

Die Deutsche Bibliothek - CIP-Einheitsaufnahme

Lehren und Lernen mit neuen Medien :
Plattformen - Modelle - Werkzeuge /
hrsg. von Rainer Albrecht und Erwin Wagner.
- Münster ; New York ; München ; Berlin :
Waxmann, 2001

(Medien in der Wissenschaft ; Bd. 12)
ISBN 3-89325-935-X

Paed 1135.043

UB LÜNEBURG

LÜN 4

0 477 012 9



Medien in der Wissenschaft; Band 12
Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft e.V.

ISSN 1434-3436

ISBN 3-89325-935-X

© Waxmann Verlag GmbH, 2001
Münster/New York/München/Berlin

<http://www.waxmann.com>
E-mail: info@waxmann.com

Umschlaggestaltung: Pleßmann Kommunikationsdesign, Ascheberg
Druck: Zeitdruck GmbH, Münster

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier, DIN 6738

Alle Rechte vorbehalten
Printed in Germany

Lernumgebungen mit Standardtools

Ein Plädoyer für offenes medienkompetentes Lehren und Lernen

Der aktuelle Diskurs um Lernumgebungen bzw. Lernplattformen ist weitgehend an der Effizienz technischer Lösungen orientiert. Dabei wird oft davon ausgegangen, dass sich herkömmliche Modelle zentralisierten und hierarchisierten Lernens für eine Übertragung in ebensolche programmierbaren Umgebungen digitaler Medien besonders eignen. Der Beitrag beschäftigt sich dagegen mit einem Modell des Lernens mit Neuen Medien in Netzwerken, das der *flexiblen Integration kommunikativer Prozesse* den Vorrang vor einer technisch ausgerichteten Integration (Stichworte: ‚einheitliche Oberfläche‘, ‚umfassende Kontrolle‘, ‚zentrale Datenbank‘, ‚effizientes Management‘) der Lernumgebung einräumt. Standardtools und -anwenderprogramme erlauben in diesem Sinne eine offene, flexible Organisation vernetzten Lehrens- und Lernens. Sie sind leicht zugänglich, kostengünstig, kompatibel und helfen so, schwerfällige und kostenintensive Fehlentwicklungen zu vermeiden.

Ein solcher Ansatz fördert einen medienkompetenten Nutzer, der mit Tools und Programmen aktiv umzugehen versteht bzw. bereit ist, sich im konkreten Lernkontext aktuelle mediale Arbeitstechniken anzueignen. Lernumgebungen sollten diesen Typus der Mediennutzung (vom Be’diener‘ zum selbständigen Nutzer) berücksichtigen und forcieren. Es wird davon ausgegangen, dass in weiter zunehmendem Maße nutzerfreundliche und allgemein zugängliche Applikationen zur Verfügung stehen, die solche Prozesse erleichtern. Hinzu kommt eine fortgeschrittene kulturelle Adaption von Computertechnik (Stichwort ‚Computerkids‘), die von der zur Zeit in die Universitäten eintretenden Generation schon weitgehend vollzogen wurde.

Die folgenden konzeptuellen Überlegungen basieren neben den genannten Punkten auf einfachen Annahmen über die Teilhabe an einer neuen Fachöffentlichkeit im WWW, auf der spezifischen multimedialen Teilnahme einer universitären ‚Szene‘ aus Lehrenden und Studierenden sowie auf der Verbesserung betreuten Arbeitens unter Nutzung von FTP-Diensten. Zu den einzelnen Themenfeldern liegen Erfahrungen aus dem Lüneburger HSP III-Projekt „Ästhetische Strategien in Multimedia und digitalen Netzen“ vor, welche die vorausgehenden Überlegungen konkretisieren und ergänzen.

Konzeptuelle Überlegungen

Eine detaillierte Diskussion (medien-)didaktischer Ansätze kann hier nicht geführt werden. Es soll daher auf das Grundlagenwerk Rolf Schulmeisters (Sic!) zu hypermedialen Lernsystemen¹ verwiesen werden, dessen Analysen und Positionen als Basis für ein didaktisches Konzept im Hochschulbereich durchaus hilfreich sind. Insbesondere seine Akzentuierung der situierten Kognition und einer konstruktivistischen Pädagogik bietet didaktische Theoriebausteine, die mit unseren Projektkonzepten und -erfahrungen korrespondieren. So haben sich die situations- und kommunikationsbezogenen Bestandteile der Projektkonzeption als wesentliche Faktoren für den Erfolg des Gesamtprojekts erwiesen.² Die Beteiligung aller – auch der studentischen Teammitglieder an wichtigen Entscheidungen bis hin zu Beschaffungsfragen, die Inszenierung von Arbeitsumgebungen als kommunikativer Ort, die Bildung einer Projektszene inklusive thematisch bezogener „Wissensbildungsgemeinschaften“ aus Lehrenden und Lernenden waren für die Integration technischer und sozialer Umgebung maßgebliche Faktoren. Die sozialen Kontexte der Arbeitsräume sowie der tutoriellen Beratung und Betreuung haben sich auch für unsere Versuche mit „virtuellen Lernumgebungen“ als gleichrangig mit Fragen von Interaktivität und Präsentationsdesign herausgestellt.

Im Zentrum von medialen und telematischen Lernumgebungen steht nach diesen Erfahrungen statt eines Produktmodells der ‚Verteilung von Wissen‘ die menschliche Kommunikation. Dass Lehren und Lernen kein ‚Austausch von Informationen‘ oder eine Vermittlung von Wissensbeständen ist, kann auch im Theoriediskurs seit den Debatten um Behaviorismus und Kommunikation in der Pädagogik der 70er Jahre als Konsens gelten. Systemtheorie und Konstruktivismus zeigen, dass Wissen, Sinn und Bedeutung jeweils individuell in Prozessen kommunikativen Handelns erzeugt werden. Elementare Faktoren sind dabei neben dem Wahrnehmungsangebot selbst die Situation (Handlungen, Personen, Objekte) und die Prädisposition der Handelnden (Vorerfahrungen, Handlungsstrategien).³ Berücksichtigt werden solche grundlegenden pädagogischen Standards allerdings kaum. Die populäre, von Marketing-Gesichtspunkten dominierte Multimedia-Diskussion leidet hier unter groben Vereinfachungen, die bestenfalls auf dem Stand einer naiven vorwissenschaftlichen ‚Konsum-Didaktik‘ stehen. So hat nach Ansicht der Fa.

1 Rolf Schulmeister: Grundlagen hypermedialer Lernsysteme. Theorie – Didaktik – Design. Bonn 1996.

2 Einen Überblick über die konzeptuellen Elemente des Projekts „Ästhetische Strategien in Multimedia und digitalen Netzen“ gibt der Beitrag von Michael Harenberg: Projektdynamik und Selbstevaluation. In: Michael Kindt (Hg.): Projektevaluation in der Lehre – Multimedia an Hochschulen zeigt Profil(e). Münster 1999.

3 s.a. Rolf Großmann, Musik als ‚Kommunikation‘. Zur Theorie musikalischer Kommunikations-handlungen. Braunschweig 1991, S. 115ff.

Siemens mit der Einführung der SmartCard und der virtuellen Universität in Bochum „die klassische ‚Denkfabrik‘ des 19. Jahrhunderts ausgedient, denn die Ruhr-Universität versteht sich als modernes Dienstleistungsunternehmen, das im Wettbewerb mit anderen Universitäten das Produkt ‚Wissen‘ an den Kunden bringen muss“.⁴ Dienstleistungs- und Wettbewerbsfähigkeit von Universitäten bemisst sich jedoch gerade nicht in der Verteilung von Produkten, sondern in der möglichst effektiven Gestaltung kommunikativer Handlungen, mit denen Wissen generiert wird. Vor einer verkürzten Perspektive warnt ebenfalls Schulmeister, wenn er feststellt:

„Die Konsequenzen, die sich aus der Idee der Konstruktion von Bedeutung im Akt des Erkennens, aus der situierten Kognition und der Kontextgebundenheit der Erkenntnisprozesse für die Kommunikation in konstruktivistischen Lernwelten ergeben, haben bisher kaum eine kommunikationstheoretische Bedeutung erfahren. Welche Rolle Kommunikation und Diskurs in Wissensbildungs-Gemeinschaften spielen, ist bedauerlicherweise noch nicht beschrieben worden. Ich sage bedauerlicherweise, weil sich in der Informatik-Literatur ein völlig restringierter Gebrauch der Begriffe Kommunikation oder Diskurs (als ‚Diskurs‘ von Benutzer und Maschine) durchgesetzt hat, der die Bedeutung dieser Begriffe eindimensional besetzt hält.“⁵

Die Gefahr der mangelnden Reichweite besteht ebenfalls für einen einseitig technisch verstandenen Begriff der integrierten Lernumgebung, der sich lediglich auf Optionen vernetzter Software, auf Interaktionslevels und Screendesign beschränkt. Der Begriff des „Learning Environment“⁶ erhält seine neue Aktualität durch situative und soziale Aspekte des hypermedialen Lernens, die innerhalb und außerhalb technischer Dispositionen liegen. Wird die Grundthese der situierten Kognition ernst genommen, Wissen sei jeweils das Ergebnis eines aktiven Konstruktionsprozesses im situativen Kontext, so folgt daraus nicht nur, dass es ein einheitliches Produkt ‚Wissen‘ nicht geben kann, sondern auch, dass medienkompetentes Handeln ein anderes Wissen generiert als ein lernsystemimmanentes ‚Bedienen‘ (sic!) vorgegebener Optionen.

Daraus folgen zwei Konsequenzen:

1. Ein Grundbestand realer – nicht medialer – Lernumgebung ist für die interpersonale fachbezogene Kompetenz unverzichtbar. Motivationsstrukturen, situative Reflexion, Teamfähigkeit und Führungskompetenz sind Grundelemente akademischer Bildung, die vorwiegend in realen Szenarien gelernt werden müssen. Berufsfeldbezogenheit, kommunikative und situative Erfahrungen, Entscheidungsfähig-

4 Anzeige der „Siemens-Business-Services“ in der Süddeutschen Zeitung vom 15.07.99, S. 30f..

5 Schulmeister, aaO., S. 78

6 S. dazu auch Schulmeister, aaO., S. 73f..

keit, Übersicht, Verantwortlichkeit etc. sind weder allein in Multimediaumgebungen noch in rein virtuellen vernetzten Systemen zu vermitteln. Eine Fehleinschätzung der Grenzen solcher Systeme könnte zu erheblichen Fehlinvestitionen oder schlimmer noch zum Verlust grundlegender Qualifikationen einer konkurrenzfähigen Hochschulausbildung führen. Die größten Erfolgchancen haben rein virtuelle Umgebungen entsprechend in der Weiterbildung, bei studienbegleitenden Angeboten und Aufbaustudiengängen, also in Anwendungsfeldern, die bereits auf Praxiserfahrungen der Lernenden rekurrieren können. Wollen Universitäten im Sinne einer pluralistischen gesellschaftlichen und kulturellen Bildung die genannten Lernfelder nicht vollständig auslagern – etwa in Unternehmenspraktika –, so werden Präsenzangebote auch weiterhin eine zentrale Rolle spielen. Herkömmliche Lehre ist zwar durchaus reformbedürftig, aber durch virtuelle Umgebungen nicht zu ersetzen. Statt einem *Substitutionsmodell* der Ablösung von Präsenzhandeln durch virtuelles Handeln sollte daher einem *Qualitätsmodell* der differenzierten Ergänzung und Qualitätssteigerung von Präzenzelementen der Vorzug gegeben werden.

2. Das heimliche Lernziel in Multimedia- und Internetumgebungen ist nicht die Vermittlung einer dort präsentierten statischen – und oft schon überholten – Information, sondern die Medienkompetenz des Nutzers selbst. Sie besteht hier im aktiven angemessenen und effizienten Umgang mit Informationstechnologie als Medium der Wissenskommunikation. Integrierte, nur technologisch effiziente Umgebungen sind hierfür kein geeignetes Übungsfeld: Das Training in geschlossenen Reservaten integrierter Lernumgebungen kann diesen zentralen Lernaspekt behindern oder ganz unterbinden. Die Folge ist ein – trotz fachlich akzeptabler Ausbildung – in der Dynamik der Informationsgesellschaft orientierungs- und wettbewerbsunfähiger Absolvent. Die selbstbestimmte flexible und offene Gestaltung der multimedialen und telematischen Arbeitsumgebung (vom Bediener zum Nutzer, s.o.), ist daher neben der engeren fachlichen Qualität des Angebots eine Grundforderung an mediale Lernumgebungen.

Hinzu kommt der Entwicklungsstand vernetzter Systeme, der sowohl in seinem derzeitigen Status als auch in seiner spezifischen Geschichte zu berücksichtigen ist.

Das Potential der digitalen vernetzten Medien ist bisher weder technisch noch kulturell präzise zu erfassen. Wir befinden uns einerseits immer noch, wie Holger van den Boom betont⁷, im embryonalen Stadium digitaler Medientechnik. Offene und flexible Anwendungsszenarien sind notwendig, um an der Entfaltung dieses Potentials teilzuhaben. Ein Substitutionsmodell (s.o.), nach dem herkömmliche Verfahren durch neue Medien ersetzt werden sollen, muss auch unter diesem Aspekt an seinen eigenen Restriktionen scheitern. Es ist für den aktuellen Ent-

7 Holger van den Boom: Die Welt – ein Theater. Über digitale Spektakel. In: Baacke, Dieter/ Röll, Franz Josef (Hg.): Weltbilder Wahrnehmung Wirklichkeit. Der ästhetisch organisierte Lernprozeß. Opladen 1995, S.106-118

wicklungsstand dieser Medien weder angemessen noch sinnvoll und verweigert sich medienwissenschaftlichen Grundsätzen (etwa der Neupositionierung ‚alter‘ Medien durch ‚neue‘), die bereits Gemeinplätze geworden sind. Anwendungen sind grundsätzlich flexibel und offen zu halten und sollten Potentiale erschließen helfen, evtl. sogar einen experimentellen Charakter besitzen, um eine adäquate Perspektive des Medieneinsatzes zu eröffnen.

Andererseits hat das Internet bereits eine Geschichte, die seine machtvolle Entwicklung erst ermöglicht hat und deren Prinzipien für eine erfolgreiche Nutzung berücksichtigt werden sollten: Das Lernen mit dem Netz sollte die eigene technikkulturelle Tradition des Netzes integrieren.

Das Internet ist in dieser Hinsicht eine beispiellose Erfolgsstory öffentlich finanzierter und zugänglicher Entwicklungen. Damit ist nicht nur das zunächst militärisch orientierte ARPANET gemeint, sondern das 4.2 BSD Unix mit integriertem TCP/IP der University of California Los Angeles, der HTML-Standard der W3-Kommission oder die vom NCSA entwickelte und verbreitete Killer-Applikation Mosaic, aus der schließlich Netscape wurde. Diese der Internet Community kostenlos und offen zugänglichen Entwicklungen waren notwendige Voraussetzungen auf dem Weg zur aktuellen Nutzung des Internet. Wer diese Tradition übersieht, wird weder verstehen, wie der globale Content des Internet generiert wird, noch wie der Erfolg des Web und die Explosion der Nutzerzahlen zustande kommen.⁸ Diese Tradition sollte zumindest im Wissenschaftsbereich weitergeführt werden, um der Gefahr der Ausgrenzung von Kommunikationsbereichen zu begegnen. Ein Negativbeispiel ist etwa die Kommerzialisierung des zunächst freien Videoconferencing-Tools CUSeeMe, das sich für Telelearning anbietet, jedoch nach seinem Verkauf an die Fa. White Pine die breite Unterstützung der Internet Community zu verlieren beginnt. Mit der Förderung von MBONE-Technologien kann für den Wissenschaftsbereich wieder die Chance eröffnet werden, ohne proprietäre Beschränkungen an neuen Telelearning-Konzepten teilzuhaben.

Internetbasierte Praxis ist in diesem Sinne als Teil eines Entwicklungsprozesses zu verstehen, der methodisch in Lernumgebungen zu integrieren ist. Dazu gehören die verschiedenen Optionen des Internet (Chat, FTP, Mail, WWW) ebenso wie die Traditionen des kostenlosen Content, der Public Domain und der Shareware.⁹

8 Die Reaktion der Firma Netscape auf die massive Bedrängnis des Monopolisten Microsoft ist hier aufschlussreich: Die Freigabe des Source-Code ihres Erfolgsprodukts Navigator wäre nach herkömmlichen Marktstrategien selbstmörderisch, ermöglicht jedoch eine weitere extensive Verbreitung, Anpassung und Entwicklung, um schließlich in einer verbesserten Marktposition mit Anschlussprodukten und Synergieeffekten erfolgreich zu sein.

9 Die Nichtbeachtung dieses Aspekts hat bei Firmen wie Bertelsmann, Deutsche Bahn AG, Telekom AG etc. Fehlinvestitionen verursacht, da Wertschöpfungsgewinne an falschen Positionen abgeschöpft werden sollten bzw. sollen. Weder das frühere Erfolgsmodell ‚Buchklub‘ noch die Fahrplanauskunft ließen sich im Internet als kostenpflichtiges Angebot verwirklichen; die Telekom

Erfahrungsbericht aus dem HSPIII-Projekt „Ästhetische Strategien in Multimedia und digitalen Netzen (Schwerpunkt Audio)“

Lehrveranstaltungen, die vom Projekt „Ästhetische Strategien“ durchgeführt wurden, haben wesentliche und zum Teil überraschende Erkenntnisse im Hinblick auf die oben diskutierten Überlegungen erbracht. Bereits seit einigen Semestern ist es in der Lüneburger Kulturinformatik gängige Praxis, Seminarpläne, Materialien und teilweise auch Referate seminarbegleitend im Internet (WWW) zur Verfügung zu stellen. Im WS 1998/99 und im SS 1999 wurden erstmals Internetumgebungen für die vollständige Versorgung der Studierenden mit Materialien inklusive Aufgabenabgabe, -kontrolle, -korrektur und Evaluation genutzt.

Beispiel: Proseminar „Verfahren digitaler Audiotbearbeitung“

Die Veranstaltung hat den Charakter eines integrierten Kurses mit Theorie – und Praxiselementen. Zu jeder Vorlesung (2 SWS) werden Aufgaben gestellt, die sowohl theoretische Kenntnisse abfragen, als auch konkrete Bearbeitungen von Audiodateien verlangen. Eine Präsenzbetreuung erfolgt in der Vorlesung selbst und zu festgelegten Zeiten in den Arbeitsräumen des Rechenzentrums durch spezielle Audiotutoren. Die gesamte übrige Kommunikation und Betreuung bis hin zur Ausstellung der Scheine erfolgt über vernetzte Standardanwendungen im Campusnetz.

Studentin X hat also nach der Vorlesung im vernetzten Audioraum des RZ das Material plus Aufgabe im WWW zur Verfügung. Per FTP holt sie sich ihre zu bearbeitende Audiodatei vom Server, bearbeitet sie und lädt die fertige Arbeit sowie eventuelle Kommentare für die Tutoren wieder in ihren Lösungsordner, zu dem nur sie selbst und die Tutoren Zugang haben. Tutoren und Dozenten rufen dann von ihren eigenen Arbeitsplätzen im Campusnetz die Lösungen ab und kommentieren sie in kurzen Textdateien. Gleichzeitig wird in einer Datenbank vermerkt, ob die Aufgabe gelöst wurde oder eventuell wiederholt werden muss. Mit der Abschlussaufgabe nach der letzten Sitzung ist eine obligatorische allgemeine Evaluation verbunden, die als elektronischer Fragebogen verteilt wird, in den die Antworten per Textprogramm direkt eingetragen werden. Zusätzlich steht eine E-Mail-Adresse zur Verfügung, um jederzeit Rückmeldungen über spezielle Probleme, etwa auch Hardwarefehler, Beschädigungen etc. geben zu können.

Im WS 1998/99 nahmen ca. 30 Personen am Seminar teil. Bisher wurden Veranstaltungen mit entsprechenden Praxisanteilen auf 8-10 Teilnehmer beschränkt.

versucht bis heute erfolglos, ein proprietäres ISDN-basiertes Vertriebssystem für Online-Musikdistribution zu etablieren.

Die vernetzte Umgebung erlaubte es erstmals, die Veranstaltung für alle Interessenten zu öffnen. Ohne diese Umgebung hätte ein so extensiver Praxisanteil bei den Aufgaben nicht betreut werden können. Ebenso sind persönliche Rückmeldungen auf jede einzelne Lösung so nicht möglich gewesen.

Der Teilnehmerkreis konnte also vergrößert werden, die vorhandenen Ressourcen besser genutzt, sowie die Qualität der Lehre gesteigert werden. Voraussetzung war allerdings, daß durch persönliche Kontakte im Arbeitsraum und während der tutoriellen Präsenzbetreuung eine direkte Kommunikation mit gegenseitigen Hilfsangeboten und Problemlösungsstrategien entstehen konnten. Darüber hinaus konnten stilistische und musiktheoretische Kenntnisse der Seminarteilnehmer im Diskurs untereinander erweitert werden. Die Studenten konnten so die Vorteile und Potentiale der virtuellen Umgebung nutzen bzw. nutzen lernen, ohne auf traditionelle kommunikative Konzepte verzichten zu müssen.¹⁰

Wie auch der Vorspanntext (s. Kasten) der abschließenden obligatorischen Evaluation zeigt, gingen der Veranstaltung intensive Diskussionen über die Akzeptanz der technischen Verfahren und Oberflächen bei den Seminarteilnehmern voraus. Immerhin sollte gerade keine integrierende Software mit einheitlicher Oberfläche verwendet werden und weitreichende Interneterfahrungen der auch aus Erstsemester bestehenden Zielgruppe konnten nicht vorausgesetzt werden. Zu den überraschendsten Ergebnissen der Evaluation für das Projektteam gehörte dann auch die ausnahmslose und teilweise enthusiastische Zustimmung zur Nutzung von FTP-Diensten zur Abgabe der Aufgaben. Selbst Studierende mit wenig Computervorkenntnissen überwandern ihre anfängliche Skepsis und formulierten von sich aus die Lerneffekte, die zwar erwünscht, aber nicht explizit Gegenstand der Veranstaltung waren.¹¹

10 Die ständige Evaluation des für den gesamten Studiengang ‚Angewandte Kulturwissenschaften‘ obligatorischen DV-Praktikums zeigt ebenfalls die eindeutig positive Einschätzung einer Gruppensituation in den Arbeitsräumen: Viele Studierende ziehen die Blockpraktika während der Semesterferien der regulären wöchentlichen Veranstaltung vor, da sie dann mit gemeinsamen Interessen als Gruppe in den Arbeitsräumen unter sich sind.

11 Selbstverständlich geht es hier nicht um die wissenschaftliche Auswertung der Evaluation, sondern lediglich um einige Beispiele zur studentischen Akzeptanz.

(Beispiele aus Kommentaren zur ersten Sitzung:

„Ich glaube nicht, dass sich alle mit dieser Art des Arbeitens zurechtfinden werden. Andererseits halte ich eure Idee für die beste, die ich an dieser Uni bis jetzt gehört habe, was Aufgabenlösungen angeht. Ich hoffe, es gibt trotzdem eine Chance für diese Arbeitsweise.“

Evaluation zum Seminar: Verfahren digitaler Audibearbeitung

Bei der Durchführung des Seminars wurde versucht, traditionelle Veranstaltungsformen zu überdenken, um neue Wege der Wissensvermittlung zu finden und übliche Abläufe den technischen Möglichkeiten und Erfahrungshorizonten der Teilnehmer (gerade im Umgang mit dem Computer) anzupassen. Die einzelnen Vorgehensweisen wurden von uns im Vorfeld kontrovers diskutiert und hatten in Teilbereichen experimentellen Charakter. Gerade deshalb sind wir auf Ihre Beurteilung des Seminars gespannt und im Hinblick auf zukünftige Veranstaltungen darauf angewiesen, Ihre Meinungen und Vorschläge als Rückmeldung zu bekommen.

I. Zu Ihrer Person

I. 1. Welche Plattform bevorzugen Sie? (PC/Mac/Anderes)

II. 2. Welches Fach studieren Sie in welchem Semester?

III. 3. Hatten Sie im Allgemeinen Umgang mit dem Computer Vorkenntnisse?

IV. 4. Hatten Sie Vorkenntnisse im Bereich des Seminarthemas?

II. Stoffwahl/Aufgaben

I. 1. Wie beurteilen Sie die Ausführlichkeit der einzelnen Themen?

II. 2. Wie beurteilen Sie das Verhältnis von Theorie und Praxis?

III. 3. Wie beurteilen Sie die Relevanz der einzelnen Themen?

IV. 4. Welche Themen fehlten im Seminar?

V. 5. Wie beurteilen Sie den Schwierigkeitsgrad der Aufgaben?

VI. 6. Wieviel Zeit haben Sie durchschnittlich zur Bearbeitung der Aufgaben aufgewendet?

III. Allgemeines

I. 1. Wie ließe sich die Vermittlung verbessern?

II. 2. Wie beurteilen Sie das Verfahren der Abgabe der Aufgaben per FTP?

III. 3. Allgemeine Einschätzung der Veranstaltung:

IV. 4. Sonstige Anregungen und Kritik:

(Evaluationsfragebogen für Seminarteilnehmer WS 98/99)

„Endlich eine Veranstaltung, die das Internet nicht (nur) zum Inhalt macht, sondern es als Methode (Visualisierung per HTML, Skript im Web) und Arbeitsplatz- und Medium nutzt.“

(Beispiele aus der Abschlussevaluation:)

„Das Verfahren über FTP fand ich sehr gut. Zunächst kannte ich solch ein Verfahren noch gar nicht, und hatte entsprechend Probleme mit dem Verständnis. Später erkannte ich aber die Vorteile: unkomplizierte und flexible Arbeitsweise. Außerdem finde ich es der heutigen Zeit gerade im Bereich Kulturinformatik angepasst. Man lernt dadurch solche Verfahren und Möglichkeiten kennen. Unbedingt beibehalten!!“

„Finde ich auf jeden Fall sehr gut (Aufgabenabgabe per FTP, R.G.): hat Stil und ist umweltfreundlich, allerdings sollte es noch ein Script geben, das man auch ohne Internetzugang Zuhause lesen kann.“

Die Evaluation zeigt weiter, dass die Studierenden sehr wohl in der Lage sind, die Vorteile solcher Veranstaltungsformen zu erkennen und wahrzunehmen sowie mit Detailkritik weitere Verbesserungen einzufordern. Zudem wurde die Möglichkeit als positiv eingeschätzt, auch per Modem zu Hause jederzeit Zugriff auf alle Materialien, Aufgaben und Lösungen zu haben, andererseits wurde ein papierloses Skript gefordert, das auch offline per Diskette den Zugang am heimischen PC ermöglicht. Die aktuelle Veranstaltung zieht u.a. daraus die Konsequenz, den seminarbezogenen Online-Content wöchentlich aktualisiert auch als komprimiertes Archiv (ZIP) anzubieten.

Die Programme der beschriebenen virtuellen Lernumgebung sind – bis auf das Datenbankprogramm des Sekretariats für die Registrierung gelöster Aufgaben und die Scheinvergabe – kostenlos im Internet erhältlich. Ein Browser für die Webseiten (Netscape Navigator, Internet-Explorer) und ein FTP-Client (WS_FTP32) für den Datentransfer und ein E-Mail-Programm (Eudora) wurden verwendet, um die Nutzungsoptionen des Internet auch durch getrennte Programmumgebungen deutlich hervortreten zu lassen. Natürlich bietet ein Standardbrowser bereits auch FTP- und E-Mail-Funktionalitäten als integrierte Lösung. Der zunächst unnötig kompliziert erscheinenden Lösung mit jeweils getrennten Programmen für unterschiedliche Internetdienste wurde aus didaktischen Gründen vor einer integrierten Browser-Umgebung den Vorzug gegeben.

Standardtools für eine vom Nutzeraspekt her integrierte virtuelle Lernumgebung haben sich in unserem – sicher nicht auf jedes Seminar übertragbaren – Arbeitskontext als eine effiziente und kostengünstige Möglichkeit für eine Integration von Fach- und Mediendidaktik bewährt. Die Akzeptanz dieser zunächst als kompliziert und ‚technisch‘ eingeschätzten Lösung hat die anfängliche Skepsis widerlegt und dazu geführt, dass die Veranstaltungskonzeption für weitere Seminare übernommen wurde.