

Martina Dittler (Basel)

Einführung von neuen Medien in den Geisteswissenschaften: Einsatzkonzepte, Gestaltungsmöglichkeiten und Erfolgsfaktoren

1. Einleitung

Digitale Medien können – wie die Beispiele zu verschiedenen Themenschwerpunkten dieses Herausgeberwerkes zeigen – in wesentlichen Gebieten der Literaturwissenschaften Gewinn bringend eingesetzt werden. Diese Beispiele (wie im Übrigen viele andere Projekte, die auf europäischer¹ und nationaler Ebene² umgesetzt werden) liefern Argumente dafür, dass digitale Medien – entgegen der noch häufig vertretenen These, die Einführung von neuen Medien lieferten eher ein (didaktisches) Potential für naturwissenschaftlich und technisch orientierte Fächer – auch Vorteile für die Lehre und Forschung in den Geisteswissenschaften bringen können.

Sicherlich sind die Geisteswissenschaften nicht als Katalysator für den Einsatz von digitalen Medien zu bezeichnen, doch setzt auch dieser große Bereich die modernen Technologien zunehmend ein, wie die vorhandenen Initiativen eindrucksvoll zeigen. So wurden in verschiedenen Fächern bereits zahlreiche Einsatzmöglichkeiten erprobt, von denen sich viele bewährt haben, andere ihren Nutzen sicherlich noch unter Beweis stellen werden.

Der vorliegende Beitrag fokussiert auf den Einsatz digitaler Medien im Bereich des Lehrens und Lernens (E-Learning) an der Hochschule: Es werden Einsatzkonzepte und didaktische Gestaltungsmöglichkeiten sowie Erfolgsfaktoren von E-Learning dargestellt und diskutiert. Ziel ist es hierbei, Professoren, Dozierende und Lehrgangsverantwortliche anzuregen, neue didaktische Konzepte sowie innovative Lehr- und Lernformen in den geisteswissenschaftlichen Fächern anzuwenden, zugleich aber ein kritisches Bewusstsein zu schaffen, damit nicht nur Möglichkeiten und Chancen, sondern auch Probleme und Grenzen des Einsatzes digitaler Medien in Lehre und Forschung erkannt und ausgelotet werden.

2. Einsatzkonzepte und Gestaltungsmöglichkeiten von E-Learning-Angeboten

Im Zusammenhang mit der Nutzung von digitalen Medien in Lehr- und Lernkontexten ist es erforderlich, sich zunächst mit der etablierten E-Learning-Terminologie auseinander zu setzen und einige Begriffsbestimmungen vorzunehmen. Da hierbei auf eine

¹ Einblick in konkrete Projekte bietet das »E-Learning-Portal Europa« unter <<http://www.elearningeuropa.info/>>.

Ein Beispiel für eine trinationale Förderung von E-Learning ist weiterhin der mit 100.000.– € dotierte Mediendidaktische Hochschulpreis (<<http://www.medidaprix.org/>>), der alljährlich verliehen wird. Mit dem MedidaPrix werden didaktisch motivierte Medienprojekte unterstützt, die einen besonderen Beitrag zur Qualitätssicherung und der nachhaltigen Verankerung digitaler Medien in der Hochschullehre leisten. Zu den erfolgreichen Projekten sind auch Initiativen aus den Geisteswissenschaften zu zählen.

² Als Beispiel sei zum einen der Swiss Virtual Campus (SVC): Bundesprogramm zur Förderung des Einsatzes von Informations- und Kommunikationstechnologien an den schweizerischen Hochschulen genannt (<<http://www.virtualcampus.ch/>>). 14 % der Projekte aus dem Impulsprogramm (2000-2004) waren hierbei dem Bereich »Arts & Humanities« zuzuordnen. Ein entsprechendes Programm in der BRD »Förderprogramm Neue Medien in der Bildung« (2000–2004) weist von 100 geförderten Projekten 20 als geisteswissenschaftliche Initiativen aus (<http://www.medien-bildung.net/produkte/kursbuch/1_geistesw.pdf>).

sehr umfangreiche Literatur zu mediengestütztem Lehren und Lernen verwiesen werden kann, soll diesem Punkt kein allzu großer Raum eingeräumt werden (siehe 2.1). Wesentlich wichtiger und zielführender erscheint es der Autorin, im beschriebenen Kontext eine Kategorisierung des Einsatzes digitaler Medien nach verschiedenen bewährten Szenarien für die Hochschullehre vorzunehmen (siehe 2.2) sowie diese anhand ausgewählter Beispiele zu besprechen (siehe 2.3).

2.1 E-Learning, Blended-Learning – was versteht man darunter?

Ebenso vielfältig wie die verschiedenen technischen Formen von »E-Learning«³ sind seine Definitionen. Generell wird zunächst – analog zu Begriffen wie »E-Government«, »E-Business«, »E-Commerce« etc. – jegliche Art elektronisch unterstützten Lehrens und Lernens darunter verstanden. Im Hinblick darauf, dass beim Lehr- und Lernprozess folgende Komponenten eine zentrale Rolle spielen:

- die einzelnen Lernenden selbst
- das Lernmaterial, mit dem die eigenständige Auseinandersetzung stattfindet
- die Lehrenden, die einen Part der Wissensvermittlung oder die Lernbegleitung übernehmen sowie
- die Mitlernenden

soll E-Learning im Kontext dieses Beitrags jedoch erweitert verstanden werden als Lehren und Lernen mit Hilfe von digital aufbereiteten und distribuierten Lehr- und Lernmaterialien unter Einschluss von Interaktionskomponenten durch Nutzung elektronischer Informations- und Kommunikationsmedien (IKT). E-Learning umfasst somit nicht nur die Bereitstellung von digitalen Medien für das Selbststudium der Studierenden, sondern schließt explizit Kommunikations- und Kooperationsmöglichkeiten zwischen allen am Lehr- und Lernprozess beteiligten Akteuren (Lernende, Lehrende, Tutoren, Experten etc.) ein (vgl. Abb. 1).

³ Vgl. Ullrich Dittler: *E-Learning. Erfolgsfaktoren und Einsatzkonzepte des Lernens mit interaktiven Medien*. 2., überarb. und erg. Aufl. (inkl. CD-Rom). München: Oldenbourg 2003. Unter *Computerbased Training (CBT)* sind die klassischen *multimedialen* Lernprogramme auf CD-ROM oder DVD zu subsumieren. CBT ermöglicht selbstständiges Lernen mit Programmen, welche die drei didaktischen Funktionen von Unterricht übernehmen können: Wissen vermitteln, Übungen anbieten, Übungen auswerten. Als Beispiel seien hier die zahlreichen verfügbaren Sprachkurse auf CD-ROM genannt. Sie bieten den Lernenden z. B. Grammatikschulungen (z. B. mit Hilfe von Animationen) und Vokabeltraining (z. B. Lückentest, Multiple-Choice-Aufgaben etc.), zum Teil sind auch Sprachbeispiele und Gesprächssituationen (Audio, Video) integriert. Obwohl mit CBT vorwiegend das Selbststudium unterstützt wird, ist – aufgrund der technischen Determination sowie aus didaktischer Perspektive – in vielen Fällen eine Kombination mit Präsenzunterricht sinnvoll. So können am Beispiel der Sprachkurs-CD-ROMs sehr schön die Möglichkeiten und Defizite von CBT herausgestellt werden: Sie eignen sich gut für den Erwerb von Grundlagenwissen (Grammatik, Vokabeln etc.) oder die Sensibilisierung der Lernenden für Aussprache und Gesprächssituationen, die aktive Anwendung der Sprache erfolgt jedoch in der Regel durch die Interaktion mit Dozierenden und Mitlernenden.

Webbased Training (WBT) bietet durch die Nutzung des Internet sehr viele weiterführende Möglichkeiten für E-Learning. So können nicht nur digitale Lernmaterialien oder multimediale Lernprogramme für das Selbststudium über das Internet distribuiert werden, sondern WBT ermöglicht auch die Einbindung von Informations-, Kommunikationstechnologien (IKT), sowie Kooperations- und Kollaborationstools. Die Möglichkeiten von E-Learning gehen somit über die Bearbeitung von Lernprogrammen hinaus und eröffnen weitere Lehr-Lernszenarien wie z. B. Informationsgewinnung aus dem Internet, Online-Diskussion von Teilnehmern mit Lehrenden und Experten mittels verschiedener Kommunikationsmedien (Foren, Chat etc.), kooperative Aufgabebearbeitungen mit Hilfe spezifischer technischer Plattformen, Online-Betreuung der Lernenden durch Tutoren etc.

Für die detaillierte Darstellung weiterer technischer Formen (virtuelle Seminare, Lernplattformen etc.) sei auf die genannte Quelle verwiesen.

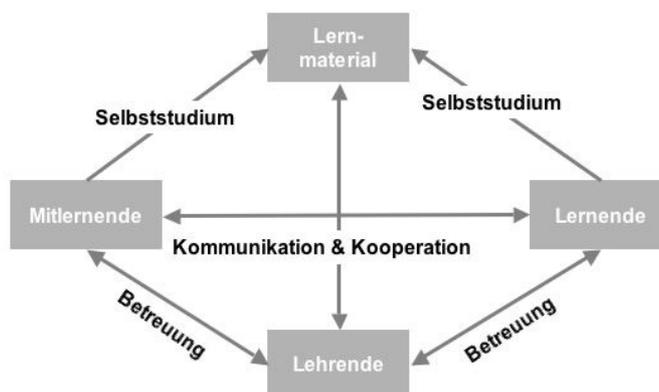


Abbildung 1: Komponenten und Akteure von Lehr- und Lernprozessen

In Ergänzung zu den oben skizzierten Überlegungen bieten Tiemeyer und Wilbers eine vollumfängliche Begriffsbestimmung für E-Learning:

Die Merkmale dieser digitalen [...] Lernwelten sind, dass die genutzten Lernsysteme und Lernmaterialien in **digitalisierter Form** [...] angeboten werden, sich durch **Multimedialität** [...] und/oder **Hypermedialität** (Informationsvernetzung) auszeichnen, **Interaktivität** zwischen dem Lernenden und dem System und/oder [...] einer Person (z. B. Tutor oder Coach) und/oder Mitlerenden unterstützen, sei es vor Ort oder [...] im Netz und **online** für den Nutzer verfügbar sind, sei es entweder auf seinem Rechner vor Ort (i. d. R. CD-ROM) oder über das Netz beziehbar bzw. nutzbar.⁴

Zunehmend wird im Hochschulkontext der vor einigen Jahren aus den USA importierte Begriff »Blended Learning« verwendet, der ursprünglich für die berufliche Weiterbildung geprägt wurde. Im wörtlichen Sinne bedeutet Blended Learning »gemischtes Lernen«; häufig wird auch simpel von einem »Lernen im Medien- und Methodenmix« gesprochen. Im Hochschulkontext bezeichnet Blended Learning inzwischen die Verbindung von klassischer Präsenzlehre mit verschiedenen E-Learning-Komponenten in verschiedenen Abstufungen, d. h. es existiert eine große Variationsbreite hinsichtlich inhaltlicher und didaktischer Gewichtung von Selbstlernmedien und Präsenzkomponenten.

⁴ Ernst Tiemeyer u. Karl Wilbers: *ANUBA Modellversuch. e-learning – Neue Möglichkeiten für die Berufliche Bildung*. Soest: Landesinstitut für Schule und Weiterbildung. Forschungsgruppe ANUBA 2001, S. 3 [<http://www.educa.ch/dyn/bin/26564-26994-1-anuba.pdf>] (Stand: 19-07-2004).

Leider wird Blended-Learning fälschlicherweise zunehmend als ›didaktisches Konzept‹ bezeichnet, obwohl ein solches dezidiertere didaktische Angaben und Entscheidungen beinhalten muss als aus dem allgemeinen Begriff Blended Learning abgeleitet werden kann (siehe Kap. 3). Der Verdienst dieses ›Mode-Begriffs‹ lag somit vor allem darin, dass der gesamten E-Learning-Community⁵ mit einem einzigen Schlagwort grundlegende didaktische Erkenntnisse vor Augen geführt werden konnten, nämlich erstens die Tatsache, dass durch den alleinigen und unbegleiteten Einsatz von Lernmedien viele Lehrziele nicht erreicht werden können, da die soziale Komponente des Lehrens und Lernens nicht unberücksichtigt bleiben darf, und zweitens die Erkenntnis, dass der Erfolg des Einsatzes digitaler Medien nicht primär von den verwendeten Technologien abhängt, sondern davon, wie durch die Nutzung von Medien Lehr- und Lernprozesse unterstützt werden können.

2.2 Die Basler E-Learning-Szenarien

Die aktuell vorhandenen Begriffsbestimmungen für E-Learning und Blended Learning bleiben ein Stück weit unspezifisch und lassen – wie knapp umrissen wurde – die Subsumierung unterschiedlichster Formen der digitalen Unterstützung des Lehrens und Lernens zu. Auch sind sie nicht an den spezifischen Bedürfnissen des Lehrens und Lernens an der Hochschule orientiert. Aus diesem Grund wurden – unter Berücksichtigung bereits bestehender Einteilungen –⁶ die *Basler E-Learning-Szenarien* (vgl. Abb. 2) entwickelt.⁷ Diese fokussieren auf abgestufte Integrationsmöglichkeiten von digitalen Medien in den Hochschulunterricht (Konzept), führen sinnvolle didaktische Komponenten auf und beschreiben mögliche Elemente, mit denen die ausgewählten Komponenten ausgestaltet werden können. Die *Basler E-Learning-Szenarien* umfassen somit anwendungsorientierte organisatorische und didaktische Graduierungen der Nutzung digitaler Medien in der Hochschullehre.

⁵ Die E-Learning-Communities bestehen vorwiegend aus Fachexperten.

⁶ Z. B. Rolf Schulmeister: *Virtuelle Universität – virtuelles Lernen*. München: Oldenbourg 2001; Peter Zentel, Ulrike Creß u. Friedrich W. Hesse: *Kommunikation im Spannungsfeld traditioneller und virtueller Universität*. In: Erwin Wagner u. Michael Kindt (Hg.): *Virtueller Campus. Szenarien – Strategien – Studium*. Münster: Waxmann 2001, S. 420–428.

⁷ Gudrun Bachmann, Martina Dittler, Thomas Lehmann, Dieter Glatz u. Fritz Rösel: *Das Internetportal »LearnTechNet« der Universität Basel: Ein Online-Supportsystem für Hochschuldozierende im Rahmen der Integration von E-Learning in die Präsenzuniversität*. In: Gudrun Bachmann, Odette Häfeli u. Michael Kindt (Hg.): *Campus 2002. Die virtuelle Hochschule in der Konsolidierungsphase*. Münster: Waxmann 2002 (Medien in der Wissenschaft; 18), S. 87–97.

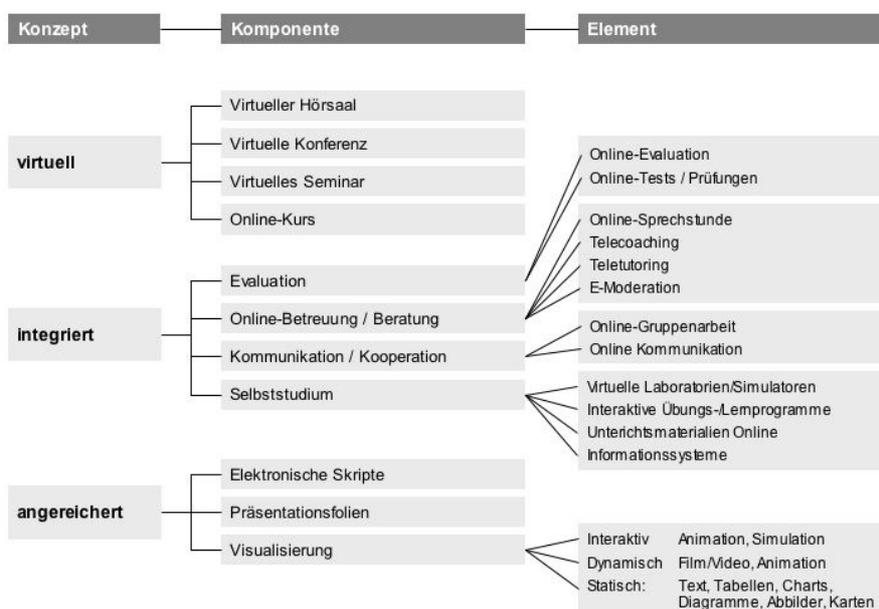


Abbildung 2: Basler E-Learning-Szenarien

Zur Erläuterung und Verständlichkeit sollen die verschiedenen Konzepte im Folgenden kurz beschrieben werden:

Anreicherungskonzept: Unter dieses Konzept fallen Präsenzveranstaltungen, die mit multimedialen Elementen angereichert werden, um den Zugang der Lernenden zu weiterführenden Informationen zu unterstützen. Lehrende können beispielsweise im Präsenzunterricht neben PowerPoint-Präsentationen auch Bilddatenbanken, Animationen, Simulationen etc. zur Visualisierung einsetzen. Auch studienbegleitende Lern- und Übungsmaterialien, welche den Studierenden im Internet zur *fakultativen* Nutzung angeboten werden (z. B. elektronische Skripte etc.) sind hier enthalten.

Integratives Konzept: Damit sind Veranstaltungsformen umschrieben, in denen Präsenzveranstaltungen und das Selbststudium am Computer gleichwertige, aufeinander abgestimmte Lehr- und Lernmethoden darstellen. Dies bedeutet, dass das computergestützte Selbststudium der Studierenden, wie z. B. mit interaktiven Übungs- und Lernprogrammen, Online-Modulen, Informationssystemen, oder der Einsatz von Kommunikations- und Kooperationstools zum kooperativen Lernen und Arbeiten *obligatorischer* Bestandteil einer Lehrveranstaltung sind.

Ziel des Integrativen Konzeptes ist es, die Präsenzphasen zu verkürzen bzw. auf bestimmte Themen und Methoden (z. B. Diskussionen ausgewählter Aspekte) zu fokussieren. Das integrative Konzept beinhaltet immer eine tutorielle Betreuung der Studierenden während der Selbstlernphasen. Der wesentliche Aspekt des Integrativen Konzeptes besteht – im Gegensatz zum Anreicherungskonzept – darin, dass (Selbst-) Lernmedien und Präsenzlehre immer inhaltlich-didaktisch abgestimmt werden müssen bzw. ein gesamtes stimmiges Lehrkonzept aus Präsenzanteil und E-Learning-Angeboten erarbeitet werden muss.

Konzept virtueller Lehre: Hierbei handelt es sich um (semi-)virtuelle Veranstaltungen (z. B. virtuelle Seminare), die in der Regel durch wenige Präsenzphasen, meist zu Beginn und am Ende einer Lehrveranstaltung, flankiert werden.

Die *Basler E-Learning-Szenarien* orientieren sich einerseits an den etablierten Organisationsformen und unterschiedlichen Lehr- und Lernmethoden in der Hochschullehre, aber sie erweitern diese durch verschiedene Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien. Ziel dieser Klassifizierung ist es, den Fokus auf die didaktische Gestaltung von E-Learning-Umgebungen zu legen sowie innovative, aber praktikable didaktische Szenarien zu entwickeln, indem die Möglichkeiten von E-Learning an einer Präsenzuniversität möglichst umfassend abgebildet werden und sich auf die konkreten Lehr- und Lernsituationen übertragen lassen. Die verschiedenen E-Learning-Szenarien können unterschiedlichste Komponenten und Elemente beinhalten, je nachdem welche Form von (Inter-)Aktion aus didaktischer Perspektive als sinnvoll erachtet wird. Dozierende müssen also Entscheidungen darüber treffen, was im Präsenzunterricht gelernt werden soll und wann digitale Medien eingesetzt werden, um einen *didaktischen Mehrwert* im Lehr- und Lernprozess zu generieren.

2.3 Beispiele für unterschiedliche E-Learning-Szenarien

Basierend auf den skizzierten *Basler E-Learning-Szenarien* werden im Folgenden Beispiele für den Einsatz digitaler Medien in den Geisteswissenschaften vorgestellt.⁸ Es werden unterschiedliche didaktische Szenarien beschrieben und dabei wird gleichzeitig herausgestellt, wie die Integration von E-Learning auch auf verschiedenen didaktischen Handlungsebenen (Studiengang, Modul, Semesterveranstaltung, Lehrveranstaltung) erfolgen kann.

Bilddatenbank piXel - Bildserver für die individuelle Bildbetrachtung (Anreicherungskonzept – Ebene Lehrveranstaltung)

Als erstes Beispiel sei die Bilddatenbank *piXel*⁹ (vgl. Abb. 3) angeführt, welche – im Sinne des Anreicherungskonzeptes – sowohl im Rahmen einzelner Lehrveranstaltungen (z. B. zur Visualisierung) eingesetzt werden kann als auch die Bereitstellung von Lehr- und Lernmaterialien für das Selbststudium der Studierenden erlaubt.

⁸ Da die Autorin als Leiterin für E-Learning an der Universität Basel tätig ist, werden – vor dem Hintergrund detaillierter Projektkennnisse – ausschließlich Projekte der Universität Basel vorgestellt werden.

Dem interessierten Leser sei an dieser Stelle auch das *Handbuch eLearning in den Geisteswissenschaften* von Iris Hipfl und Kollegen von der Universität Graz empfohlen (<http://serverprojekt.fh-joanneum.at/sp/projekte/emil_handbuch.pdf>). Das Handbuch ist das Ergebnis des vom Österreichischen Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur geförderten Projektes »EMIL«, das den Einsatz von E-Learning in den Geisteswissenschaften umfassend recherchiert und unter didaktischen Aspekten aufbereitet hat.

⁹ Die Bilddatenbank *piXel* ist ein Angebot für Dozierende an der Universität Basel und erlaubt dem Betrachter bis zwei GigaByte grosse Bilder mit zumutbaren Ladezeiten für ein exploratives Browsen im Internet zur Verfügung zu stellen. Projektleiter ist Dr. Dieter Glatz vom Universitätsrechenzentrum.

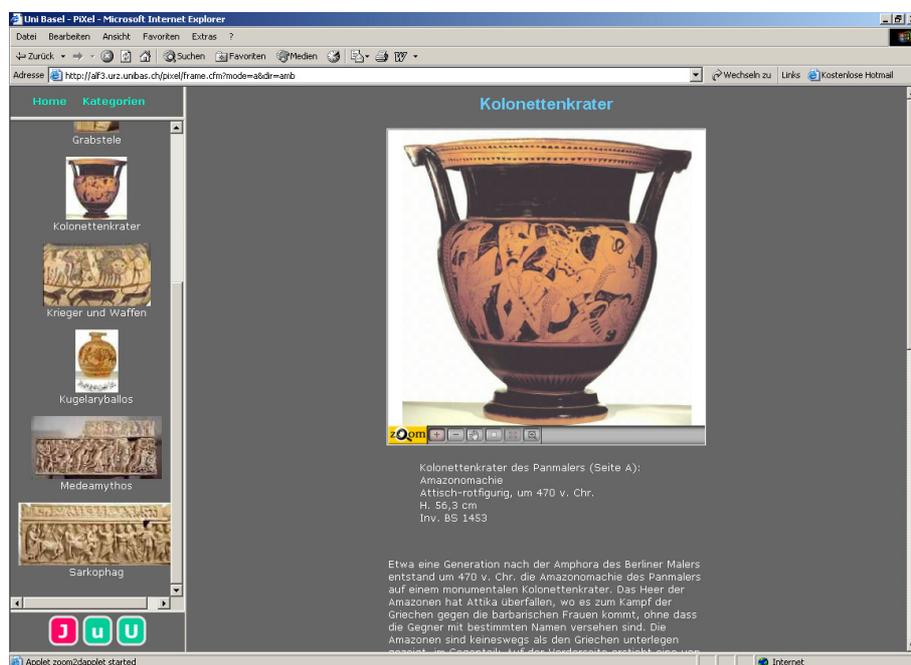


Abbildung 3: Bilddatenbank piXel (<<http://af3.urz.unibas.ch/pixel/>>)

In Lehrveranstaltungen, die ohne Einsatz digitaler Medien durchgeführt werden, wird Bildmaterial bislang entweder als Großbild projiziert oder den Studierenden als Kopie bereitgestellt. Dozierende müssen hierbei die Entscheidung treffen, ob sie von einem Objekt die Gesamtansicht präsentieren möchten, ein Detail oder beides und legen damit fest, welche Ausschnitte des Bildes gegenüber anderen wichtiger sind. Dies kann didaktisch sinnvoll sein, bedeutet aber eine lehrerzentrierte Bereitstellung und Präsentation von Bildmaterial. Bei modernen Bilddatenbanken hingegen ist die technisch bedingte deterministische Vorgabe von Bildausschnitten durch Dozierende nicht mehr zwingend, denn diese bieten die Möglichkeit, die Lernenden selbst entscheiden lassen zu können, wo und wie tief sie in Bilder hineinzoomen möchten. Diese lernerorientierte Bereitstellung von Bildmaterial bietet – neben den generellen didaktischen Funktionen von visuellen Präsentationen – auch die Möglichkeit des individuellen Selbststudiums sowie einer grösseren Aktivität der Studierenden.

Webbased Training mit dem Latinum electronicum (Integratives Konzept – Ebene Semesterveranstaltung)

Ein weiteres Beispiel, das dem Integrativen Konzept zuzuordnen ist, stellt der Einsatz des mehrere Lektionen umfassenden interaktiven Übungs- und Lernprogramms *Latinum electronicum*¹⁰ dar, mit dem Grundkenntnisse in lateinischer Grammatik (Formenlehre und Syntax) erworben werden können. Die Grammatik wird in 23 Lektionen an-

¹⁰ Projektleiter für das *Latinum electronicum* ist Prof. Dr. Rudolf Wachter vom Seminar für Klassische Philologie an der Universität Basel. Das *Latinum electronicum* wurde im Rahmen des Swiss Virtual Campus (Bundesprogramm zur Förderung des Einsatzes neuer Lerntechnologien an den schweizerischen Hochschulen) entwickelt.

hand von lateinischen Originalsätzen erklärt. Zu jeder Lektion gehören ein Grammatikteil mit zahlreichen Übungen, ein lateinischer Lektionstext zum Übersetzen, Lernvokabular und ein Test. Dazu kommen lektionsübergreifende Hilfsmittel (Wortsuche, Glossar, Formen- und Vokabeltrainer, Module zur Wortbildung und Übersetzungstechnik). Außerdem wurden Teile des *Latinum electronicum* vertont (Animationen, Vokabular, einzelne Sätze und Texte).

Die einsemestrige Veranstaltung besteht aus einem abgestimmten Konzept aus Präsenzphasen und Selbststudienphasen mit dem *Latinum electronicum*. In den Präsenzzeiten werden die Studierenden in die Grammatik eingeführt, Probleme und Fragen werden besprochen, die Lektionstexte übersetzt und kulturgeschichtliche Hintergründe vermittelt. Im Selbststudium mit dem *Latinum electronicum* wird die Grammatik von den Studierenden vertieft und geübt, wobei die Dozierenden die Studierenden über E-Mail und Forum betreuen. In Anlehnung an mediendidaktische Theorien wurde für das *Latinum electronicum* ein Konzept entwickelt, das die multimedialen Möglichkeiten und die Interaktivität neuer Medien sinnvoll nutzt: Lesen am Bildschirm ist auf ein Minimum reduziert, komplizierte grammatikalische Phänomene werden mit Hilfe von Animationen (vgl. Abb. 4) visualisiert. Das Hauptgewicht liegt auf sehr abwechslungsreichen, interaktiven Übungen mit insgesamt 25 verschiedenen Übungstypen.

Im Anschluss an diesen kombinierten Grundkurs Latein besuchen die Studierenden einen Lektürekurs, der ausschließlich in Präsenzveranstaltungen stattfindet. Beide Kurse bereiten die Studierenden auf die Latinumsprüfung vor, die schriftlich und mündlich abgehalten wird.

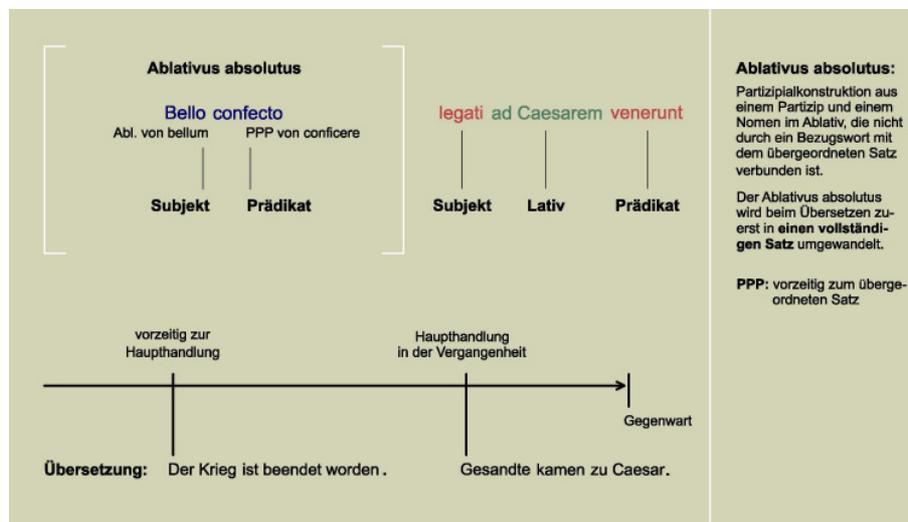


Abbildung 4: *Latinum electronicum*: Animation des Ablativus absolutus
(< <http://www.unibas.ch/latinum-electronicum/>>)

Abbildung 4 vermittelt einen Eindruck davon, wie Animationen im *Latinum electronicum* beispielsweise für das Erlernen grammatikalischer Phänomene, in diesem Fall des Ablativus absolutus, sinnvoll eingesetzt werden können. Den Lernenden wird die Übersetzungstechnik visuell Schritt für Schritt nahe gebracht (mit so vielen Wiederholungen

wie nötig), so dass sie nicht nur deklaratives, sondern auch prozedurales Wissen erwerben können.

Kompaktkurs Introducción a la Lingüística Histórica Española (Integratives Konzept – Ebene Modul)

Als viel versprechendes Beispiel für eine Integration von E-Learning-Komponenten auf Modul-Ebene (zweisemestrige Lehrveranstaltung) soll das Projekt *Introducción a la Lingüística Histórica Española*¹¹ angeführt werden. Hier wird die Ausarbeitung eines neuen Studienplans (Hispanistik B.A.) zum Anlass genommen, den gesamten Lehrinhalt zu straffen und als zweisemestrigen Kompaktkurs neu zu konzipieren: Die Grundkenntnisse in historischer Sprachwissenschaft werden derzeit im Hispanistikstudium in einer lockeren Folge von vier einsemestrigen Übungen zu den Themen »Sprachgeschichte«, »Diachrone Phonetik und Phonologie«, »Diachrone Morphologie und Syntax« und »Einführung ins Altspanische« vermittelt. Die technischen Möglichkeiten im Bereich E-Learning sollen es künftig erlauben, die in der Realität eng verflochtenen Themen der internen und der externen Sprachgeschichte vernetzt – statt nacheinander – zu lernen, was einen erheblichen methodologischen und didaktischen Mehrwert darstellt.

Ziel von *Introducción a la Lingüística Histórica Española* ist es, den Studierenden einen Überblick über die externe Sprachgeschichte des Spanischen aus dem Blickwinkel der Kultur- und Sozialgeschichte der Sprachgemeinschaft zu vermitteln (geschichtliche Ereignisse und Umstände und ihre Konsequenzen für die Sprache, Kultur- und Sprachkontakte, Veränderungen der Sprachenlandschaft), ihnen die grundlegenden Kenntnisse der internen Sprachentwicklung näher zu bringen (Ursachen, Formen und Folgen des Sprachwandels, die Entwicklung vom Spätlatein zum heutigen Spanisch) und sie zu befähigen, Texte verschiedener Epochen zu lesen, zu verstehen und sprachwissenschaftlich zu kommentieren.

Der geplante Kompaktkurs soll aus insgesamt 12 Einheiten bestehen. Thematische Grundlage der Kursstruktur sowie Aufhänger jeder Einheit wird eine Epoche auf der Zeitachse darstellen: D. h. anhand der ausgewählten Epoche (z. B. »Frühes Mittelalter«) werden jeweils ein konkretes Leitthema (Invasion der Araber), die damit zusammenhängende linguistische Thematik (Kultur- und Sprachkontakt, sprachliche Entlehnungen) sowie systematische Aspekte (Arabismen im Spanischen, phonetische und morphologische Integration) behandelt. Eine Einheit umfasst wiederum zwei doppelstündige Präsenz-Lektionen (P) sowie zwei »virtuelle« Lektionen (V), die miteinander verzahnt sind (vgl. Abb. 5).

¹¹ Projektleiterin ist Frau Prof. Beatrice Schmid vom Romanischen Seminar der Universität Basel.

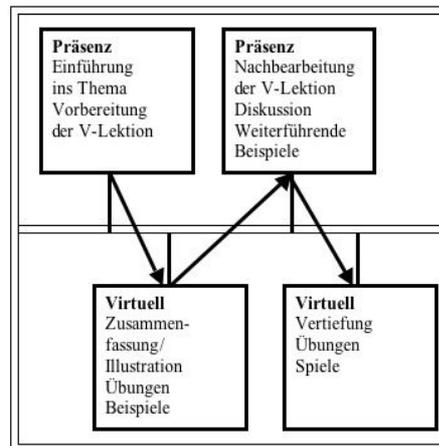


Abbildung 5: Kurseinheit à zwei Präsenz-Lektionen und zwei virtuellen Lektionen

Die individuelle Arbeit der Studierenden am Computer wird einen unabdingbaren Bestandteil des Kurses darstellen, da sich diese Lernform in verschiedener Hinsicht als ideal anbietet: Multimediale Techniken sollen die Darstellung der (sprach)geschichtlichen Ereignisse unterstützen, beispielsweise können Texte, Inschriften, Illustrationen oder Karten elektronisch bereichert werden, so dass sie auf verschiedenen Ebenen Information bieten. Tondokumente und Animationen sollen helfen, komplexe (beispielsweise phonetische) Entwicklungen nachvollziehbar darzustellen. Zur Anwendung und Vertiefung des Gelernten werden in den virtuellen Lektionen unterschiedliche Übungstypen eingesetzt und zur Förderung des Selbststudiums sowie der weiterführenden Arbeit der Studierenden werden direkte Links zu Online-Nachschlagewerken, virtuellen Bibliotheken (z. B. Biblioteca Cervantes) und Datenbanken (z. B. Corpora der Real Academia Española) eingerichtet.

Blockveranstaltungen des Kompetenznetzwerks Skandinavistik (Konzept virtueller Lehre – Ebene Lehrveranstaltung)

Ein besonderes Beispiel für die Möglichkeiten von E-Learning stellen die semi-virtuellen Veranstaltungen des *Kompetenzzentrums Skandinavistik*¹² dar. Durchgeführt

¹² Das Kompetenznetzwerk Skandinavistik ist ein innovatives Projekt zum Einsatz digitaler Medien für die transnationale Kompetenzbündelung und -vervielfältigung in einem großen Fach mit kleinen Personalressourcen. Es fördert durch innerdisziplinäre Stärkung die Leistungsfähigkeit der Skandinavistik als Impulsgeber interdisziplinärer Forschung und Lehre. Im Kompetenznetzwerk Skandinavistik bündeln die Universitäten Basel, Freiburg i. Brsg., Strasbourg und Tübingen ihr Lehr- und Forschungsangebot, um ihren Studierenden Qualität und Vielfalt des inhaltlich großen Faches zu garantieren. Das erste Seminar wurde federführend von Prof. Heinrich Anz von der Universität Freiburg/Brsg. (Institut für vergl. Germ. Philologie

werden Blockseminare, welche im Rahmen von Präsenzveranstaltungen stattfinden, in Verbindung mit längeren E-Learning-Phasen (strukturiertes, betreutes Selbststudium), an deren Ende jeweils eine mit Kreditpunkten honorierte Abschlussarbeit oder -prüfung (Projektarbeit, Hausarbeit oder Klausur) steht.

Das Kompetenznetzwerk Skandinavistik hat sich zum Ziel gesetzt, durch die Nutzung digitaler Medien zur inhaltlichen Vielfalt und Qualitätssteigerung beizutragen, Kriterien die besonders in der fortgeschrittenen Studienphase der B.A.- und M.A.-Studiengänge (ab dem 5. Semester) als entscheidend für ein anspruchsvolles und attraktives Skandinavistik-Studium erachtet werden. Dies wird in doppelter Hinsicht erreicht: Zum einen wird durch den Einsatz digitaler Medien das Studienangebot für die Studierenden der beteiligten Partneruniversitäten erweitert, zum anderen kann – auf der Basis des in den ersten Semestern vermittelten literatur-, sprach- und kulturwissenschaftlichen Grundwissens – eine vertiefte und eigenständige Auseinandersetzung der Studierenden mit den Fachinhalten stattfinden. Besonders hervorzuheben ist hierbei, dass die selbstständige Erarbeitung der Studieninhalte nicht nur individuell durch die einzelnen Studierenden erfolgt, sondern dass Kommunikation und Kooperation zwischen allen am Lehr- und Lernprozess beteiligten Akteuren (Lernende, Lehrende, Tutoren, Experten etc.) mittels geeigneter IKT eingeschlossen ist. Nicht zuletzt soll auch die Medienkompetenz der Studierenden im Sinne eines expliziten Ausbildungsziels verbessert werden. Die angebotenen virtuellen Studienformen in Verbindung mit einer weiterhin intensiven persönlichen Betreuung am jeweiligen Hochschulort eröffnet den beteiligten Instituten neue Möglichkeiten, ein anspruchsvolles individuelles Profil im Bereich Skandinavistik auszubilden.

Bisher wurden im Rahmen des *Kompetenznetzwerks Skandinavistik* zwei Hauptseminare konzipiert: Das Blockseminar »Orientalismus in den skandinavischen Literaturen des 19. Jahrhunderts« wurde im Sommersemester 2004 durchgeführt, das Blockseminar »Die Rhetorik der Isländersagas: Das Beispiel der Gerichtsrede« wurde in das Studienangebot des Wintersemesters 2004/05 aufgenommen.

Alle Informationen zu den Veranstaltungen (z. B. wissenschaftliche Literatur, Organisation, Ablauf des Seminars, Leistungsnachweis und Verfahren der Anmeldung) werden auf der Homepage des Kompetenznetzwerks Skandinavistik für die beteiligten Studierenden und Dozierenden bereitgestellt.

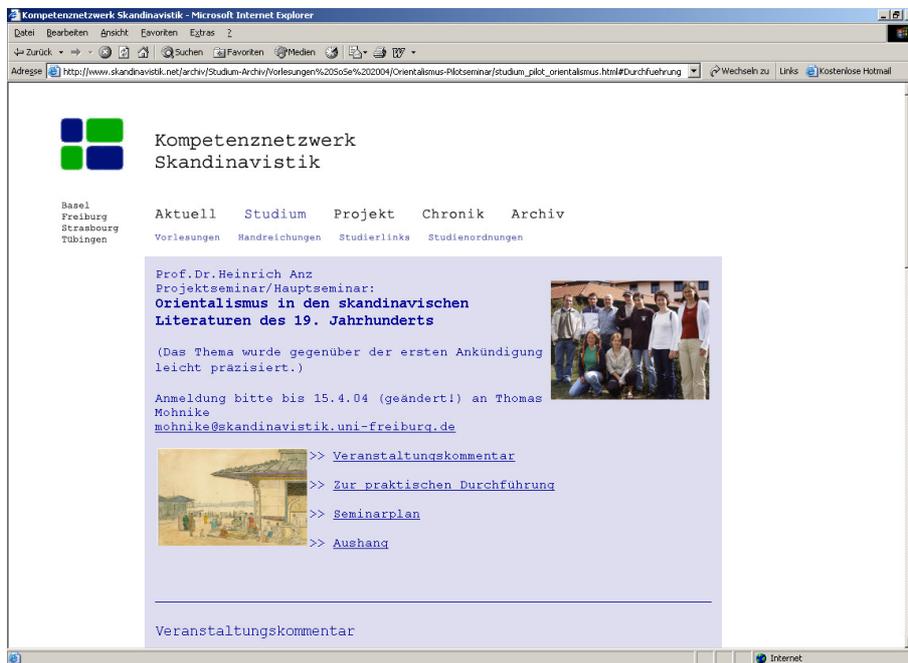


Abbildung 6: Homepage Kompetenznetzwerk Skandinavistik
(<http://www.skandinavistik.net>)

Wie die oben angeführten Beispiele zeigen, ist das Spektrum für den Einsatz digitaler Medien in der Lehre in den Geisteswissenschaften vielfältig und kann eine sinnvolle Erweiterung konventioneller Lehr- und Lernformen bringen. Über den Erfolg von E-Learning-Angeboten an Hochschulen entscheiden aber – neben der didaktischen Gestaltung – auch noch andere Faktoren, die im folgenden Kapitel diskutiert werden sollen.

3. Erfolgsfaktoren für E-Learning an Hochschulen

Der Erfolg von E-Learning an Hochschulen ist von zahlreichen Faktoren abhängig, wird aber im Wesentlichen durch eine umfassende und nachhaltige Verankerung bestimmt. D. h. der Einsatz digitaler Medien kann seine Vorteile und Wirksamkeit in der universitären Lehre nur dann unter Beweis stellen, wenn ein umfassender Integrationsprozess stattfindet. Diese Integration muss – wie im Folgenden dargestellt wird – auf unterschiedlichen Ebenen stattfinden.

Primär spielt die Ebene der Hochschuldidaktik (vgl. 3.1) eine Rolle, welche auf die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen durch den Einsatz digitaler Medien sowie die damit verbundene Innovation der Lehr- und Lernkultur in der Hochschule abzielt. Beide Aspekte sind stark an das Handlungsrepertoire der Lehrenden gebunden und es ist daher nachvollziehbar, dass diese Veränderungsprozesse ohne flankierende Maßnahmen, wie z. B. Qualifizierungsprogrammen im Rahmen von Personalentwicklung (vgl. 3.2), nur schwer zu bewältigen sind.

Im Zuge des Vordringens von Theorien zur Innovation und Nachhaltigkeit würde aber eine alleinige Fokussierung auf die hochschuldidaktische Ebene zu kurz greifen: D. h. es

werden auch organisatorische Konzepte (Supportstrukturen, Infrastruktur) benötigt (vgl. 3.3), denn zunehmend setzt sich das Verständnis durch, dass die Integration von E-Learning in die Lehre ein komplexes Unterfangen ist, welches abgestimmte Maßnahmen in den Bereichen Curricula-, Personal- und Organisationsentwicklung an der Hochschule als notwendig erachtet.¹³

3.1 Hochschuldidaktische Ebene

Für die erfolgreiche Konzeption und Integration von E-Learning-Angeboten sind aus didaktischer Perspektive unterschiedliche Handlungsebenen zu berücksichtigen: Diese beziehen sich auf die *Makro-Ebene* (Curriculum), die *Meso-Ebene* (Semesterveranstaltung) sowie die *Mikro-Ebene* (E-Learning-Angebot).

Auf der Makro-Ebene geben Studienordnungen und Curricula die Rahmenbedingungen für die Einführung von E-Learning vor, d. h. Inhalte und Regelungen für Veranstaltungs- und Prüfungsformen sowie zur Vergabe von Kreditpunkten etc. müssen berücksichtigt werden. Andererseits muss das E-Learning-Angebot unbedingt Relevanz im Curriculum haben.

Auf der Ebene der Semesterveranstaltung (Meso-Ebene) geht es darum, die Integration von digitalen Medien in den Präsenzunterricht zu planen (Integratives Konzept), um sicherzustellen, dass durch E-Learning ein didaktischer Mehrwert erreicht wird. Hierfür müssen von den Dozierenden konkrete Entscheidungen bezüglich verschiedener *didaktischer Variablen* (Lernziele, Inhalte, Methoden, Medien, Sozialformen, Lernerfolgskontrollen etc.) getroffen werden. Die Variablen sind dabei nicht unabhängig voneinander zu sehen, sondern in wechselseitiger Interdependenz zueinander stehend; eine erfolgreiche didaktische Konzeption besteht daher darin, diese – im Sinne didaktischer Konsistenz – aufeinander abzustimmen. Auch bestimmen die didaktischen Variablen den Gestaltungsspielraum der Dozierenden und es ist deren Aufgabe – gegebenenfalls in Aushandlung mit den Studierenden – zu entscheiden, wie der Raum, der durch die didaktischen Variablen aufgespannt wird, konkret ausgestaltet wird.¹⁴ Aus dieser Planung ergibt sich schließlich, welche Inhalte und Lernziele am besten durch E-Learning und welche am besten durch Präsenzunterricht zu erreichen sind. Damit erfordert die Integration von E-Learning-Angeboten in die Präsenzlehre ein stimmiges Gesamtkonzept.

Auf der Ebene der einzelnen E-Learning-Angebote (Mikro-Ebene) geht es schließlich um die konkrete mediendidaktische Gestaltung, bei der wiederum die oben beschriebenen didaktischen Variablen zu berücksichtigen sind. Da eine nähere Erläuterung den vorgegebenen Rahmen dieses Beitrags sprengen würde, sei an dieser Stelle auf die einschlägige Literatur zu mediengestütztem Lehren und Lernen verwiesen.

3.2 Ebene der Personalentwicklung

Basierend auf den Erfahrungen bezüglich der Unsicherheit von Dozierenden im Umgang mit neuen Medien und deren Angst vor Qualifizierungsdefiziten hinsichtlich der Gestaltung von E-Learning-Angeboten, müssen Lösungen entwickelt werden, welche noch bestehende Zugangsbarrieren abbauen. Nach und nach sollten möglichst alle Do-

¹³ Bachmann u. a.: *Das Internetportal »LearnTechNet«*; Johannes Wildt: *Ein hochschuldidaktischer Blick auf Lehren und Lernen*. In: Brigitte Berendt, Hans-Peter Voss u. Johannes Wildt: *Handbuch Hochschuldidaktik. (Loseblattsammlung)*. Berlin: Raabe. 2004, A 1.2.

¹⁴ Wildt: *Handbuch Hochschuldidaktik*.

zierenden in die Lage versetzt werden, mit digitalen Medien kompetent umzugehen, damit sie deren Möglichkeiten und Vorteile nutzen können. Dies sollte über geeignete Qualifizierungsangebote erfolgen und auch die Etablierung von Communities kann hierzu einen Beitrag leisten.

Qualifikationsangebote

Die notwendige Qualifizierung von Dozierenden ist sehr unterschiedlich ausgeprägt, fächerspezifische Unterschiede lassen sich (noch) feststellen. Ein auf die Bedürfnisse der Lehrenden zugeschnittenes Konzept zur Kompetenzentwicklung sollte daher möglichst unterschiedliche Zielsetzungen und verschiedene Vorkenntnisse bezüglich der didaktischen und technischen Aspekte des E-Learning berücksichtigen. Lehrende sollten die Möglichkeit haben, dort verstärkt einzusteigen, wo sie ihren persönlichen Bedarf sehen: Dies können einerseits sehr spezielle Themen (beispielsweise technische oder rechtliche Aspekte) sein oder andererseits Basisschulungen zu grundlegenden Aspekten der didaktischen Konzeption und Integration bis hin zum individuellen Coaching während der Konzeption und dem Einsatz von E-Learning-Angeboten.

Da der kompetente Umgang mit digitalen Medien bzw. deren Einsatz im Rahmen von Forschung und Lehre inzwischen von allen im Wissenschaftsbetrieb tätigen Personen erwartet wird, ist es im Rahmen der Qualifizierung von Dozierenden wesentlich, dass die Qualifizierungsmaßnahmen nicht nur ›technik-affine‹ oder bereits für E-Learning motivierte Personen erreichen, sondern alle Dozierenden, die sich hochschuldidaktisch weiterbilden.

Zu berücksichtigen sind im Zusammenhang mit Qualifizierungsmaßnahmen auch die Studierenden.¹⁵ Obwohl alle Projekte und Initiativen zur Einführung von digitalen Medien und E-Learning in Lehre und Forschung in den Geisteswissenschaften – neben der Vermittlung von Fachkompetenzen – in der Regel das übergeordnete Ziel »Erwerb von Medienkompetenz«¹⁶ verfolgen, ist zu überlegen, ob spezifische Kurse zu »Computer Literacy« angeboten werden können.

¹⁵ Im Rahmen einer Umfrage unter allen Studierenden der FH Furtwangen (Hochschule für Technik und Wirtschaft) gaben beispielsweise die Hälfte der befragten Studierenden an, dass die Studierenden mit der Nutzung neuer Lernmedien vertraut gemacht werden müssen, um E-Learning-Angebote sinnvoll nutzen zu können. Diese Ergebnisse lassen sich tendenziell auch auf andere Hochschulen übertragen und fallen gegebenenfalls bei einer weniger technik-affinen Studentenschaft noch deutlicher aus.

¹⁶ Die zunehmende Verbreitung und der verstärkte Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien erfordern grundsätzlich von allen im Wissenschaftsbetrieb tätigen Akteuren den kompetenten Umgang mit digitalen Medien. So kann *Medienkompetenz* inzwischen in den Geisteswissenschaften in mehrfacher Hinsicht als notwendige Basisqualifikation bezeichnet werden. Zum einen geht es hierbei um die Aneignung von technischem Basiswissen und praktischen Fertigkeiten im Umgang mit digitalen Medien, damit diese von den Dozierenden und Studierenden kompetent genutzt werden können (beispielsweise zur Präsentation wissenschaftlicher Ergebnisse, zur Aufbereitung von Inhalten als Internet-Publikation oder zur Gestaltung von Lehr- und Lernmaterialien etc.). Zum anderen erfordert der Einsatz digitaler Medien von Dozierenden und Studierenden auch eine Veränderung der wissenschaftlichen Arbeitsweise (neue Recherchestrategien, Zitiation von Internetquellen etc.) sowie eine kritische Beurteilung der digitalen Medien (z. B. durch Kriterien und Instrumente zur Qualitätsbewertung und Validierung von Internetquellen). Im Rahmen des Einsatzes digitaler Medien können Studierende für diese Aspekte sensibilisiert werden und mit den Dozierenden Lösungsstrategien für die geisteswissenschaftliche Arbeitsweise entwickeln.

Community-Building

Community Building zielt generell darauf ab, an den Hochschulen vorhandene Kompetenzen bezüglich der Erstellung und des Einsatzes digitaler Medien in der Lehre zusammenzuführen sowie Netzwerke zu schaffen, welche Innovationen in der Lehre mitgestalten und den nachhaltigen Einsatz von E-Learning fördern. E-Learning-Communities an den Hochschulen sollten dabei nicht nur Dozierenden offen stehen, sondern wiederum Studierende explizit einbeziehen. Die Mitgliedschaft in Communities ermöglicht Dozierenden und Studierenden nicht nur einen intensiven Erfahrungsaustausch oder die Möglichkeit zur Kooperation, sondern bietet auch Strukturen zur Verbreitung von Projektergebnissen im Rahmen von Workshops, Tagungen etc.

3.3 Organisatorische Ebene

Die Maßnahmen zur strategischen Integration von E-Learning dürfen sich jedoch nicht nur auf die didaktische Erneuerung der Lehre sowie der damit verbundenen Notwendigkeit von Qualifizierungsmaßnahmen für Dozierende beschränken. Häufig sind es institutionelle Gegebenheiten, wie eine zu geringe Ausstattung mit Sach- und Personalmitteln, mangelnde räumliche und technische Infrastruktur (Medien, Plattformen, Entwicklungswerkzeuge) etc., welche der Nutzung digitaler Medien im Wege stehen. Auch erfordert die Erstellung von E-Learning-Angeboten neben Fachwissen Kompetenzen in den Bereichen Technologie, Medienentwicklung und Didaktik und – damit verbunden – eine arbeitsteilige Organisation.¹⁷ Eine Möglichkeit, wie sowohl die professionelle Entwicklung neuer E-Learning-Angebote als auch deren nachhaltige Integration in den Lehrbetrieb durch organisatorische Strukturen an der Hochschule unterstützt werden kann, ist die Einrichtung von Supportstrukturen, welche die benötigte Infrastruktur bereitstellen und geeignete Unterstützungsangebote (z. B. in den Bereichen Didaktik, Evaluation, Medienentwicklung, Technik und Projektmanagement) für die Dozierenden zur Verfügung stellen.

4. Fazit

Die Einführung von digitalen Medien und E-Learning wird zunehmend zum alltäglichen Bestandteil von Hochschulen. Auch in den Geisteswissenschaften bieten sich – wie dargestellt wurde – diverse Einsatzszenarien und umfassende Gestaltungsmöglichkeiten für den Einsatz digitaler Medien in Lehre und Forschung. Zahlreiche hochwertige E-Learning-Angebote wurden bereits erfolgreich entwickelt sowie in den Lehralltag integriert und haben damit zur didaktischen Innovation und Qualitätsverbesserung der Lehre an den Hochschulen beigetragen.

Der Erfolg von E-Learning an Hochschulen wird jedoch nicht durch einzelne didaktisch wertvolle Einsatzszenarien, sondern durch eine umfassende und nachhaltige Verankerung erreicht. Dieser umfassende Integrationsprozess muss mit flankierenden Maßnahmen, wie Qualifizierungskonzepten und Supporteinrichtungen, unterstützt werden. Damit wird deutlich, dass es bei der Einführung von E-Learning in den Geisteswissenschaften nicht alleine um die Schaffung didaktisch hochwertiger Szenarien

¹⁷ Michael Kerres: *Zur (In-) Kompatibilität von mediengestützter Lehre und Hochschulstrukturen*. In: Erwin Wagner u. Michael Kindt (Hg.): *Virtueller Campus. Szenarien – Strategien – Studium*. Münster: Waxmann 2001, S. 293–302.

Martina Dittler

geht, sondern auch – und zwar zunehmend – um die Schaffung geeigneter organisatorischer Rahmenbedingungen, da diese für den erfolgreichen und nachhaltigen Medieneinsatz in Lehre und Forschung notwendig sind.

Literaturverzeichnis

- Bachmann, Gudrun u. a.: *Das Internetportal »LearnTechNet« der Universität Basel: Ein Online-Supportsystem für Hochschuldozierende im Rahmen der Integration von E-Learning in die Präsenzuniversität*. In: Gudrun Bachmann, Odette Häfeli u. Michael Kindt (Hg.): *Campus 2002. Die virtuelle Hochschule in der Konsolidierungsphase*. Münster: Waxmann 2002 (Medien in der Wissenschaft; 18), S. 87–97.
- Dittler, Ullrich: *E-Learning. Erfolgsfaktoren und Einsatzkonzepte des Lernens mit interaktiven Medien*. 2., überarb. und erg. Auflage (inkl. CD-Rom). München: Oldenbourg 2003.
- Dittler, Martina u. Bachmann, Gudrun: *Entscheidungsprozesse und Begleitmassnahmen bei der Auswahl und Einführung von Lernplattformen*. In: Katja Bett u. Joachim Wedekind (Hg.): *Lernplattformen in der Praxis*. Münster: Waxmann 2002 (Medien in der Wissenschaft; 20), S. 175–192.
- Hipfl, Iris, Langmann, Peter u. Stigler, Hubert: *Handbuch eLearning in den Geisteswissenschaften. Projekt »EMIL«: Elektronische Medien in der Lehre der Geisteswissenschaften*. Graz: Institut für Informationsverarbeitung 2003 [http://serverprojekt.fh-joanneum.at/sp/projekte/emil_handbuch.pdf] (Stand: 19-07-2004).
- Kerres, Michael: *Zur (In-) Kompatibilität von mediengestützter Lehre und Hochschulstrukturen*. In: Erwin Wagner u. Michael Kindt (Hg.): *Virtueller Campus. Szenarien – Strategien – Studium*. Münster: Waxmann 2001, S. 293–302.
- Wildt, Johannes: *Ein hochschuldidaktischer Blick auf Lehren und Lernen*. In: Brigitte Berendt, Hans-Peter Voss u. Johannes Wildt: *Handbuch Hochschuldidaktik. (Loseblattsammlung)*. Berlin: Raabe. 2004, A 1.2.
- Schulmeister, Rolf: *Virtuelle Universität – virtuelles Lernen*. München: Oldenbourg 2001
- Tiemeyer, Ernst u. Wilbers, Karl: *ANUBA Modellversuch. e-learning – Neue Möglichkeiten für die Berufliche Bildung*. Soest: Landesinstitut für Schule und Weiterbildung. Forschungsgruppe ANUBA 2001, S. 3 [<http://www.educa.ch/dyn/bin/26564-26994-1-anuba.pdf>] (Stand: 19-07-2004).
- Zentel, Peter, Creß, Ulrike u. Hesse, Friedrich W.: *Kommunikation im Spannungsfeld traditioneller und virtueller Universität*. In: Erwin Wagner u. Michael Kindt (Hg.): *Virtueller Campus. Szenarien – Strategien – Studium*. Münster: Waxmann 2001, S. 420–428.

Empfohlene Zitierweise:

Dittler, Martina: Einführung von neuen Medien in den Geisteswissenschaften. Einsatzkonzepte, Gestaltungsmöglichkeiten und Erfolgsfaktoren. <http://www.germanistik.ch/publikation.php?id=Einfuehrung_von_neuen_Medien_in_den_Geisteswissenschaften>