppen allen Beteiligten die Lehrinteraktion noch einmal durchzugehen und nach Verbesserungsmöglichkeiten zu suchen. Vielleicht ist die Interaktion auch so gut, dass das Audiomaterial zu Lernzwecken zur Verfügung gestellt werden kann.

Annemarie und Reinhard Tausch haben die Banddokumentation in der Therapeutenausbildung und Therapeutensupervision eingeführt. Die Gesprächstherapeuten sind so weit gegangen, Bänder von Therapiesitzungen Satz für Satz nach der Realisierung der Variable VeE, Verbalisierung emotionaler Erlebnisinhalte, zu analysieren und die Ausprägung der Variable auf Skalen einzuschätzen. Man muss mit dem Audiomaterial aus dem Lernladen nicht so weit gehen, aber eine Auswertung in Bezug auf hilfreiche Interaktionen, z.B. im Hinblick auf einzelne Lernmodule, könnte interessant sein.

Das System funktioniert nur, wenn es von Anfang an für jeden gilt, der in dem Lernladen etwas vermitteln will. Es gilt also auch für die Initiatoren aus dem Trägerverein, die den ersten Aufschlag in der Vermittlung von Wissen machen werden. Es gilt für externe Referenten, die einen Vortrag halten. Es muss eine selbstverständliche Tradition werden, die einfach mit dem Lernladen geboren wird. Aus der Gesprächstherapie gibt es die Erfahrung, dass gerade diese Selbstverständlichkeit zu einer durchgehenden Akzeptanz bei den Klienten geführt hat. Die Audio-Aufzeichnungen werden nur in Absprache mit den Beteiligten veröffentlicht. Der Veröffentlichungszweck kann die lernladeninterne Nutzung als Demonstrationsmaterial oder die komplette Freigabe als Lernmaterial mit Veröffentlichung als Podcast in dem entsprechenden Lernbaum sein.

Ein weiterer Kernprozess im Rahmen des Projektes ist der Communityaufbau. Zum Communityaufbau gehört zentral die Herausbildung von Vertrauensnetzwerken und Verantwortungshierarchien. Der allgemeinen Lebenserfahrung entspricht, dass zunächst Vertrauen vorhanden sein muss bevor eine Übertragung von Verantwortung erfolgen kann. Andererseits wird es vorkommen, dass auch mit einem "Vertrauensvorschuss" gearbeitet werden wird. Sei es, weil die Situation es erfordert jemandem eine Verantwortung zu übertragen, für die sonst niemand gefunden werden kann, sei es, dass jemandem Verantwortung übertragen wird um ihm damit persönliches Wachstum zu ermöglichen. Beides reduziert sich letztlich darauf, dass es ja Gründe gibt ein größeres Risiko einzugehen.

³ Ein Mikrofon an einen Rechner anzuschließen und eine Audio-Aufzeichnung von einem Dialog zu erstellen ist wenig aufwändig. Die Mitschnitte lassen sich in komprimierter Form als mp3 problemlos in großen Mengen speichern und ggf. einige Zeit archivieren. Das größere Problem ist, dass in Fällen in denen sich viele Menschen gleichzeitig im Lernladen aufhalten, die Hintergrundgeräusche störend sein könnten und die Qualität inakzeptabel wird.

Um hier zu einem Qualitätsstandard zu kommen bieten sich zwei Wege an. Vor der Übertragung von Verantwortung kann festgestellt werden wie sehr sich jemand für den Lernladen engagiert hat und was er bis jetzt selber zum Fortgang des Projektes beigetragen hat. Das kann als Indikator genommen werden, aber nicht als allein ausschlaggebendes Merkmal zumal es Gründe geben kann, ein höheres Risiko auf sich zu nehmen. Mit der Übertragung von Verantwortung muss allerdings genau festgelegt werden worin diese Verantwortung besteht und mit welchen Rechten und Pflichten sie verbunden ist. Und damit ist dann die Grundlage für den zweiten Weg gelegt in dem nachgehalten wird in wie weit diejenigen, die Verantwortung übertragen bekommen haben, ihre Verantwortung auch nehmen und ihr gerecht werden. Hier ließen sich jetzt schnell unter Zuhilfenahme der schriftlichen Beschreibungen des Verantwortungsbereichs ein paar Items konstruieren an Hand derer verantwortliches Handeln operationalisiert werden könnte. Damit wird aber ein sehr sensibler Bereich betreten, weil die Gefahr besteht, dass über operationalisierte Items eine rein formale Beurteilung der Verhaltensweisen einer Person erfolgt und über das "Ergebnis" eine persönliche Qualifizierung oder eben Abqualifizierung des Betroffenen stattfindet. Vor diesem Hintergrund ergibt sich eine gute Möglichkeit die Community bei der Entwicklung von Qualitätsstandards mit ins Boot zu holen. Welche Qualitätsmaßstäbe müssen eigentlich an die Arbeit von Verantwortungsträgern gelegt werden, wie kann man sie überprüfen, welche Probleme sind damit verbunden, wie kann man jemanden unterstützen usw. usf. Nicht abzuschätzen ist, welche Bedeutung das Thema im Pilotprojekt überhaupt haben wird und wie sehr Teilnehmer darauf drängen Verantwortung zu übernehmen, ob sie dabei in Konkurrenz gehen werden oder ob man sie eher nötigen muss.

Eine Idee zu dem Thema Verantwortungsübernahme, Verantwortungsausübung, Verantwortungsbereiche wäre es, mit den Mitgliedern der Community Interviews zu machen, die teilweise an einem Fragebogen orientiert sind. So könnte herausgefunden werden, welche Anforderungen die Community an Verantwortungsträger stellt. Die Ergebnisse können in einer Übersicht zusammengefasst und gemeinsam im Rahmen der Zukunftswerkstatt diskutiert werden.

Ergebnisqualität

Wie bekannt ist eigentlich Rudi in der Zielgruppe? Wer hat schon mal von ihm gehört? Wird über ihn gesprochen? Wird sein Humor verstanden? Macht man sich vielleicht schon über ihn lustig? Falls die Idee mit Rudi aufgenommen wird, falls Rudi Teil eines Spruches oder "geflügelten Wortes" in der Zielgruppe werden sollte, dann ist ein Ziel des Projektes erreicht. Die Zielgruppe weiß, wie man Zugang zum Lernladen und zum OGE bekommt, was man tun muss um an ihm teilzunehmen.

AKTIVIERUNGSERGEBNIS Ein zentrales Vorhaben ist es, die Zielgruppe zum Lernen zu aktivieren und ein Schneeballsystem im Bildungsbereich anzustoßen. Die in Abschnitt 2.1.3 genannten politischen Zielsetzungen spielen für die Ergebnisqualität des Lernladens keine wesentliche Rolle, weil sie als konsequente Folge des sich verbreiternden OGE erwartet werden.

Was die Ergebnisse des Aktivierungsprozesses angeht, so werden die Datenbanken der Community eine ganze Reihe von Daten erfassen, die für vielfältige Auswertungen heran gezogen werden können. Die meisten dieser Daten werden von den Communitymitgliedern selber eingegeben werden und es wird sicher gestellt, dass jedem bewusst ist, dass statistische Auswer-

tungen vorgenommen werden und welche das sind. Es werden im Minimum erhoben: Name, Vorname, (optional/alternativ) Nickname, Geburtsdatum, Geschlecht, Schulabschluss und Jahr, Ausbildungsabschluss und Jahr, zusätzliche Qualifikationen und Jahreszahlen. Über die An- und Abmeldungen im System und über die Lerntagebücher können die Lerninhalte, Lernzeiten und die Selbsteinschätzungen über den Lernerfolg ausgewertet werden. Über die persönlichen Abgleiche mit den Lernbäumen können Einschätzungen über den eigenen Wissensstand zu unterschiedlichen Zeitpunkten erhoben werden und über die Gewichtung der einzelnen Module nach Schwierigkeitsgraden oder zu den betreibenden Aufwand kann eine Kennzahl konstruiert werden, die angibt wie viele Schwierigkeitspunkte im Schnitt in einer zu definierenden Personengruppe - ältere Menschen mit Hauptschulabschluss oder jüngere Frauen ohne Schulausbildung - erarbeitet wurden.

Über die Einschätzungsbogen der Lehrinteraktionen können Kennzahlen darüber konstruiert werden, wie sich zahlenmäßig und qualitätsmäßig die Weitervermittlung von Wissen im Lernladen entwickelt. Das alles hört sich nach einer riesigen Datensammlung an. In der Praxis wird es für den Einzelnen keinen so großen Stellenwert haben, da die Dokumentation - wie überall in unserem Alltag - en passant erfolgen wird. Jeder Einzelne wird seine Daten im Verlauf seines Lernprozesses selber eingeben und pflegen. Außerdem wird der Schneeball erst langsam ins Rollen kommen und die Besucherzahlen des Lernladens werden sich zunächst auf niedrigem Niveau halten, sich voraussichtlich nur langsam steigern.

Die Besucher werden das System der Datenerfassung von Beginn an selber mit entwickeln können. Dabei wird vor allen Dingen auf diejenigen Besucher gesetzt, die ohne eigene Lernidee in den Lernladen kommen, sich aber vorstellen können sich mit Webdesign und Datenbankentwicklung zu beschäftigen. Das System wird komplett als Freie Software lizenziert werden, also auch im Quellcode von jedem einsehbar sein, was Transparenz in Bezug auf Art und Weise schafft in der die Daten verwandt werden können.

Was dem Pilotprojekt fehlt sind Vergleichsdaten mit denen das Ergebnis in Verbindung gebracht werden könnte. Was ist z.B. eine gute Aktivierung der Zielgruppe? Hier kann allenfalls versucht werden die Zahlen des ersten halben Jahres mit denen des zweiten halben Jahres zu vergleichen. Die Bewertung der erhobenen Zahlen muss letztlich sämtliche Rahmenbedingungen in einer Gesamtschau mit einbeziehen um einen Bezugsrahmen konstruieren zu können.

DIGITALER OUTPUT Der Lernladen wird digitalen Output erzeugen. Lernbäume werden in einem Wiki veröffentlicht werden. Lern- und Lehrmaterialien, Berichte von Lernmethoden und von gemeinsamem Lernen werden veröffentlicht werden. Das alles fällt unter die Kategorie Digitaler Output. Nicht jeder aus der Zielgruppe wird seine Berufung darin finden, Texte zu verfassen und ins Internet zu stellen. Deswegen wird auch mit anderen Formen digitalen Outputs gerechnet. Das können Audiodateien oder Videoclips sein oder ganz neue Formen. Die Englischlerngruppe könnte Lust haben ihre ganz spezielle Art des Lernens in einem Podcast zu beschreiben. Vielleicht werden auch ganz neue Formen digitaler Dokumentation ge- bzw. erfunden.

Alles das sind Ergebnisse, die zeitnah durch Onlineveröffentlichung dokumentiert werden und von jedem eingesehen werden können. Die Lernbäume im Wiki können sogar direkt verändert werden, wobei die direkten Schreibrechte an den Lernbäumen nur an registrierte Benutzer vergeben werden sollen. Trotzdem kann jeder, der einen Lernbaum unvollständig

findet und ihn ergänzen will dazu beitragen. Kritik kann sofort eingearbeitet werden. Qualitätssicherung und Qualitätssteigerung erfolgt durch die Allgemeinheit oder durch die Fachöffentlichkeit. In der Open-Source-Entwicklung gibt es das Prinzip der vielen Augen, das davon ausgeht, dass Fehler schneller gefunden werden, wenn viele Menschen den Programmcode ansehen. Da der Programmcode von Open Source für jeden offen ist heißt das theoretisch, dass jeder den Fehler finden kann. Das Prinzip krankt daran, dass es von vielen anderen Faktoren abhängig ist, z.B. davon, dass sich wirklich genügend Menschen den Quellcode ansehen. Das machen sie aber nur, wenn sie ein weitergehendes Interesse an dem Programm haben. Das Problem wird es auch bei dem Lernbaumwiki geben, so dass im Rahmen von Öffentlichkeitsarbeit und bei Diskussionen darauf hingewiesen werden muss, dass auch um Mitarbeit an den Lernbäumen gebeten wird.

Zu anderen Dokumentationen und Veröffentlichungen können Bewertungssysteme und Diskussionsforen eingeführt werden in denen die Besucher der Homepage die einzelnen Beiträge diskutieren und bewerten können.

5.3.2 *Besonderheiten in der aktuellen Situation*

Diese "Tischvorlage" hat entlang der unterschiedlichen Dimensionen von Qualität versucht, einen kurzen Abriss zu möglichen Ansatzpunkten für eine Qualitätsentwicklung im Pilotprojekt aufzuzeigen. Weil sich das Pilotprojekt im Moment in der Planungsphase befindet und nicht abzuschätzen ist mit welchem Szenario es wirklich an den Start gehen wird, konnten die einzelnen Schritte eines Qualitätsentwicklungsverfahrens [vergl. [Merchel, 21](#), S. 118] nicht auf eine konkret existierende Situation bezogen werden. Insofern sind die Kernprozesse definiert worden und es sind Items angesprochen worden, die den Kernprozessen zugeordnet werden können. Bei den einzelnen Items ist jeweils etwas zur Operationalisierung gesagt worden und es ist dargestellt worden, wie Möglichkeiten zur Umsetzung des Verfahrens aussehen könnten. Lediglich strategische Überlegungen zur Weiterentwicklung von Qualität sind gänzlich unterblieben, weil das erst Sinn macht, wenn das Pilotprojekt überhaupt gestartet worden ist.

SCHLUSSPUNKT

Diese Arbeit dekliniert in den Abschnitten Grundlagen, Konzept, Umsetzungsplanung und Qualitätsmanagement eine Vielzahl von Ideen zu einer INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN', zur Etablierung eines offenen gemeinschaftlichen Entwicklungsprozesses im Bereich Bildung und Lernen.

Nur wenige der hier dargestellten Ideen sind beim Schreiben dieser Arbeit entstanden. "Rudi" gehört zu den neuen Ideen. Die meisten Ideen sind deutlich älter, manche davon bis zu fünf Jahren alt. Kaum eine dieser Ideen hat es aber schon einmal aufs Papier geschafft.

Die INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' ist eine Vision, die sich sehr konkret darstellen lässt. Damit bleibt sie immer noch eine Vision und ihre Verwirklichung ist davon abhängig ob es gelingt einen Schneeball richtig zu werfen, den Prozess an einer geeigneten Stelle anzustoßen. In dem Sondierungsgespräch zum Hardwareprojekt bin ich gefragt worden, wo ich das Projekt denn starten möchte. Meine spontane Antwort war: "In Berlin!" Berlin hätte echte Standortvorteile. Da sind die vielen Menschen, die in einem großen Ballungsraum leben und von denen ein beachtlicher Teil der Zielgruppe angehört. Fast jede Ecke des Einzugsgebietes ist zu jeder Tages- und Nachtzeit mit öffentlichen Verkehrsmitteln zu erreichen. Es gibt eine Unmenge Möglichkeiten zur Beschaffung von Räumen und eine Vielzahl interessanter, leerstehender Objekte.

Trotzdem wird der erste Versuch, ein Pilotprojekt in Form eines Lernladens ins Leben zu rufen, in Lippe stattfinden. Lippe hat im Moment den entscheidenden Vorteil, dass ich hier langjährige Erfahrungen mit den Strukturen des Hilfesystems habe und dass mir viele Menschen aus der Zielgruppe durch meine Arbeit seit Jahren persönlich bekannt sind.

Wie das Pilotprojektes dann aussehen wird, ob der "Lernladen" so aussehen wird, dass noch eine Ähnlichkeit mit einem Laden besteht oder ob das Pilotprojekt sich in eine ganz andere Richtung entwickelt, das kann überhaupt nicht vorausgesagt werden. Schon in den ersten Gesprächen, die ich mit Fachkollegen zu dem Thema geführt habe, bin ich freundschaftlich darauf hingewiesen worden, dass ein solches Projekt später immer anders aussieht und sich in anderen Bahnen bewegt als es ursprünglich geplant wurde.

Was wichtiger ist, als die äußere Form, ist der Geist des offenen gemeinschaftlichen Entwicklungsprozesses. Die hier vorgelegte Zusammenstellung von Ideen ist ein Kompendium das als Leitfaden für die Initiierung des Pilotprojektes dienen kann und das dabei helfen wird auf die Verwirklichung der zentralen Elemente des offenen gemeinschaftlichen Entwicklungsprozesses zu achten.

Ob das Projekt letztlich überhaupt ein paar Atemzüge machen wird, ob diese Art der Aktivierung in der Lage ist die Zielgruppe wirklich anzusprechen, das muss sich in der Praxis herausstellen. Es ist das Eine, in einem Gespräch zu äußern, dass man eine Idee gut und wichtig findet. Etwas ganz anderes ist es, sich dann später auch aktiv an dem Projekt zu beteiligen.

Ich bin überzeugt, dass es eine realistische Chance gibt, Erfahrungen mit einem offenen gemeinschaftlichen Entwicklungsprozess im Bildungsbereich zu sammeln. Wenn Beharrungsvermögen in der Lage ist, mangelndes Talent

auszugleichen (siehe S. 12), dann ist Beharrungsvermögen sicher auch in der Lage schwierigen Startbedingungen etwas entgegen zu setzen.

Teil III
ANHANG



PRÄAMBEL ¹

Der fundamentale Akt von Freundschaft unter denkenden Wesen besteht darin, einander etwas beizubringen und Wissen gemeinsam zu nutzen. Dies ist nicht nur ein natürlicher Akt, sondern es hilft die Bande des guten Willens zu verstärken, die die Grundlage der Gesellschaft bilden und diese von der Wildnis unterscheidet. Dieser gute Wille, die Bereitschaft unserem Nächsten zu helfen, ist genau das, was die Gesellschaft zusammenhält und was sie lebenswert macht. — Richard Stallman

Bildung ist eines der zur Zeit in Deutschland am häufigsten diskutierten Themen. Bildung wird im Zusammenhang mit den PISA-Studien diskutiert oder im Zusammenhang mit dem Mangel an Ingenieuren oder im Zusammenhang mit lebenslangem Lernen und dem demografischen Wandel. Bei allen diesen Gelegenheiten wird deutlich, dass Bildung ein wichtiger Schlüssel für die Zukunftsfähigkeit der Gesellschaft ist.

Trotzdem verbinden viele Menschen mit Lernen die Vorstellung von Anstrengung, Mühsal, Prüfungsangst und was dergleichen mehr negativ besetzte Attribute sind. Lernen kommt den Wenigsten als Freizeitvergnügen in den Sinn. Die Bedingungen unter denen sie während ihrer Schulzeit oder ihrer Ausbildung gelernt haben lassen ihnen diese Idee absurd erscheinen.

Ziel von OPEN-LEARNING.NET E.V. ist es, dem etwas entgegen zu setzen und einen neuen - hoffentlich hilfreichen - Farbtupfer in die Bildungslandschaft zu setzen.

§1 NAME, SITZ UND GESCHÄFTSJAHR

1. Der Verein führt den Namen OPEN-LEARNING.NET E.V.
2. Der Verein hat seinen Sitz in Detmold und ist im Vereinsregister beim Amtsgericht Detmold eingetragen.
3. Das Geschäftsjahr ist das Kalenderjahr

§2 ZWECKBESTIMMUNG

1. Der Verein verfolgt das Ziel, in der Bevölkerung ein breites Interesse an Lernen und Bildung zu wecken. Lernen und Bildung sollen auch außerhalb des bestehenden staatlichen Bildungssystems und jenseits von kommerziellen Bildungsangeboten einen Stellenwert im Alltag derjenigen bekommen, die diesem Bildungssystem bereits entwachsen sind, bzw. nicht mehr an ihm teilhaben. Fernziel ist es, den Bildungsstand der Gesamtbevölkerung spürbar zu erhöhen.
2. Ziel ist es auch, dass Lernen und Bildung als Freizeitbeschäftigung für viel mehr Menschen attraktiv werden und vor allen Dingen mit rein konsumptiver elektronischer Unterhaltung konkurrieren können.

¹ Für die Erstellung dieser Vereinssatzung sind die Mustersatzung aus dem Studienbrief Recht von [Prof. Dr. Peter Schruth](#) [31, S. 30 ff] sowie die Vereinssatzung der [Wikimedia Deutschland - Gesellschaft zur Förderung Freien Wissens e.V.](#) [39] als Vorlagen zu Rate gezogen worden.

3. Um diese Ziele zu erreichen wird der Verein eine Gemeinschaft (neudeutsch: Community) initiieren, die in einem offenen gemeinschaftlichen Entwicklungsprozess unter anderem Lern- und Lehrmethoden entwickelt, Lerninhalte aufbereitet, Lernmaterialien erstellt, Lernorte gestaltet und die jeden Einzelnen darin unterstützt, neu Gelerntes möglichst zeitnah an nachfolgende Interessenten weiter zu geben. Offene gemeinschaftliche Entwicklungsprozesse sind u.a. bekannt von der Online Enzyklopädie WIKIPEDIA und von Computerprogrammen und Betriebssystemen, die als Freie Software entwickelt werden, wie z.B. LINUX.
4. Der Verein kann in allen unter Punkt 3 genannten Gebieten initiativ tätig werden und entsprechende Projekte so lange betreiben bis sie im Rahmen einer entstehenden Gemeinschaft von dieser getragen werden können.
5. Der Verein unterstützt Projekte der Gemeinschaft durch finanzielle Förderung, durch die Überlassung von Sachmitteln und Verbrauchsmaterial sowie durch den Abschluss von Verträgen (z.B. Mietverträgen oder Verträgen zur Beschaffung von Telekommunikationsdienstleistungen) zugunsten von Projekten der Gemeinschaft bzw. durch die Übernahme von Bürgschaften.
6. Der Verein unterstützt die Gemeinschaft auch durch Beratung in organisatorischen und inhaltlichen Angelegenheiten.
7. Der Verein entwickelt gemeinsam mit den Mitgliedern der Gemeinschaft Qualitätsstandards und publiziert sie. In Fällen in denen über die Ausgestaltung von Qualitätsstandards zwischen Verein und Community keine Einigkeit zu erzielen ist, entscheidet der Vorstand des Vereins. Der Vorstand beschließt nach den in §10 Nr.4 bestimmten Regeln. Der Vorstand kann zur Vorbereitung seiner Entscheidung Experten zu Rate ziehen.
8. Die unter Punkt 5 genannten Unterstützungsleistungen des Vereins sind an die Einhaltung der Qualitätsstandards gebunden.
9. Der Verein verfolgt ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke zur Förderung von Bildung und Erziehung im Sinne des Abschnittes "Steuerbegünstigte Zwecke" der Abgabenordnung insbesondere des §52 Abs. 2 Nr. 1 in der jeweils gültigen Fassung.

§3 MITGLIEDSCHAFT

1. Mitglied kann jede natürliche oder juristische Person werden, die bereit ist, Ziele und Satzungszwecke des Vereins nachhaltig zu fördern.
2. Eine Unterscheidung zwischen verschiedenen Mitgliedsformen wird nicht getroffen.

§4 RECHTEN UND PFLICHTEN DER MITGLIEDER

1. Die Mitglieder haben das Recht, an allen Veranstaltungen teilzunehmen, die der Verein anbietet. Sie haben das Recht, gegenüber dem Vorstand und der Mitgliederversammlung Anträge zu stellen. In der Mitgliederversammlung kann das Stimmrecht nur persönlich ausgeübt werden.

2. Die Mitglieder sind verpflichtet, den Verein und den Vereinszweck - auch in der Öffentlichkeit - in ordnungsgemäßer Weise zu unterstützen. Sie sind außerdem dazu verpflichtet dem Verein Änderungen ihrer Postadresse und ihrer E-Mail-Adresse mitzuteilen. Für Folgen, die sich daraus ergeben, dass das Mitglied dieser Pflicht nicht nachkommt, haftet das Mitglied und stellt den Verein von jeglicher Haftung frei.

§5 BEGINN UND ENDE DER MITGLIEDSCHAFT

1. Die Mitgliedschaft muss gegenüber dem Vorstand schriftlich beantragt werden. Über den Aufnahmeantrag entscheidet der Vorstand mit einfacher Stimmenmehrheit abschließend. Der Vorstand ist nicht verpflichtet Ablehnungsgründe dem/der Antragsteller/in mitzuteilen, ein Aufnahmeanspruch ist ausgeschlossen.
2. Die Mitgliedschaft endet durch freiwilligen Austritt, Ausschluss, Tod des Mitglieds oder Verlust der Rechtsfähigkeit bei juristischen Personen.
3. Die freiwillige Beendigung muss durch schriftliche Kündigung zum Ende des Geschäftsjahres unter Einhaltung einer dreimonatigen Frist gegenüber dem Vorstand erklärt werden.
4. Der Ausschluss eines Mitglieds kann mit sofortiger Wirkung und aus wichtigem Grund dann ausgesprochen werden, wenn das Mitglied in grober Weise gegen die Satzung, Ordnungen, den Satzungszweck oder die Vereinsinteressen verstößt. Über den Ausschluss eines Mitglieds entscheidet der Vorstand mit zweidrittel Stimmenmehrheit. Vor dem Beschluss ist dem Mitglied unter Fristsetzung von zwei Wochen Gelegenheit zu geben, sich zu den erhobenen Vorwürfen zu äußern.
5. Bei Beendigung der Mitgliedschaft, gleich aus welchem Grund, erlöschen alle Ansprüche aus dem Mitgliedsverhältnis. Eine Rückgewähr von Spenden oder sonstigen Unterstützungsleistungen ist grundsätzlich ausgeschlossen.

§6 MITGLIEDSBEITRÄGE

1. Mitgliedsbeiträge werden nicht erhoben.
2. Freiwillige finanzielle Zuwendungen an den Verein können als Spenden erbracht werden.

§7 ORGANE DES VEREINS

Organe des Vereins sind

- die Mitgliederversammlung
- der Vorstand
- der Geschäftsführer

§8 MITGLIEDERVERSAMMLUNG

1. Oberstes Organ des Vereins ist die Mitgliederversammlung. Die Mitgliederversammlung hat über grundsätzliche Fragen und Angelegenheiten des Vereins zu beschließen. Sie hat insbesondere folgende Aufgaben:

- Die Jahresberichte entgegenzunehmen und zu beraten,
 - (im Wahljahr) den Vorstand zu wählen,
 - über die Satzung, Änderungen der Satzung sowie die Auflösung des Vereins zu bestimmen,
 - den Vorstand zu entlasten,
 - die Kassenprüfer zu wählen, die weder dem Vorstand noch einem vom Vorstand berufenen Gremium angehören und nicht Angestellte des Vereins sein dürfen.
2. Die Mitgliederversammlung ist einmal jährlich vom Vorstand einzu-berufen und sollte im ersten Halbjahr stattfinden. Die Einladung muss mindestens sechs Wochen vorher schriftlich oder per E-Mail, unter Angabe der Tagesordnung und bereits vorliegender Anträge, erfolgen. Einsprüche gegen die Tagesordnung sowie eigene Anträge der Mitglieder müssen beim Vorstand spätestens vier Wochen vor der Mitgliederversammlung eingegangen sein.
- Nachträglich eingegangene Tagesordnungspunkte müssen den Mitgliedern rechtzeitig vor Beginn der Mitgliederversammlung mitgeteilt werden
3. Spätere Anträge (jedoch keine Satzungsänderungen) - auch während der Mitgliederversammlung gestellte Anträge - müssen auf die Tagesordnung gesetzt werden, wenn in der Mitgliederversammlung die Mehrheit der erschienenen stimmberechtigten Mitglieder der Behandlung der Anträge zustimmt (Dringlichkeitsanträge).
4. Die Tagesordnung der ordentlichen Mitgliederversammlung hat insbesondere folgende Punkte zu umfassen:
- Bericht des Vorstandes
 - Bericht der Kassenprüfer
 - Wahl von zwei Kassenprüfern/-prüferinnen, sofern sie ansteht
 - Beschlussfassung über vorliegende Anträge
5. Der Vorstand hat eine außerordentliche Mitgliederversammlung unverzüglich und unter genauer Angabe von Gründen einzuberufen wenn es das Interesse des Vereins erfordert oder wenn mindestens ein Drittel der Mitglieder dies schriftlich unter Angabe des Zwecks und der Gründe vom Vorstand verlangt.
6. Der Vorsitzende oder eine/r seiner Stellvertreter/innen leitet die Mitgliederversammlung. Auf Vorschlag des nach Satz 1 für die Versammlungsleitung zuständigen Vorstandsmitglieds kann die Mitgliederversammlung einen besonderen Versammlungsleiter bestimmen.
7. Beschlüsse der Mitgliederversammlung werden in einem Protokoll innerhalb von zwei Monaten nach der Mitgliederversammlung niedergelegt und von einem vertretungsberechtigten Vorstandsmitglied sowie dem Protokollführer unterzeichnet. Das Protokoll ist den Mitgliedern unmittelbar nach der Unterzeichnung durch Versand per Post, durch E-Mail oder durch Veröffentlichung auf der Internetseite des Vereins zugänglich zu machen. Es wird gültig, wenn binnen sechs Wochen nachdem das Protokoll veröffentlicht wurde kein Einspruch von einem Mitglied des Vorstandes oder der Versammlungsleitung oder von mindestens 10% der anwesenden Mitglieder erhoben wurde.

§9 STIMMRECHT UND BESCHUSSEFÄHIGKEIT

1. Jedes Mitglied hat mit Vollendung des 16. Lebensjahres eine Stimme, die nur persönlich ausgeübt werden kann. Das Stimmrecht ist nicht übertragbar.
2. Jede ordnungsgemäß einberufene Mitgliederversammlung ist beschlussfähig.
3. Die Mitgliederversammlung fasst ihre Beschlüsse mit einfacher Mehrheit. Stimmenthaltungen und ungültige Stimmen bleiben außer Betracht. Bei Stimmgleichheit gilt der gestellte Antrag als abgelehnt.
4. Abstimmungen in der Mitgliederversammlung sind nur dann schriftlich und geheim durchzuführen wenn dies auf Verlangen der Mehrheit der an der Beschlussfassung teilnehmenden Mitglieder ausdrücklich verlangt wird.
5. Für Satzungsänderungen ist eine Dreiviertel-Mehrheit der erschienenen Stimmberechtigten erforderlich. Zur Auflösung des Vereins ist die Zustimmung aller Mitglieder erforderlich. Die Zustimmung nicht erschienener Mitglieder ist schriftlich einzuholen.
6. Satzungsänderungen werden allen Vereinsmitgliedern schriftlich mitgeteilt.

§10 VORSTAND

1. Der Vorstand setzt sich wie folgt zusammen:
 - ein/eine Vorsitzende/r
 - zwei stellvertretende Vorsitzende
 - sowie bis zu vier Beisitzer/-innen. Die Anzahl der Beisitzer/-innen bestimmt sich nach der Anzahl der Vereinsmitglieder zum Zeitpunkt der Vorstandswahl.
 - bis zu 10 Vereinsmitglieder kein Beisitzer/-innen
 - mehr als 10 und bis zu 20 Vereinsmitglieder ein Beisitzer/-innen
 - mehr als 20 und bis zu 30 Vereinsmitglieder zwei Beisitzer/-innen
 - mehr als 30 und bis zu 40 Vereinsmitglieder drei Beisitzer/-innen
 - über 40 Vereinsmitglieder vier Beisitzer/-innen

Sie werden von der Mitgliederversammlung für die Dauer von drei Jahren gewählt. Die unbegrenzte Wiederwahl von Vorstandsmitgliedern ist zulässig. Nach Fristablauf bleiben die Vorstandsmitglieder bis zum Amtsantritt ihrer Nachfolger im Amt.

2. Vorstand im Sinne des §26 BGB sind der erste Vorsitzende und die beiden stellvertretenden Vorsitzenden. Jeweils zwei Vorstandsmitglieder vertreten der Verein gerichtlich und außergerichtlich.
3. Der Vorstand leitet verantwortlich die Vereinsarbeit so lange diese Aufgabe nicht auf einen Geschäftsführer übertragen worden ist. Er kann sich eine Geschäftsordnung geben und kann besondere Aufgaben unter seinen Mitgliedern verteilen oder Ausschüsse für deren Bearbeitung einsetzen.

4. Der Vorstand beschließt mit einfacher Stimmenmehrheit. Der Vorstand ist beschlussfähig, wenn mindestens drei Mitglieder anwesend sind oder einer Beschlussfassung im schriftlichen Umlaufverfahren zustimmen. Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden, wenn dieser nicht entgegen seinem eigenen Votum den Antrag für abgelehnt erklärt.
5. Beschlüsse des Vorstandes werden in einem Sitzungsprotokoll niedergelegt.
6. Scheidet ein Vorstandsmitglied vor Ablauf seiner/ihrer Wahlzeit aus, so ist der Vorstand berechtigt ein kommissarisches Mitglied zu berufen. Auf diese Weise berufene Vorstandsmitglieder bleiben bis zur nächsten Mitgliederversammlung im Amt.

§11 GESCHÄFTSFÜHRER

Der Vorstand ist berechtigt zur Führung laufender Geschäfte im Aufgabenbereich des Vorstandes und zur Führung der Vereinsarbeit einen Geschäftsführer zu bestellen. Der Geschäftsführer kann als besonderer Vertreter gemäß §30 BGB bestellt werden.

Die Befugnisse des Geschäftsführers werden in einer Geschäftsordnung für die Geschäftsführung festgelegt.

§12 KASSENPRÜFER

Durch die Jahreshauptversammlung sind zwei Kassenprüfer für die Dauer von zwei Jahren zu wählen.

Die Kassenprüfer haben die Aufgabe die Rechnungsbelege sowie deren Ordnungsgemäße Verbuchung und die Mittelverwendung zu überprüfen sowie mindestens einmal jährlich den Kassenbestand des abgelaufenen Kalenderjahres festzustellen. Die Prüfung erstreckt sich nicht auf die Zweckmäßigkeit der vom Vorstand getätigten Ausgaben. Die Kassenprüfer haben die Mitgliederversammlung über das Ergebnis der Kassenprüfung zu unterrichten.

§13 AUFLÖSUNG DES VEREINS

1. Bei Auflösung oder Aufhebung des Vereins oder bei Wegfall seines bisherigen Zwecks fällt das Vermögen an eine steuerbegünstigte Vereinigung oder eine Körperschaft des öffentlichen Rechts oder eine als steuerbegünstigt besonders anerkannten Körperschaft zwecks Verwendung für die Förderung der Bildung im Sinne dieser Satzung. Den Empfänger bestimmt die Mitgliederversammlung zugleich mit dem Beschluss zur Auflösung des Vereins.
2. Als Liquidatoren werden die im Amt befindlichen vertretungsberechtigten Vorstandsmitglieder bestimmt soweit die Mitgliederversammlung nichts anderes abweichend beschließt.

PROJEKT "KOSTENLOSE PERSONAL-COMPUTER FÜR KLIENTEN SOZIALER ARBEIT"

Dieser Text beschreibt ein Projekt, dessen Ziel es ist, Klienten Sozialer Arbeit kostenlos mit lauffähigen PCs zu versorgen, um damit die Softwarekompetenz und die Bildungsbereitschaft der Klientel zu erhöhen.

B.1 GRUNDIDEE

B.1.1 Zielgruppe und Zielsetzung

Zielgruppe sind in erster Linie die Klienten Sozialer Arbeit, die sich aufgrund ihres Einkommens, z.B. bei ALG II, keinen eigenen PC leisten können, sich aber entweder für EDV und Computer grundsätzlich interessieren oder aber für die damit verbundenen Möglichkeiten wie Internetzugang, E-Mail-Kontakt und mehr. Das Projekt zielt darauf, die Softwarekompetenz und die Bildungsbereitschaft der Klientel zu erhöhen. Das Projekt zielt explizit nicht darauf, eine weitere Möglichkeit rein konsumptiver elektronischer Unterhaltung zu eröffnen.

B.1.2 Hardware und Software

Hardware

Inzwischen haben viele PC-Nutzer irgendwo bei sich zu Hause einen alten PC herum stehen. Es ist ein neuer, besserer gekauft worden. Die nächste Generation des Betriebssystems erforderte eine bessere Rechnerleistung, eine Komponente war kaputt und da hat man gleich einen neuen Rechner gekauft. Der alte Rechner ist als Ersatzteillager noch aufgehoben aber schließlich nicht wieder angefasst worden. Eigentlich sollte er schon lange entsorgt werden. So oder so ähnlich könnte die Geschichte der Hardware sein, auf die sich die Interessen dieses Projektes richten.

Unter dem Titel "Vista produziert Schrott" hat [Kulka](#) schon im Februar 2007 festgestellt, dass die Hälfte aller verwendeten PCs durch das neueste Microsoft-Betriebssystem Vista zu Alteisen wird [16]. Das Projekt spekuliert auch auf Computerhardware, die aus diesem Grunde ausgemustert wurde.

Alle diese Rechner sollen, soweit sie den Mindestanforderungen entsprechen und sofern die Besitzer¹ bereit sind sie kostenlos abzugeben, nach und nach eingesammelt werden. Danach werden sie geprüft, repariert (Austauschen von defekten Komponenten) und schließlich, mit einem modernen Betriebssystem versehen, kostenlos an die Zielgruppe abgegeben.

Software

Als Betriebssystem kommt Linux zum Einsatz. Linux ist Freie Software, kann also, ohne dass Lizenzgebühren anfallen, vervielfältigt und weiter gegeben werden. Linux ist in unterschiedlichen Distributionen verfügbar von denen es sich einige zur Aufgabe gemacht haben, möglichst wenig

¹ Hierbei kann auch an Firmen, Behörden und ähnliche Institutionen gedacht werden, die ihre PCs auf Vista umstellen und neue Hardware benötigen.

Hardwareressourcen in Anspruch zu nehmen. Diese Distributionen laufen auch auf alten Rechnern in ansprechender Geschwindigkeit und stellen die wichtigsten Anwendungen, wie Officeprogramme, Internetbrowser und Mailprogramm zur Verfügung.

Linux ist aus lizenzrechtlichen Gründen traditionell kein Betriebssystem, auf dem aktuelle Spiele mit aufwändiger grafischer Oberfläche laufen. Das gilt besonders dann, wenn schlanke Distributionen auf älterer Hardware zum Einsatz kommen. Außerdem entwickeln die meisten Spielehersteller wegen des größeren Marktes ihre Spiele fast ausschließlich für die jeweils aktuellen Windows-Betriebssysteme. Die Gefahr, dass lediglich eine weitere Möglichkeit zum Konsum elektronischer Unterhaltung offeriert wird ist also, zumindest was moderne Computerspiele angeht, nicht gegeben.

Die Möglichkeit, kurzerhand das mitgelieferte Betriebssystem zu löschen und ein modernes Windows-Betriebssystem zu installieren, ist unattraktiv, weil das nicht mehr flüssig laufen würde und so jeder Spielspaß verloren ginge. Ältere Windows-Versionen genügen den Anforderungen heutiger Spiele schon lange nicht mehr. Aber nur für solche Spiele würde man überhaupt auf den Gedanken kommen, ein anderes Betriebssystem zu installieren. Bei Standardanwendungen laufen die mitgelieferten Linux-Anwendungen flüssiger, weil sie an die geringen Ressourcen angepasst sind.

FAZIT Es müsste möglich sein, in größerem Umfang ältere Hardware kostenlos zu akquirieren, mit einem modernen Betriebssystem zu versehen und kostenlos an die Zielgruppe abzugeben.

B.1.3 Softwarekompetenz und Bildungsbereitschaft

Softwarekompetenz

Das eingesetzte Betriebssystem dürfte den wenigsten Klienten bekannt sein. Jeder aus der Zielgruppe hat, auch wenn er selber keinen PC besitzt, schon einmal an einem Windows PC gesessen, ist schon mal im Internet gesurft, hat schon einmal ein Computerspiel gespielt und vielleicht sogar schon einmal eine Bewerbung oder einen Lebenslauf auf dem PC geschrieben. Linux selbst hat kaum einer je angefasst. Linux hat den Ruf schwer handhabbar und kompliziert zu sein. Das ist so schon lange nicht mehr richtig. Allerdings ist eine Umgewöhnung in der Bedienung gerade dann nötig, wenn aufgrund der geringen Hardwareressourcen nicht mit den großen Desktopumgebungen wie KDE oder Gnome gearbeitet werden kann sondern die schlanken Windowmanager wie Enlightenment, IceWM oder Window Maker zum Einsatz kommen. Die großen Desktopumgebungen unterscheiden sich an vielen Stellen im "look and feel" nicht so wesentlich von Windowsumgebungen. Die grafischen Fenstermanager haben dagegen ganz unterschiedliche, teilweise ungewöhnliche, teilweise sehr pfiffige Bedienkonzepte.

Es ist also durchaus sinnvoll, in die Handhabung des Betriebssystems und der Software eingeführt zu werden. Das kann in dem Lernladen der INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' erfolgen. Die Einführung in die Handhabung der Software soll nach den Konzepten der Initiative so erfolgen, dass diejenigen, die bereits eingeführt worden sind, ihr Wissen und ihre Erfahrungen mit dem Betriebssystem an nachfolgende Interessenten weitergeben. Damit soll ein Schneeballeffekt angestoßen werden.

Es soll neben der Einführung in die Bedienung der Software auch in die Nutzung der Unterstützungsangebote durch die Linux-Community im

Internet eingeführt werden, Stichwort: "user-to-user assistance" [Lakhani und von Hippel, 17].

Bildungsbereitschaft

Wer sich mit einem Thema beschäftigt, das ihn interessiert - z.B.: "Wie bekomme ich meinen Linux-PC ans Internet?", "Wie bekomme ich es hin, mit dem mitgelieferten Mailclient E-Mails zu versenden?", "Wie komme ich überhaupt an eine E-Mail-Adresse?" usw. usf., der wird mit jedem Erfolgserlebnis an dieser Stelle in seinen Kompetenzen wachsen. Man kann in Anlehnung an Priddat und Kabalak sagen: In dem eigenen Tun, "sich so zu transformieren, dass man anders heraus geht als man hinein gegangen ist, bedeutet - um ein älteres Wort zu wählen - *Bildung*." [25, S. 110] Und so ist mit jedem der beschriebenen Erfolgserlebnisse auch ein Bildungserfolg verbunden. In vielen Fällen wird das - so jedenfalls ist das Kalkül - "Lust auf Mehr" machen.

Diese "Lust auf Mehr" kann unterschiedlich aussehen. Es kann weiter um den Rechner gehen. Linux ist ein quelloffenes Betriebssystem. Man kann jede Codezeile studieren und anfangen, damit herum zu basteln. Man kann eigene Anpassungen vornehmen, Programme schreiben, versuchen, die Performance des Rechners zu optimieren, ein Spiel zum Laufen bekommen, was auch immer. Man kann die Kompetenz erwerben, jede Stellschraube kennenzulernen und zu wissen, woran man sinnvollerweise drehen kann, um zu einem bestimmten Ziel zu kommen. Das kann und soll durch den Lernladen der INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' gefördert und unterstützt werden. Ziel der Initiative ist es u.a. gemeinsam mit den Interessenten Methoden und Formen zu entwickeln, die solche Möglichkeiten schaffen und die den Schneeballeffekt in Bewegung halten.

Bildung in der INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' soll sich aber nicht nur auf den Erwerb von Softwarekompetenzen beschränken. Es gibt eine große Anzahl von Programmen, die unter die Kategorie Freie Lernsoftware fallen. Diese Programme laufen fast alle unter Linux und sind in der Regel nicht besonders ressourcenfressend. Eine Übersicht, geordnet nach Kategorien, bietet hier z.B. das Projekt Skolelinux unter . Skolelinux ist eine der beiden großen Linuxdistributionen², die sich auf die Integration von Freier Lernsoftware spezialisiert haben. Das in Norwegen gestartete Projekt Skolelinux schreibt zur Zielsetzung im Wiki des deutschen Ablegers: "Ziel des internationalen Projektes ist es, die Anforderungen von Schulen und anderen Bildungseinrichtungen mit freier Software komplett und langfristig zukunftsfähig zu erfüllen. [...] Wir wollen ausdrücklich die Motivation zum Lernen fördern und die Mitarbeit in der weltweiten Bewegung für die Freiheit des Wissens und der Software ermöglichen." [32]

Wer also den kostenlos erhaltenen Computer nutzen will um in irgendeinem anderen Bereich etwas zu lernen, der findet dazu die passende Software entweder über Skolelinux oder Edubuntu oder über viele andere Quellen im Netz. Über den Lernladen findet er auch die passende Unterstützung.

Problemstelle Internetzugang

Wer einen Rechner geschenkt bekommt, der hat noch lange keinen Internetzugang. Für einen Internetzugang fallen Kosten an, die bei dem beschenkten

² Die andere Distribution ist Edubuntu ().

Klienten zu Buche schlagen. Es ist ganz eindeutig, dass ein eigener Internetzugang die Nutzungsmöglichkeiten des PCs in dem hier beabsichtigten Sinne deutlich erhöht.

KOSTEN FÜR EINEN INTERNETZUGANG Aktuell sind die preiswertesten Internetzugänge in Detmold zu folgenden Konditionen zu bekommen:

- Hansenet bietet in seinem Tarif Alice Light³ die DSL Flatrate bei nicht vorhandenem Festnetzanschluss zu einem Monatspreis von 24,90 € an. Es entstehen keine einmaligen Kosten.
- Fireline⁴ bietet bei Vorhandensein eines Festnetzanschlusses der Dt. Telekom (T-Net Standard) im Tarif DSL Bestsurf/Komplett eine DSL Flatrate zu einem Monatspreis von 10,85 € an. Die Einrichtungsgebühr beträgt einmalig 58,39 €
- Zugänge für Modem und ISDN setzen zwingend das Vorhandensein eines Festnetzanschlusses voraus. Der in den Abfragen für "Tarife ohne Anmeldung" an Platz 1 angezeigte und damit als am günstigsten bewertete Tarif⁵ ist der Tarif FullDay von Surfdirect⁶. Bei diesem Tarif fällt zu bestimmten Tageszeiten nur eine Einwahlgebühr von 4,9 Cent an. Weitere Kosten entstehen nicht. Allerdings sind die Tageszeiten in Scheibchen von zwei Stunden aufgeteilt und nach spätestens zwei Stunden wird automatisch in einen Tarif mit Minutenpreis gewechselt. Das verspricht keinen besonderen Komfort, es ermöglicht allerdings bei geschicktem Timing für 4,9 Cent 2 Stunden zu surfen. Es besteht jedoch, wie schon angedeutet, die Gefahr, dass man über den Zeitraum hinaus surft und dann Minutenpreise von, je nach Tageszeit, bis zu 14 Cent/Minute anfallen. Im Tarif Surfdirect Eco ist die Einwahlgebühr höher, dafür kosten die teuren Zeitscheibchen einheitlich 9,9 Cent/Minute.

SCHLUSSFOLGERUNGEN: Wer bereits einen Festnetzanschluss zur Verfügung hat kann, wenn er bereit ist, eine relativ hohe Anschlussgebühr zu bezahlen, zu einem günstigen Monatstarif von 10,85 € rund um die Uhr im Internet unterwegs sein.

Der Besitzer des Festnetzanschlusses kann sich aber auch, wenn er es geschickt anstellt, für 2,45 € im Monat 50 mal bei Surfdirect einwählen und damit 100 Stunden im Internet verbringen. Das reicht um E-Mails abzurufen und zu senden, um an Diskussionen in Online-Foren teilzunehmen und um eine mp3-Datei oder einen Youtube-Clip herunterzuladen etc. Die Herausforderung an dieser Stelle besteht darin, den Rechner so einzurichten, dass er die Internetverbindung nur zu den preiswerten Zeiten zulässt und ggf. auch wieder kappt wenn die Zeit vorbei ist. Man könnte ihn auch so konfigurieren, dass er selbstständig während der kostengünstigen Zeiten den E-Mail-Verkehr organisiert und Internetseiten herunterlädt, damit sie offline gelesen werden können, oder Downloads erledigt. Allerdings muss man bei Modem und ISDN mit eingeschränkter Bandbreite zurechtkommen und mit längeren Downloadzeiten rechnen.

Jemand, der - wie viele Klienten Sozialer Arbeit - ausschließlich auf ein Handy setzt, kann für eine Flatrate den z.Zt. günstigsten Tarif Alice Light von

3

4

5 Die Abfrage dieses Tarifes ist über den Internettarifrechner von Heise () am 1.11.2007 erfolgt.

6

Hansenet⁷ für den heimischen Internetzugang buchen und im Monat 24,90 € für das Surfen ausgeben. Das ist für einen ALG II-Bezieher schon ein ganz schöner Brocken und bedarf sicherlich einer gut abgewogenen Entscheidung.

Aber es besteht zusätzlich die Möglichkeit bestimmte Internetaktivitäten über den Rechnerpool des Lernladens durchzuführen. Was hier möglich ist, ist allerdings eine Kapazitätsfrage und eine Frage der Auslastung dieses Rechnerpools, da dieser in erster Linie natürlich für gemeinsames Experimentieren und Lernen gedacht ist.

Die Überlegungen zeigen aber, dass es auch für Klienten Sozialer Arbeit durchaus Möglichkeiten gibt, den kostenlosen PC auch im Internet einzusetzen. Die hier genannten Wege sind schnell zusammen gestellt worden. Mit etwas Überlegung und Phantasie können voraussichtlich weitere kostengünstige Wege gefunden werden.

B.2 PROJEKTDURCHFÜHRUNG

B.2.1 *Kooperationspartner*

Das Projekt ist so, wie es hier beschrieben ist, als Kooperationsprojekt zwischen der INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' und einem weiteren Träger, idealerweise einem Träger aus dem Beschäftigungs- und Bildungsbereich gedacht.

Die angedachte Aufgabenteilung ist im vorangegangenen Abschnitt schon angedeutet worden. Die Initiative bietet den Nutzern im Rahmen des Projektes die Möglichkeit sich in das Betriebssystem und die Verwendung des PCs einzuarbeiten und hat das Ziel über die Vermittlung von Softwarekompetenz hinaus die Nutzer auch dazu anzuregen, an weiteren Lernprozessen - edv-gestützt oder nicht - teilzunehmen. Die Initiative zieht aus dieser Kooperation den Nutzen, dass der Lernladen von interessierten Nutzern frequentiert wird, die ggf. auch intensiver in der Initiative mitarbeiten. Die Initiative zieht in der Entstehungsphase aus der Kooperation zusätzlich den Nutzen, dass sie mit einem Projekt in Verbindung gebracht wird, bei dem sie mit einem etablierten Träger kooperiert.

Der Träger aus dem Bildungs- und Beschäftigungsbereich hätte bei dieser Arbeitsteilung die Aufgabe die PCs zu akquirieren und sie mit einigen dort, ggf. im Wege von Arbeitsgelegenheiten nach SGB II zu beschäftigenden Klienten, in einen betriebsfertigen Zustand zu versetzen. Auf Seiten des Bildungsträgers wird der Nutzen darin gesehen, dass er die Möglichkeit hat, ein interessantes und innovatives Projekt durchzuführen, das es einem etablierten Träger ermöglichen könnte, entsprechende finanzielle Förderung einzuwerben.

Über die Modalitäten der Abgabe der PCs sollte zwischen beiden Kooperationspartnern Einvernehmen erzielt werden.

B.2.2 *Hardwareakquise*

Die Hardwareakquise kann durch öffentlichen Aufruf und durch Presseberichte über das Projekt in den lokalen Medien angestoßen werden und erfolgt in erster Linie durch Öffentlichkeitsarbeit. Außerdem können Institutionen und Behörden angesprochen und auf das Projekt aufmerksam

⁷ Allerdings ist dieser Tarif z.B. in den Randbereichen von Detmold, so weit ersichtlich, nicht verfügbar.

gemacht werden mit dem Ziel, deren ausgemusterte Rechner einem guten Zweck zuzuführen.

Die Hardwareangebote müssen gesichtet werden. Es muss vermieden werden, sich mit nicht verwertbarem PC-Schrott zu belasten. Zu diesem Zweck ist daran gedacht eine Internetseite einzurichten in der zum einen die Mindestanforderungen des Projektes an Alt-PCs angegeben werden und die auf der anderen Seite potentiellen Spendern die Möglichkeit eröffnet, PCs anzubieten. Mittels eines Formulars können die Spezifikationen der angebotenen PCs, so weit sie bekannt sind, in eine Datenbank eingetragen werden. Die Mitarbeiter des Projektes nehmen daraufhin mit den Anbietern Kontakt auf - z.B. per E-Mail oder Telefon - und klären die Modalitäten der Übernahme des PCs bzw. erklären, warum das Angebot abgelehnt wird. So soll sicher gestellt werden, dass keine Hardware angenommen wird, bei der von vorne herein ersichtlich ist, dass sie nicht verwertbar ist.

Hardwareanforderungen:

Hardwareanforderungen sind immer auch von dem jeweiligen Einsatzzweck abhängig:

- Die Minidistribution Puppy Linux⁸ gibt als Mindestanforderung 64 MB-RAM und einen Pentium-Prozessor mit 100 Mhz an. Mit 128 MB mehr RAM kann die Distribution von CD, DVD oder USB-Stick gebootet werden. Eine Festplatte ist optional.
- Damn Small Linux⁹ empfiehlt einen Pentium mit 200 Mhz und 64 MB-RAM sowie eine Grafikkarte mit mindestens 16 bit Farbdarstellung um das System mit grafischer Oberfläche zu betreiben. Die Mindestanforderungen liegen deutlich darunter. Folgende Software bringt die Distribution für den Anwender mit: "XMMS (MP3, Audio-CD und MPEG-Video), einen FTP-Client, Dillo (Webbrowser), Netrik (Webbrowser für die Konsole), Firefox, Siag (Tabellenkalkulation), Sylpheed (Email-Client), eine Rechtschreibprüfung (nur US-Englisch), Ted (Textverarbeitung) , drei Texteditoren (Beaver, Vim, und Nano [ein Pico-Klon]), Programme zur Grafikkbearbeitung und -betrachtung (Xpaint und xzgv), Xpdf (PDF-Betrachtungsprogramm), emelFM (Dateimanager), Naim (AIM, ICQ, IRC), VNCviewer, Rdesktop, SSH/SCP-Server and Client, DHCP-Client, PPP, PPPoE (ADSL), einen Webserver, Taschenrechner, Druckerunterstützung (generic und GhostScript), NFS, Fluxbox (Fenstermanager), ein Spielepaket, Programme zur Systemüberwachung, etliche Werkzeuge für die Kommandozeile, USB- und PCMCIA-Unterstützung, Unterstützung für gängige WLAN-Hardware." (Homepage des Projektes)

Diese beiden Beispiele sollen Möglichkeiten anreißen, die bestehen, um schwachbrüstigen Rechnern noch einmal Leben einzuhauchen. Es wird aber davon ausgegangen, dass der Großteil der angebotenen Rechner die in den Beispielen zugrunde gelegten Werte deutlich überschreitet. Das erlaubt auch die Installation von Software, die mehr Ressourcen benötigt.

Vor dem öffentlichen Aufruf zur Spende von Alt-PCs sollte das Team, das für die Zusammenstellung der zu verschenkenden PCs zuständig ist, mit PCs experimentieren, die in der Nachbarschaft und in der Verwandtschaft beschafft werden können, um ein Gefühl dafür zu bekommen, was wie geht.

8

9

B.2.3 Voraussetzungen für die Mitarbeit im Projekt

Die Prinzipien bei der Durchführung des Projektes sollen sich nach den Prinzipien richten, die auch für die Teilnahme an der INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' gelten. Danach ist einzige Voraussetzung für die Mitarbeit an dem Projekt das Interesse, sich - in diesem Falle - mit Hard- und Software auseinanderzusetzen, zu experimentieren, zu forschen, kurz neugierig zu sein. Ausdauer und Frustrationstoleranz bei Misserfolg dürfen bereits vorhanden sein. Die Arbeit im Projekt wird aber auch ausreichend Gelegenheit bieten, das einzuüben.

Alle anderen Grundlagen werden in dem Projekt erarbeitet. Allerdings ist auch hier wichtig, das, was man verstanden hat, an diejenigen weiter zu geben, denen das Verständnis noch fehlt.

Das Projekt sollte zunächst mit einer kleinen Gruppe von Mitarbeitern, ungefähr fünf, gestartet werden. Mit diesen Mitarbeitern wären die ersten Grundlagen zu erarbeiten: Wie sieht ein PC von innen aus? Was ist was in dem PC? Welche Bauteile gibt es? Welche Generationen von Bauteilen gibt es? Wie wird der PC auf Funktionsfähigkeit getestet? Wie installiere ich das Betriebssystem? Wie gehe ich bei Fragen und Problemen vor? Wie nutze ich bei Fragen die einschlägigen Internetressourcen und -foren? usw. usf.

Je nach Entwicklung und Fortgang des Projektes können dann weitere Mitarbeiter beteiligt werden, wobei es Ziel ist, die länger Mitarbeitenden zu befähigen, neue Mitarbeiter in die bereits erarbeiteten Bereiche einzuführen.

Für die Mitarbeiter im Projekt ist das Projekt ein echtes Bildungsprojekt.

B.2.4 Ressourcenbedarf

Was die RESSOURCEN angeht, so ist bereits im letzten Abschnitt etwas über die PERSONELLEN STARTBEDINGUNGEN gesagt worden. Über die genannten Mitarbeiter hinaus bedarf es eines Anleiters, der Know How einbringt und es weitergibt und mit den Mitarbeitenden weiter entwickelt, der auf die Dokumentation der Ergebnisse achtet, sie ggf. vornimmt, und für Qualitätsmanagement und Qualitätssicherung sorgt.

Was die MATERIELLEN RESSOURCEN angeht, so ist hier in erster Linie die zu akquirierende Hardware zu nennen. Darüber hinaus braucht es

- Räumlichkeiten zum Arbeiten und Lagerraum z.Zt. noch unbekannter Größe, ggf. mit Regalen, damit in den Bauteilen Ordnung herrscht.
- einen PC, mit moderner Hardwareausstattung, einem Drucker und einer großen Festplatte (vielleicht 500 GB), damit häufig benötigte Downloads lokal gespeichert werden können.
- einen schnellen Internetzugang
- einen Telefonanschluss
- einen Beamer, damit sich nicht die gesamte Crew des Projektes bei der Präsentation bzw. Beratung von Softwareangelegenheiten vor einem Bildschirm drängen muss.
- eine Digitalkamera zur Dokumentation z.B. von Flipchart Demonstrationen oder von Hardwarespezialitäten.
- Büromaterial inkl. Flipchart

- eine minimalen Ausstattung mit Werkzeug
- Weospace mit Internetdomaine und der Möglichkeit auf eine LAMP¹⁰-Umgebung zuzugreifen bzw. eine solche einzurichten, damit die Internetseite mit der Datenbank für die Rechnerakquise erstellt werden kann.
- Zugriff auf ein Kfz mit dem, wenn erforderlich, Hardware bei Anbietern abgeholt werden kann.

B.3 BONUSMATERIAL

Die beiden Distributionen Skolelinux und Edubuntu sind von Hause aus so ausgelegt, dass sie mit einem Terminalserver und Thin Clients betrieben werden können. Für den Terminalserver gilt: "Für typische Office Szenarien gelten bei der Speicherkapazität derzeit 256 MByte RAM für den eigentlichen Serverbetrieb und 64 MByte RAM pro angemeldetem Benutzer als gemeinhin anerkannte Richtwerte. Während eine Midrange-CPU im Bereich von 2 GHz im reinen Office Betrieb noch etwa 15 bis 20 Benutzer ganz gut versorgt, mag für Anwendungen mit multimedialem Schwerpunkt bereits eine Highend CPU mit mehreren Kernen erforderlich sein." [15, S. 41] Für die benötigten Thin Clients gilt: "Etwas einfacher sieht die Dimensionierung der Clients aus. Als Minimum genügen hier ein 233-MHz-Prozessor, 64 MByte RAM, 100-Bit-Ethernet und eine Grafikkarte mit 2 MByte-Video-Ram. Die empfohlene Ausstattung liegt mit einem 400-MHz-Prozessor und 128 MByte RAM etwas höher." [15, S. 42] Die Thin Clients benötigen keine eigenen Laufwerke, also auch keine Festplatten. Alle Nutzerdaten legen sie auf dem Server ab. Die Benutzer können sich von jedem an das Netzwerk angeschlossenen Thin Client mit ihrem Nutzernamen und ihrem Passwort anmelden und bekommen ihre gewohnte Umgebung vorgelegt.

Sollte die Hardwareakquise das hergeben, dann könnte das Projekt auch Skolelinux-Netzwerke mit einem Terminalserver und entsprechenden Thin Clients zusammenstellen und sie an Schulen, Jugendfreizeitheime, Bildungseinrichtungen etc. weitergeben¹¹.

¹⁰ L = Linux (Betriebssystem), A = Apache (Webserver), M = MySQL (relationale Datenbank), P = PHP (Scriptsprache)

¹¹ Dabei benötigt der Lernladen der INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' als allererstes ein Skolelinux-Netzwerk :-).

SCHEMATISCHE DARSTELLUNG ZU BEGRIFFLICHKEITEN

In dieser Arbeit werden teilweise unterschiedliche Begrifflichkeiten für den gleichen Sachverhalt verwandt. Das geschieht in der Regel deswegen, weil Wiederholungen ermüden und sich die Feder sträubt in einem Absatz dreimal den Begriff INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' zu verwenden.

Es kann für den Überblick hilfreich sein, sich eine schematische Übersicht vor Augen führen zu können.

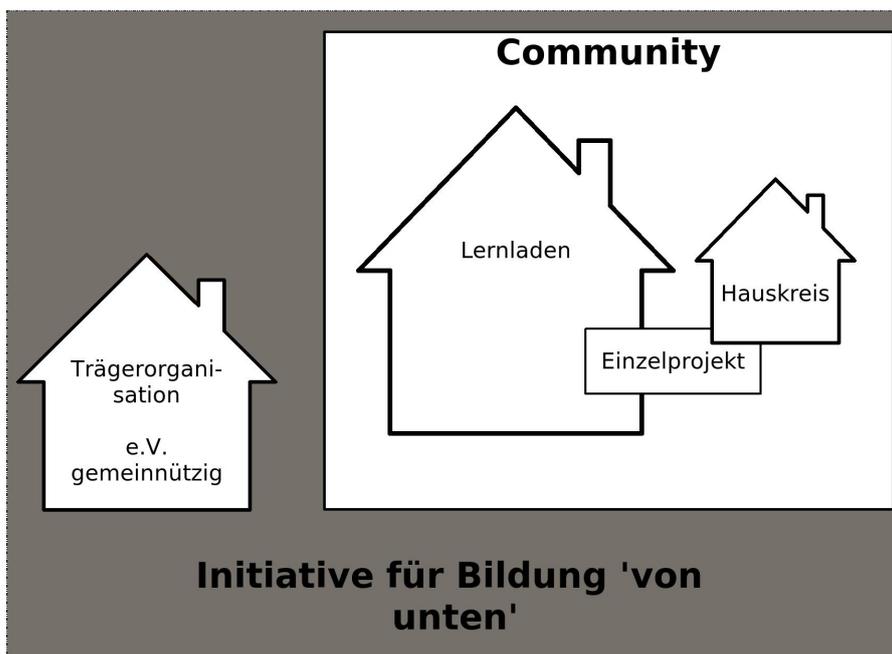


Abbildung 3: Schematische Übersicht über die INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN'

Die INITIATIVE FÜR BILDUNG 'VON UNTEN' umfasst alle in dem Schema dargestellten Elemente, besteht also aus der Trägerorganisation und der Community. Diese Gesamtheit wird auch schon mal als das Gesamtprojekt bezeichnet.

Das Pilotprojekt ist ein Lernladen. Von denen könnte es in der Community mehrere geben. Es könnte aber auch Hauskreise geben oder andere Lernräume, auch virtuelle. Alle diejenigen, die in diesen "Einrichtungen" mitarbeiten gehören zur Community. Auch Einzelpersonen, die sich keiner dieser "Einheiten" besonders verbunden fühlen, können der Community angehören.

Einzelprojekte sind Projektvorhaben, die zu einem bestimmten Zweck auch "einrichtungsübergreifend" durchgeführt werden können.

Der offene gemeinschaftliche Entwicklungsprozess (OGE) findet in der Community statt. Wenn Mitglieder der Trägerorganisation an dem Entwicklungsprozess mitarbeiten, dann tun sie das in ihrer Eigenschaft als Communitymitglieder. Lediglich in der Qualitätsentwicklung, die auch dem OGE zugerechnet wird, hat die Trägerorganisation eine besondere Funktion. In diesem Punkte wirkt die Trägerorganisation am OGE mit.

Worauf sich die Bezeichnung "Projekt" jeweils bezieht ergibt sich aus dem Kontext in dem sie steht. Diese Bezeichnung ist, weil kurz und griffig, der Notanker, wenn es darum geht, die häufige Wiederholung längerer Begriffe zu vermeiden. Irgendwo muss man Kompromisse machen und bei einem dieser Begriffe musste das zu einem inflationären Gebrauch führen.

GLOSSAR

FREIE SOFTWARE Freie Software ist Software, die ihrem Benutzer die folgenden Freiheitsrechte garantiert:

- Der Benutzer hat die Freiheit, das Programm für jeden Zweck zu benutzen.
- Der Benutzer hat die Freiheit, den Quellcode einzusehen und ihn an seine Bedürfnisse anzupassen.
- Der Benutzer hat die Freiheit, das Programm zu kopieren und es an Dritte weiter zu geben.
- Der Benutzer hat die Freiheit das von ihm angepasste Programm zu veröffentlichen unter der Voraussetzung, dass er den gesamten Quellcode mit veröffentlicht.

Freie Software ist somit mehr als Open Source Software, da es ja durchaus möglich ist, dass Software mit einem offengelegten Quellcode vertrieben wird, ohne dass dem Benutzer die oben genannten Rechte damit garantiert werden. Das ist abhängig von der für die Software verwendeten Lizenz. Die bekannteste Lizenz für Freie Software ist die General Public License (GLP)

OPEN SOURCE Open Source bedeutet in der wörtlichen Übersetzung "Offene Quelle" und meint in der Softwareentwicklung, dass der Quellcode eines Programms offengelegt wird. Der Quellcode muss erst in ein maschinenlesbares Programm übersetzt werden, damit er von einem Computer ausgeführt werden kann. Wie es aber tatsächlich arbeitet ist nur zu verstehen, wenn der Quellcode einsehbar ist. Jede Freie Software wird als Open Source Software vertrieben, weil nur dann die Freiheitsrechte, die die Software dem Nutzer garantiert, gewährleistet werden können.

WIKI Ein Wiki basiert auf einer Software mit der Internetseiten von jedem, der die Seite besucht, in seinem Browser bearbeitet werden können. Es ist dadurch möglich, dass verschiedene Menschen gemeinsam den Inhalt einer Internetseite erarbeiten. Dafür wird eine einfach zu erlernende Syntax benutzt. Die Software speichert in einer Datenbank alle Bearbeitungszustände der jeweiligen Seite. Es lässt sich ohne großen Aufwand jeder beliebige Zustand der Internetseite wieder herstellen.

Die Schreibrechte an den Seiten können auch eingeschränkt werden.

LITERATURVERZEICHNIS

- [1] BarCampBerlin. Was ist ein Barcamp. Internetseite, o.J. URL . Letzter Abruf: 1. Okt 2007.
- [2] M. Bärwolff und andere, Herausgeber. *Open Source Jahrbuch 2005. Zwischen Softwareentwicklung und Gesellschaftsmodell*. Lehmanns Media, Berlin, 2005. URL .
- [3] Robert Bringhurst. *The Elements of Typographic Style*. Version 2.5. Hartley & Marks, Publishers, Point Roberts, WA, USA, 2002.
- [4] Bundeszentrale für politische Bildung. Homepage zum Buch: 'Freie Software' von Volker Grasmuck. Internetseite, o.J. URL . Letzter Abruf: 1. Okt 2007.
- [5] Centre of Educational Research and Innovation. *Giving Knowledge for Free. The emergence of open educational resources*. OECD, 2007. ISBN-978-92-64-03174-6.
- [6] Debian Projekt. Verfassung für das Debian Projekt (v1.3). Internetveröffentlichung. URL . Letzter Abruf: 1. Okt. 2007.
- [7] Free Software Foundation. The Free Software Definition. Internetveröffentlichung. URL . Letzter Abruf: 1. Okt. 2007.
- [8] Free Software Foundation. GNU General Public License, 2007. URL . Letzter Abruf 1. Okt. 2007.
- [9] R. Gantar. Die Kathedrale und der Basar. Deutsche Übersetzung von Raymond, E. S.: 'The Cathedral and the Bazaar' in der Version vom 8.8.1999, 1999. URL .
- [10] L. Harvey und D. Green. Qualität definieren. Fünf unterschiedliche Ansätze. In A. Helmke, W. Hornstein, und E. Terhart, Herausgeber, *Qualität und Qualitätssicherung im Bildungsbereich: Schule, Sozialpädagogik, Hochschule. Beiheft der Zeitschrift für Pädagogik Nr. 41*, Seiten 17 – 39. Belz, 2000.
- [11] M. Herwig. Die entleibte Bibliothek. *Spiegel Spezial: Leben 2.0 - Wir sind das Netz. Wie das Internet die Gesellschaft verändert.*, 3:48 – 49, 2007.
- [12] S. Heuer. Große Freiheit. *brand eins*, Seiten 104 – 111, 5 2007.
- [13] S. Heuer. Sandkastenspiele. *brand eins*, Seiten 72 – 78, 5 2007.
- [14] J.E. Hope. Open Source Biotechnologie. Doktorarbeit, Australian National University, Canberra, Dezember 2004. URL . Letzter Abruf: 1. Okt. 2007.
- [15] C. Kroll. Einer für alle, Terminalservices mit Edubuntu und LTSP 5. *Linux Magazin*, Seiten 40 – 48, 10 2007.
- [16] S. Kulka. Vista produziert Schrott. *die Tageszeitung*, Seite 8. 6. Feb. 2007.
- [17] K. Lakhani und E. von Hippel. How open software works: 'free' user-to-user assistance. *Research Policy*, 32:923 – 934, 2003.

- [18] B. Luthiger. Alles aus Spaß? Zur Motivation von Open-Source-Entwicklern. In Lutterbeck and Gehring [19], Seiten 93 – 106. URL .
- [19] B. Lutterbeck und R.A. Gehring, Herausgeber. *Open Source Jahrbuch 2004. Zwischen Softwareentwicklung und Gesellschaftsmodell*. Lehmanns Media, Berlin, 2004. URL .
- [20] B. Lutterbeck, M. Bärwolff, und R.A. Gehring, Herausgeber. *Open Source Jahrbuch 2006. Zwischen Softwareentwicklung und Gesellschaftsmodell*. Lehmanns Media, Berlin, 2006. URL . online verfügbar.
- [21] J. Merchel. *Qualitätsmanagement. Qualitätsmanagement in der Sozialen Arbeit*. Das Verbundstudium, Studienbrief. Institut für Verbundstudien der Fachhochschulen Nordrhein-Westfalens, Hagen, 2001.
- [22] J. Merchel. *Organisationsanalyse und Organisationsentwicklung. Organisationsentwicklung und lernfähige Organisation*. Das Verbundstudium, Studienbrief. Institut für Verbundstudien der Fachhochschulen Nordrhein-Westfalens, Hagen, 2004.
- [23] J. Merchel. *Organisationsanalyse und Organisationsentwicklung. Projektgestaltung/Projektmanagement*. Das Verbundstudium, Studienbrief. Institut für Verbundstudien der Fachhochschulren Nordrhein-Westfalens, Hagen, 2004.
- [24] S. Merten und S. Meretz. Freie Software und Freie Gesellschaft. In Bärwolff and andere [2], Seiten 293 – 306. URL .
- [25] B. Priddat und A. Kabalak. Open Source als Produktion von Transformationsgütern. In Lutterbeck et al. [20], Seiten 109 – 122. URL . online verfügbar.
- [26] R. Purtschert. *Marketing für Verbände und weitere Nonprofit-Organisationen, 2. erg. und aktualisierte Aufl.* Haupt Verlag, Bern; Suttgart; Wien, 2005.
- [27] A. Ramharter. *Offene gemeinschaftliche Entwicklungsprozesse; Seminararbeit im 'Seminar aus Informationswirtschaft'*. Institut für Informationswirtschaft an der Wirtschaftsuniversität Wien, Wien, SS 2006. URL .
Letzter Abruf: 1. Okt 2007.
- [28] E.H. Schein. Organisationsentwicklung und die Organisation der Zukunft. *Organisationsentwicklung*, 3:40–49, 1998.
- [29] W. Schreiber. *Prinzipien Freier Software als emanzipatorische Elemente aktivierender Arbeit. Ideen für eine Initiative für Bildung 'von unten'*. Hausarbeit zur Modulprüfung Sozialpolitik, Fachhochschule Münster, Münster, 2006.
- [30] W. Schreiber. *Die wichtigsten Austauschbeziehungen einer Initiative für Bildung 'von unten'*. Hausarbeit zur Modulprüfung Marketing, Fachhochschule Münster, Münster, 2007.
- [31] P. Schruth. *Recht Lerneinheit 2 - Gesellschaftsrecht*. Das Verbundstudium, Studienbrief. Institut für Verbundstudien der Fachhochschulen Nordrhein-Westfalens, Hagen, 2001.
- [32] Das deutsche Skolelinux-Team. *Deutsches Skolelinux Wiki - Ziele*. URL .

- [33] C. Stöcker. "Wir betreten eine neue Welt", Internetpionier Tim O'Reilly über die Qualität von Online-Communitys - Interview. *Spiegel Spezial: Leben 2.0 - Wir sind das Netz. Wie das Internet die Gesellschaft verändert.*, 3: 28 – 29, 2007.
- [34] M. Stürmer und T. Myrach. Open Source Community Building. In Lutterbeck et al. [20], Seiten 219 – 234. URL . online verfügbar.
- [35] L. Torvalds. What would you like to see most in minix? Usenet Posting vom 25.8.91, 1991. URL . Letzter Abruf: 1. Okt 2007.
- [36] Vorhilfe.de e.V. Raum für Mathematik, Offene Informations- und Vorhilfegemeinschaft. Internetauftritt. URL . Letzter Abruf: 1. Okt. 2007.
- [37] Die freie Enzyklopädie. Wikipedia. Stichwort: Community, . URL . Letzter Abruf: 1. Okt. 2007.
- [38] Die freie Enzyklopädie. Wikipedia. Stichwort: Schneeballsystem, . URL . Letzter Abruf: 1. Okt. 2007.
- [39] Wikimedia Deutschland Gesellschaft zur Förderung Freien Wissens e.V. Vereinssatzung. Internetquelle, 2004/2006. URL . Letzter Abruf: 1. Okt 2007.

Diese Masterarbeit ist mit dem für $\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ entwickelten Makropaket $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ gesetzt worden. $\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ und $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ sind Freie Software und sowohl unter Windows als auch unter Linux lauffähig. $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ wird in einem Offenen Gemeinschaftlichen Entwicklungsprozess entwickelt, weiterentwickelt und gepflegt. Der verwendete Classic Thesis Stil ist von André Miede entwickelt worden und ist ebenfalls Freie Software. Der im Colophon wiedergegebene Text ist aus der Stilvorlage übernommen worden.

COLOPHON

This thesis was typeset with $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X} 2_{\epsilon}$ using Hermann Zapf's *Palatino* and *Euler* type faces (Type 1 PostScript fonts *URW Palladio L* and *FPL* were used). The listings are typeset in *Bera Mono*, originally developed by Bitstream, Inc. as "Bitstream Vera". (Type 1 PostScript fonts were made available by Malte Rosenau and Ulrich Dirr.)

The typographic style was inspired by [Bringhurst's](#) genius as presented in *The Elements of Typographic Style* [3]. It is available for $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ via CTAN as "".

ERKLÄRUNG

Ich versichere hiermit, dass ich diese Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen Hilfsmittel als die angegebenen benutzt habe. Alle Seiten, die Ausführungen anderer Autoren wörtlich oder sinngemäß entnommen sind, habe ich durch Angabe der Quellen als Zitate kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher weder in Teilen noch insgesamt einer anderen Prüfbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Detmold, Dezember 2007

Wolfgang Schreiber