

Bericht zum Workshop am 11.07.2003



Lernen und Instruktion mit
Multimedialen Anwendungen

Am 11. Juli 2003 fand der Workshop der [Arbeitsstelle Multimedia](http://lima.uni-landau.de) zum Thema "**Mediengestützte Lehr-Lern-Modelle**" statt. Es nahmen sowohl Professoren und Dozenten der Standorte Landau und Koblenz der Universität Koblenz-Landau sowie Interessierte aus anderen Einrichtungen in Rheinland-Pfalz teil.

Der Leiter der Arbeitsstelle Multimedia Prof. Dr. Wolfgang Schnotz führte in das Workshop-Programm ein. Es folgte der Eröffnungsvortrag der eingeladenen Referentin Frau Dr. Vogel von der PH Ludwigsburg zum Thema didaktischer Design-Patterns. Diese Patterns dienen der Dokumentation und Kommunikation von Lehr-Lern-Modellen mit Medieneinsatz in einer Art, die eine Nutzung und Umsetzung auch außerhalb des Kontexts ihrer Entwicklung ermöglichen. Im folgenden stellten die Mitarbeiter der Arbeitsstelle Multimedia Antje Eckhardt und Markus Molz konkrete und im Einsatz erprobte Möglichkeiten vor, die Mediennutzung in die Bearbeitung von Lernprojekten unmittelbar einzubinden.

Nach einer kommunikativen Kaffeepause stellte Ralph Lenges die ersten Ergebnisse einer Studie der Arbeitsstelle Multimedia zur Nutzung Neuer Medien im Studium am Campus Landau vor. Die Daten bestätigen in ihren Trends ähnliche Studien an anderen Universitäten. Sie ermöglichen einige wichtige Schlussfolgerungen zur Förderung der Medienkompetenz. Zum Abschluss wurde dementsprechend die Entwicklung der Medienkompetenz bezogen auf die Erfahrungen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer in zwei Arbeitsgruppen behandelt. Eine dieser Gruppen wendete sich dieser Frage aus der Sicht der Lehrenden, die andere aus der Sicht der Studierenden zu. Die aus einer produktiven Atmosphäre stammenden Ergebnisse der Arbeitsgruppen wurden anschließend im Plenum vorgestellt.

Eingeladener Vortrag

Didaktische Design-Pattern zur Dokumentation von Lehr-Lern-Formen an Hochschulen

Dr. Rose Vogel, Dipl.-Päd. Sven Wippermann

Institut für Mathematik und Informatik
Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
Reuteallee 46
71634 Ludwigsburg
Tel.: 07141-140-387, Fax: 07141-140-435
Mail: vogel_rose@ph-ludwigsburg.de

Motivation

Der Anlass für die Weiterentwicklung der Beschreibungsmethode Design Pattern sind die im Rahmen des Verbundprojekts VIB ¹ entwickelten Lehr-Lern-Konzepte. Das Erfahrungswissen, das während der Laufzeit des VIB-Projekts von den wissenschaftlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in der Konzeption von Lehrveranstaltungen mit Nutzung computerbasierter Medien aufgebaut wurde, soll im Sinne eines Wissensmanagement-Prozesses (vgl. Reinmann-Rothmeier & Mandl 2000) identifiziert, expliziert, kodifiziert, dokumentiert, kommuniziert und genutzt werden.

Die Herausforderung besteht nun darin, dieses „Expertenwissen“ in geeigneter Weise zu erheben und so aufzubereiten, dass es für Kolleginnen und Kollegen aus anderen Fachdisziplinen nutzbar wird. Dies erfordert eine Form der Beschreibung von Veranstaltungskonzeptionen, die vom konkreten Fach absieht, aber so präzise ist, dass das didaktische Vorgehen von weiteren Lehrpersonen in anderen Inhaltskontexten wiederholt bzw. punktuell angepasst und modifiziert werden kann. Wir haben dazu Lehr-Lern-Arrangements in kleinere, abgeschlossene Einheiten zerlegt. Diese lassen sich leichter beschreiben, da sie überschaubarer sind. Außerdem lassen sie sich für neue Lehr-Lernkontexte adäquat arrangieren. Damit steht die Dokumentation eines gestalteten Lehr-Lernprozesses, der mit computerbasierten Medien unterstützt wird, im Zentrum einer solchen „didaktischen Einheit“. Ein Beispiel ist die Gestaltungseinheit „Wöchentliche Aufgaben“ ².

1 „VIB“ steht für „Virtualisierung im Bildungsbereich“ und ist eines der Verbundprojekte im Rahmen der Virtuellen Hochschule Baden-Württemberg, siehe <http://www.vib-bw.de>.

2 Auszüge aus dem Didaktischen Design Pattern „Wöchentliche Aufgabe“ werden hier zur Verdeutlichung der Beschreibung an unterschiedlichen Stellen eingefügt. Autoren: Christine Bescherer & Dieter Klautt. Beispiel-Pattern finden sich auch auf der Website des Pedagogical Patterns Project <http://www-lifia.info.unlp.edu.ar/ppp/samples.htm>.

„Kurzbeschreibung

Wöchentliche Aufgaben werden zwischen den wöchentlichen Seminarsitzungen von den Studierenden bearbeitet. Die Bearbeitung wird durch die Verwendung einer internetbasierten Groupware, z.B. BSCW, unterstützt. Auf die wöchentlichen Aufgaben erfolgt ein regelmäßiges Feedback.

Zielsetzungen, didaktische Motivation Vorbereitung auf die Seminarsitzung und Einführung in die Thematik sowie Rückmeldung des Kenntnisstandes der Seminarteilnehmerinnen und Seminarteilnehmer an die Vortragenden.“

(Auszug aus dem Didaktischen Design Pattern „Wöchentliche Aufgaben“)

Wahl der Beschreibungsmethode

Welches Beschreibungsmittel eignet sich für die Dokumentation solcher wieder verwendbarer Einheiten am besten?

Interessante Anhaltspunkte bieten Beschreibungsverfahren aus dem Bereich des Software Engineerings, die von Schroeder (2002) in ersten Ansätzen für didaktische Kontexte angepasst wurden. Es hat sich in der Projektarbeit von VIB gezeigt, dass sich Design Patterns als semiformale, textbasierte Beschreibungsform für das Ziel „didaktisches Gestaltungswissen“ über die Grenzen einzelner Fächer hinweg zu kommunizieren und zu nutzen am besten eignen. Diese Pattern Language geht auf Christopher Alexander (1977) zurück, der diese Art der „Sprache“ für die Architektur entwickelt hat ³.

Didaktische Design Pattern

Im Sinne von Alexander stellt eine „didaktische Einheit“ ein Pattern dar. Solche Didaktischen Design Pattern werden entlang einer klaren Beschreibungsstruktur entwickelt. Dies hat zum Ziel, didaktisches Wissen und damit letztendlich didaktische Kompetenzen ohne großen Qualitätsverlust weiterzugeben. Klare Strukturen und Beschreibungsvorschriften verringern im positiven Sinne den Interpretationsspielraum und garantieren auf diese Weise, dass möglichst viel von dem „Gemeinten“ auch weitergeben werden kann. Im Rahmen des VIB-Projekts wurde die bei Schroeder (2002) beschriebene Struktur⁴ weiterentwickelt und in einem „Meta-Pattern“ zusammengestellt.

Die Beschreibung einer „didaktischen Einheit“ umfasst

- formale Aspekte, wie Name und Autor des Pattern
- inhaltliche Aspekte wie eine Kurzbeschreibung und die konkrete Durchführung
- kontextuelle Aspekte z.B. Vorschläge, wie diese Einheit in eine Hochschulveranstaltung eingebunden werden kann
- konkrete Beispiele

3 Weitere Informationen online unter <http://www.uni-weimar.de/%7edonath/c-alexander98/ca98-html.htm>.

4 Vgl. auch Online: <http://www-lifia.info.unlp.edu.ar/ppp/format.htm>.

„Durchführung

Die wöchentliche Aufgabe wird jeweils zu einem bestimmten Termin in die Groupware eingestellt.

Auch die Bearbeitungsergebnisse der Studierenden haben im gemeinsamen Arbeitsbereich der Groupware ihren Ort. Der Bearbeitungszeitraum und Abgabetermin ist festgelegt und wird auch strikt kontrolliert, da die Bearbeitungen zur Vorbereitung des Seminars gebraucht werden.

Das Feedback für die Bearbeitung erfolgt individuell (per E-mail) oder für alle Studierenden des Seminars erkennbar im Rahmen der Möglichkeiten der Groupware. Das Feedback kann durch die Lehrperson erfolgen oder durch einzelne Studierende, die sich z.B. im Rahmen eines Vortrags für ein Seminarthema speziell vorbereitet haben.

Einbindung in den Seminarkontext

Wöchentliche Aufgaben können jederzeit (durch Aushang, im WWW, in der Groupware oder per E-mail) gestellt werden. Die Rückmeldung in elektronischer Form erleichtert die Zusammenfassung und Aufbereitung für die Seminarsitzung.“

Konkretes Beispiel

Beispiel aus einem Fachdidaktischen Hauptseminar im Rahmen des Lehramtsstudiums für Grund- und Hauptschulen an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg.

Rahmenthema: Veranschaulichen

Aufgabenstellung:

Bearbeitungsgrundlage:

<http://www.mste.uiuc.edu/users/carvell/rectperim/RectPerim.html>

1. Beschreiben Sie zunächst, welcher Sachverhalt mit diesem Applet dargestellt wird.
2. Welche Vor- und Nachteile sehen Sie beim Einsatz dieses Applets im Unterricht.
3. Beschreiben Sie kurz eine Unterrichtssequenz, in der dieses Applet eingesetzt werden kann.“

(Auszug aus dem Didaktischen Design Pattern „Wöchentliche Aufgaben“)

Neben der Erstellung einzelner Patterns muss auch eine „Sprache“ gefunden werden, wie die Vielzahl entstandener Pattern für die Gestaltung von computerunterstützten Lehr-Lernprozessen genutzt werden können. Wir haben hierzu ein Kategoriensystem entwickelt, das sich an Wissensmanagementprozessen (vgl. Reinmann-Rothmeier & Mandl 2000) orientiert. Diese Art der Kategorisierung der in VIB entwickelten Patterns (ca. 25) soll die Suche nach adäquaten Pattern erleichtern. Von uns gewählte Kategorien sind: Vor- und Nachbereitung von Veranstaltungen, Präsentation, Kommunikation / Kooperation, Evaluation. Sucht eine Lehrperson eine computerunterstützte Form der Veranstaltungsvorbereitung, schaut sie unter der Kategorie Vor- und Nachbereitung von Veranstaltungen nach. Sie findet in dieser Kategorie neben Pattern wie „Vorbereitung einer Seminarsitzung mit Hilfe einer

Studienumgebung und Arbeitsaufträgen per E-mail“ z.B. das Pattern „Wöchentliche Aufgaben“. In diesem Pattern wird das Vorgehen genau beschrieben, mögliche Varianten und potenzielle Problemstellen genannt. Die Lehrperson entscheidet dann, ob diese Einheit in die von ihr geplante Veranstaltung passt. Wenn ja, muss die Lehrperson natürlich noch eine Anpassung vornehmen, d.h. für unser konkretes Beispiel: es muss z.B. überlegt werden, wie häufig solche „wöchentlichen Aufgaben“ gemacht werden sollen und wer das Feedback geben soll. Unsere Hoffnung ist, dass durch diese Art der Aufbereitung von Expertenwissen, eine Weiterentwicklung von mediengestützten Lehr-Lernformen für Hochschulveranstaltungen angeregt werden kann.

Literatur

Reinmann-Rothmeier, G. & Mandl, H. (2000). Individuelles Management. Strategien für den persönlichen Umgang mit Information und Wissen am Arbeitsplatz. Bern: Huber.

Schroeder, U. (2002). Specification of Virtualization Processes in University Education. <http://www-i9.informatik.rwth-aachen.de/LuFG/forschung/paper/ssgrr2002w/>.

Alexander, Ch., Ishikawa, S., Silverstein, M., Jacobson, M., Fiksdahl-King, I. & Angel S. (1977). A Pattern Language. Towns, Buildings, Construction. New York: Oxford University Press.

Einfache Möglichkeiten der Verbesserung der Lehre durch Neue Medien

Dipl.-Psych. Antje Eckhardt / Dipl.-Psych. Markus Molz

Universität Koblenz-Landau, Arbeitsstelle Multimedia
Thomas-Nast-Str. 44, 76829 Landau
Tel. 06341 / 990-229, Fax. 06341 / 990-240
mail: lima@uni-landau.de

*Die Powerpoint-Folien zu diesem Vortrag können Sie hier herunterladen:
http://acpc165.ac.uni-landau.de:8080/lima/events/workshopSS03/fohlen_eckhardt_molz*

Abstract

In diesem Beitrag werden zwei mögliche Lehr-Lern-Modelle für die Integration von Neuen Medien in die Lehre vorgestellt. Die Ansätze beziehen sich primär auf die Arbeit mit aktiven Teilnehmern, also z.B. Seminare oder Übungen. Bei der Modifizierten Projekt-Arbeit wird von einem eher konventionellen Seminar-Modell ausgehend eine Einbindung der Neuen Medien angestrebt. Die Einsatzbreite und Variationsmöglichkeiten sind dabei sehr vielfältig, so dass eine gute Passung auf Zielsetzung und Kenntnisstand von Dozenten und Teilnehmern erfolgen kann. Beim Project-Based Blended Learning wird die Projekt-Arbeit in wechselnden Präsenz- und virtuellen Phasen durchgeführt, wobei durch die Einbindung von zwei Standorten die Notwendigkeit für eine mediengestützte Zusammenarbeit geschaffen wird.

Modifizierte Projekt-Arbeit

Der Ablauf einer Veranstaltung bei der modifizierten Projekt-Arbeit gliedert sich in fünf Phasen:

1. Information/Organisation
2. Theoretischer Hintergrund und Einführung
3. Gruppenarbeit/Projekt
4. Präsentation
5. Evaluation

In der **Informations- und Organisationsphase** soll vor allem das Interesse für das Thema der Veranstaltung geweckt und der Ablauf der Veranstaltung erklärt und abgestimmt werden. Auch technische Probleme im Umgang mit den verwendeten Medien wie Lernplattform, Newsgruppe, Chat oder Mailing-Liste werden hier beseitigt.

In der zweiten Phase erfolgt der Einstieg in den **Theoretischen Hintergrund**. Hier soll anknüpfend an schon vorhandenes Vorwissen ein Beschäftigung mit dem Thema angeregt und die anschließende Projektarbeit inhaltlich vorbereitet werden. Die Gestaltung der einzelnen Termine übernimmt der Dozent, wobei hier durch die Art und Weise des

Vorgehens auch das Anspruchs-Niveau für die von den Teilnehmern erwartete Arbeit und die Form von Präsentationen definiert werden sollte. Die Durchführung als Präsenz-Veranstaltung ist anzuraten, da so evtl. noch auftretende technische Probleme einfacher geklärt und durch den persönlichen Kontakt eine tragfähige Grundlage für anschließende virtuelle Phasen gelegt werden kann. Begleitend zu den Präsenz-Veranstaltung muss aber auch in dieser Phase bereits eine Auseinandersetzung mit den eingesetzten Medien erfolgen z.B. durch entsprechende Aufgabenstellungen und Diskussionen in Chat oder Lernplattform oder durch Recherche-Aufgaben im Internet.

In der zentralen **Gruppenarbeits-Phase** bearbeiten die Teilnehmer in Gruppen jeweils eine umschriebene Aufgabenstellung. Zweckmäßig ist es, die einzelnen Aufgaben zu verzahnen, so dass sie sich zu einem Gesamtwerk zusammenfassen lassen. Die Erstellung eines Produktes (z.B. einer Webseite oder eines Flyers) wirkt sich meist motivierend auf die Teilnehmer aus und erleichtert auch die Konkretisierung der Arbeit. Die Kommunikation zwischen Teilnehmer und Dozent bzw. zwischen den einzelnen Gruppen erfolgt in dieser Phase virtuell, d.h. per mail oder über eine Lernplattform. Bei Bedarf können auch Präsenz-Treffen mit einzelnen Gruppen oder der Gruppen untereinander durchgeführt werden, dies ist aber nicht zwingend erforderlich. Der Dozent hat hier darauf zu achten, dass die Arbeit in den Gruppen nicht einschläft und bei evtl. auftretenden Problemen rechtzeitig einzugreifen. Dafür ist eine regelmäßige Rückmeldung über den aktuellen Stand der Arbeit durch die Gruppenteilnehmer erforderlich. Weiterhin sollte besonders bei kurzer Veranstaltungsdauer darauf geachtet werden, dass zumindest das zum Einstieg benötigte Material (Literatur, Web-Adressen, technische Unterstützung etc.) rechtzeitig bereitgestellt werden kann, um so Frustrationen durch überlange Wartezeiten zu vermeiden.

Die in der Gruppenarbeit gesammelten Ergebnisse oder Produkte werden in der **Präsentationsphase** vorgestellt. Diese Vorstellung erfolgt zumeist als Präsenz-Veranstaltung kann und darf aber auch durch eine virtuelle Präsentation und Bereitstellung der Materialien über Lernplattform und/oder Internet begleitet werden. Dabei kann die Präsentation entweder geschlossen im Rahmen der eigenen Veranstaltung oder bei geeignetem Thema auch öffentlich erfolgen. Für die Präsentation im Netz ist hier ggf. für einen entsprechenden Schutz der Inhalte zu sorgen. Die Präsentation sollte mit Beamer und Notebook erfolgen und bietet den Teilnehmern so die Möglichkeit, den Umgang mit diesem Aspekt der Neuen Medien praktisch zu erlernen. Die Einbindung von Internet-Ressourcen ist eine Option, die im Netz bereitstehenden Informationen angemessen zu nutzen und Möglichkeiten für den Einsatz aufzuzeigen.

In der abschließenden **Evaluationsphase** sollten sowohl der inhaltliche Wissenszuwachs, aber auch die Gruppenprozesse und der Medieneinsatz, sowie die Erfahrung mit evtl. neuen und ungewohnten Methoden reflektiert und erfasst werden. Dies erfolgt zumeist am besten in einer Präsenzsitzung, da hier der Austausch oft lebhafter und direkter ist, sollte aber auch

durch ein virtuelles Follow-Up mit einem gewissen zeitlichen Abstand ergänzt werden. Durch ein solches Follow-Up können auch langfristige Erkenntnisse gefestigt und gründliche Bewertungen vorgenommen werden.

Für dieses Modell ist anzumerken, dass

- auf eine rechtzeitige und umfassende Information und Bereitstellung von Technik zu achten ist. Beim (empfehlenswerten) Einsatz einer zentralen Informations-Seite im Netz sollte diese regelmäßig (mindestens wöchentlich, besser täglich) überprüft und mit aktuellen Informationen bestückt werden.
- der Einsatz von netzbasierten Kommunikations-Tools der Gruppengröße und dem Bedarf der Teilnehmer angepasst werden sollte. (= > Treten häufig die gleichen Fragen auf? Besteht zu einzelnen Themen erhöhter Diskussionsbedarf? Soll ein Austausch zwischen den einzelnen Teilnehmern angeregt werden?)
- eine frühzeitige Personalisierung (soweit möglich) durch Präsenztreffen oder persönliche Informationen empfehlenswert ist, da dies erfahrungsgemäß die Kommunikation und Motivation auch für die inhaltliche Arbeit verbessert.
- der Medieneinsatz immer zweckgerichtet erfolgen sollte. Insbesondere der Dozent sollte vorher (für sich) definieren ob das Ziel die Vermittlung von Informationen oder die Einübung von Fähigkeiten im Umgang mit den Medien oder beides sein soll und welchen Anteil diese Elemente einnehmen sollen.

Projektarbeit über zwei Standorte (PBBL: Project-based Blended Learning)

Das PBBL (vgl. Molz, 2003) ist ein Lehr-Lern-Modell, das der Entwicklung wesentlicher Schlüsselqualifikationen, die für höherqualifizierte Tätigkeiten in der Wissensgesellschaft unumgänglich sind (Medienkompetenz, Sozialkompetenz, Lernkompetenz, Wissens- und Projektmanagement, Eigeninitiative) einen ebenso hohen Stellenwert einräumt wie dem Aufbau von Fachwissen.

Es folgt Leitorientierungen für eine Lernkultur, die sich an typischen Arbeitskontexten von Wissensarbeitern orientiert (Duchastel, 1997):

- Ziele statt Inhalte spezifizieren
- Vielfalt von Aufgaben, Wegen und Ergebnissen akzeptieren
- Wissensproduktion statt –reproduktion fordern
- Bewertung der kontinuierlichen Aufgabenerledigung statt einmalige Wissenskontrolle
- Teamarbeit statt ausschließlich Einzelarbeit
- Einbettung in globale Kontexte statt akademische Isolierung

PBBL entfaltet sich anhand eines Rasters von 10 Schritten:

1. Auswahl der Zielgruppe und der Standorte

Es gibt drei prinzipielle Möglichkeiten, Lehrveranstaltungen über zwei Standorte hinweg durchzuführen und dadurch eine realitätsgerechte Notwendigkeit für mediengestützte Kooperation zu schaffen: Team-Teaching (meist im gleichen Fach),

Lehrexport (meist um Studierende anderer Studiengänge zu erreichen) oder die Kombination von Teilnehmern aus Erststudium und Weiterbildung.

2. Auswahl des Themas

Besonders gut eignen sich Inhalte, die auch Faktoren betreffen, die für die Gestaltung des PBBL-Lernkontextes relevant sind (im weiten Feld von Projekten, Teams, Medien, Information, Kommunikation, Lernen etc.), weil sich dann Inhalt und Kontext, Wissen und Erfahrung direkt aufeinander beziehen lassen.

3. Minimalistischer Rahmen für den Start

Eine Beschreibung der Ziele, des allgemeinen Themas und der Vorgehensweise auf einer Website genügt für den Anfang, ergänzt durch Ressourcen zu Fragen des Projektorganisation, der Sitzungsmoderation und der Mediennutzung. So können mit geringem Aufwand Veranstaltungen gestartet werden, deren Durchführungsbedingungen (Teilnehmerzahl, Vorwissen und Interessen, Verteilung über die Standorte etc.) schlecht antizipiert werden können.

4. Kick-off Treffen

An jedem Standort oder über Videokonferenz an beiden Standorten zugleich widmet sich das Kick-off Treffen der Vermittlung der allgemeinen Vorgehensweise des PBBL, der Veranschaulichung des Rahmenthemas, der Vereinbarung grundlegender Regeln, der Darstellung der zur Verfügung stehenden Medien, sowie des Zeitrahmens für die drei Phasen Projektentwicklung, Projektdurchführung und Projektabschluss.

5. Projektdefinition

Die Studierenden tragen die Verantwortung dafür, ein gemeinsames Projekt zu entwickeln, welches erstens die Interessen aller Beteiligten berücksichtigt, zweitens noch nicht woanders bereits durchgeführt wurde und drittens das Potenzial hat, Erkenntnisse und Anwendungen hervorzubringen, die auch außerhalb des Veranstaltungskontextes einen Mehrwert bieten. Der oder die Veranstaltungsleiter begleiten diesen Prozess durch Information, Moderation, Vermittlung von Kontakten etc., ohne selbst die Richtung zu bestimmen.

6. Aufbau der Organisation

In dieser Phase wird ein vollständiger Projektplan aufgesetzt. Er umfasst Ziel- und Unterzieldefinitionen, Rollenverteilung, Tasklist, Regeln und Sanktionen, Entscheidungs-, Kommunikations-, Feedback-, Entscheidungs- und Dokumentations- und Kontrollprozeduren und insbesondere ein Mediennutzungsplan, der spezifiziert wann von wem für welchen Zweck welche Medien benutzt werden. Medien sollten so gewählt werden, dass sie an die Bedürfnisse angepasst werden können. Der Projektplan ist der Dreh- und Angelpunkt für eine erfolgreiches PBBL. Er kann im Sinne einer rollenden Planung nach begonnener Projektdurchführung weiter spezifiziert werden. Durch ihn entsteht Transparenz in einem teilvirtuellen Umfeld und an ihm werden die tatsächlichen Abläufe gemessen.

7. Entwicklung von Bewertungskriterien

Die Kriterien und die Vorgehensweise für die Bewertung der Projektarbeit wird ebenfalls gemeinsam entwickelt. Hier müssen die Perspektiven der Selbst-, Peer- und Expertenbewertung für inhaltliche und organisatorische Leistungen in der virtuellen und der face-to-face-Zusammenarbeit anhand qualitativer und quantitativer

Indikatoren definiert und gewichtet werden. Das gewählte Bewertungsraster hat eine erfahrungsgemäß einen großen Einfluss auf die Verteilung des Arbeitseinsatzes im tatsächlichen Projektverlauf.

8. Projektdurchführung

Die Projektdurchführung folgt dem Projektplan und den Bewertungskriterien. Wichtig ist es, dabei auf Diskrepanzen zwischen Planung und Realität zu achten, Argumentation statt reine Meinungsäußerung sowie Reflektion der Inhalte und Prozesse einzufordern. Einzelne Teilnehmer und Untergruppen werden in spezifischen Aspekten ihrer Arbeit (z.B. bzgl. der Mediennutzung, der Teamkooperation, der Prozesskontrolle, der inhaltlichen Vertiefung) in dem Maß unterstützt, in dem sie dies benötigen. Probleme und Fehler inhaltlicher, organisatorischer und technischer Art sind dabei nicht als Pannen zu betrachten, sondern als Lernchancen aufzugreifen.

9. Abschluss-Treffen

Dieses Treffen dient der abschließenden Bewertung nach dem vereinbarten Bewertungsschema, der übergreifenden Reflexion der Ergebnisse und der Lernprozesse, der Selektion zu archivierender Materialien und der Generierung möglicher Anschluss-themen sowie von Verbesserungsvorschlägen bzgl. Materialien und Prozessen.

10. Dokumentation und Archivierung

Hier geht es um die Umsetzung der Entscheidungen aus dem Abschlusstreffen in einer Form, die möglichst günstig ist für eine Wiederverwendung von Materialien für zukünftige Veranstaltungen unabhängig von den eingesetzten Medien.

Im Rahmen des PBBL entstehen komplexe Lernfelder, in denen die Folgen der eigenen Entscheidungen erfahren und reflektiert werden können. Dies gilt auch für die Mediennutzung, die im Zusammenhang des PBBL eine unausweichliche Notwendigkeit ist. Die Medienwahl und der Medieneinsatz, sowie die Art der Kombination der virtuellen und der face-to-face-Kooperation ist nicht vorab festgelegt, sondern folgt den Notwendigkeiten des jeweiligen Projekts, sowie an den Einschätzungen und Vorerfahrungen der Teilnehmer. Zudem lässt sie sich im Projektverlauf dynamisch anpassen. Dadurch entstehen verschiedene Muster. Sie reichen von der Reproduktion wöchentlicher Sitzungen im gesamten Verlauf über eine Ausdünnung der Präsenzsitzungen hin zu einer weitgehenden Verlagerung auf asynchrone, virtuelle Kommunikation.

Mediennutzung von Studierenden im Studium am Campus Landau: erste Umfrage-Ergebnisse⁵

Cand.-Päd. Ralph Lenges / Dipl.-Psych. Markus Molz

Universität Koblenz-Landau, Arbeitsstelle Multimedia
Thomas-Nast-Str. 44, 76829 Landau
Tel. 06341 / 990-230, Fax. 06341 / 990-240
mail: lima@uni-landau.de

*Die Powerpoint-Folien zu diesem Vortrag können Sie hier herunterladen:
http://acpc165.ac.uni-landau.de:8080/lima/events/workshopSS02/fohlen_lenges*

Beschreibung der Stichprobe

Die Untersuchung wurde unter Studierenden der Universität Koblenz-Landau im Zeitraum des Wintersemesters 2002/03 und des Sommersemesters 2003 durchgeführt. Die Größe der Stichprobe beträgt $n=230$, wobei 63% der Befragten weiblich und 30,9% männlich sind (keine Angabe = 6,1%).

68,3% befinden sich im Grundstudium und 31,7% im Hauptstudium, der Durchschnitt der Befragten ist im 3. Semester. Von den vier größten Studienfächern am Campus Landau war das Lehramt mit knapp 100, der Fachbereich Psychologie mit ca. 40, Sozialwissenschaften mit ca. 35 und die Erziehungswissenschaften mit ca. 25 Befragten vertreten. Den anderen Fachbereiche (z.B. Magister, Zusatzstudium Medienpädagogik etc.) gehören ca. 20 Befragte an. 40% der Befragten waren zum Zeitpunkt der Erhebung jünger als 21 Jahre, 35% zwischen 21 und 25 Jahren und 20% über 25 Jahre.

Die Mediennutzung im Überblick

Wir fragten in der Untersuchung, welche Medien die Studenten schon mehr als einmal benutzt haben. Nahezu 100% gaben dabei das Internet und weit über 90% e-mail an. Ebenfalls über 90% gaben an schon einmal mit Textverarbeitung gearbeitet zu haben, während 65% Erfahrungen mit Hypertexten haben. Des weiteren entfielen auf das Intranet 64%, auf die Arbeit mit Programmen zur Präsentationserstellung 61%, auf Lernprogramme 37% und auf Newsgroups 17%.

Bei der Frage wie leicht oder schwer den Studenten der Umgang mit dem jeweiligen Medium fällt (auf einer Skala von 1 bis 5, 1 entspricht „sehr leicht“ und 5 entspricht „schwer“), konnte herausgefunden werden, dass der Umgang mit e-mail den Studenten mit einem Mittelwert von 1,53 ($s^2=0.692$) am leichtesten fällt. Des weiteren lagen die Mittelwerte für den Umgang mit Internet bei 1,91 ($s^2=0.801$), für den Umgang mit Hypertexten bei 1,97

⁵ Die vollständige Auswertung der Umfrage wird voraussichtlich ab Oktober 2003 über <http://lima.uni-landau.de/veroeffentlich.htm> zum Download zur Verfügung stehen.

($s^2=0.939$), für den Umgang mit Textverarbeitung bei 2,06 ($s^2=0.791$), für den Umgang mit dem Intranet bei 2,13 ($s^2=0.961$), für den Umgang mit Lernprogrammen bei 2,32 ($s^2=0.905$), für den Umgang mit Newsgroups bei 2,54 ($s^2=1.075$) und der Mittelwert bei dem Umgang mit Präsentationen lag bei 2,56 ($s^2=0.944$).

Weiterhin fragten wir, wie häufig die Studenten das jeweilige Medium auf einer Skala von 0 bis 3 nutzen, wobei 0 hier „fast nie“, 1 „mehrmals im Semester“, 2 „einmal in der Woche“ und 3 „mehr oder weniger täglich“ bedeutete. Hier ließ sich feststellen, dass das Internet mit einem Mittelwert von 2,57 ($s^2=0.689$) unter den Studenten das am häufigsten genutzte Medium ist. Weiterhin lagen die Mittelwerte für die Nutzungshäufigkeit von e-mails bei 2,55 ($s^2=0.741$), für die Nutzung von Textverarbeitung bei 1,86 ($s^2=0.864$), für die Nutzung von Hypertexten bei 1,42 ($s=1.049$), für die Nutzung des Intranets bei 1,22 ($s=0.862$), für Newsgroups bei 0,93 ($s=1.053$), für Präsentationen bei 0,79 ($s=0.630$) und schließlich lag der Mittelwert für die Häufigkeit der Nutzung von Lernprogrammen bei 0,30 ($s=0.577$).

Im folgenden sollen die mit über 90% sehr häufig genutzten Medien Internet und Textverarbeitung genauer betrachtet werden.

Über den Umgang mit dem Internet

Bei der Frage wie leicht oder schwer den Studenten der Umgang mit dem Medium Internet fällt, gaben 74,2% aller Befragten an, dass Ihnen der Umgang mit dem Internet leicht oder sehr leicht fällt. 66% gaben an das Internet mehr oder weniger täglich zu nutzen. Weiterhin wurde in der Untersuchung danach gefragt, wodurch die Studenten den Umgang mit dem Internet gelernt haben und für welche Zwecke sie das Medium nutzen.

Hier gaben über 80% der Befragten an, den Umgang mit dem Internet durch eigenes Ausprobieren erlernt zu haben. Durch Hilfe Anderer erlernten über 40% der Befragten den Umgang, in der Schule dagegen nur 10%. In Kursen an VHS oder Universität erlernten lediglich weniger als 5% der Studenten den Umgang mit dem Internet. Weiterhin zeigte sich, dass das Internet zu über 90% von den Studenten für private Zwecke genutzt wird. Über 60% gaben an, das Internet für Veranstaltungsvorbereitungen zu nutzen, 42% für Prüfungsvorbereitungen, ca. 40% für Veranstaltungsnachbereitungen, knapp unter 40% für das Lernen unabhängig von Veranstaltungen, ca. 15% nutzen das Internet als Veranstaltungersatz und nur 5% nutzen es während einer Veranstaltung.

Weiterhin wurde ein Konstrukt gebildet, mit dessen Hilfe eine Aussage darüber getroffen werden sollte, wie fit sich die Studenten im Umgang mit dem jeweiligen Medium empfinden. Dabei sind alle Personen als „fit im Umgang“ definiert, denen der Umgang mit dem Medium „Sehr leicht“, „leicht“ oder „mittel“ fällt. Dabei gaben 94,8% der Lehramtsstudenten an, fit im Umgang mit dem Internet zu sein. Des weiteren empfinden sich 97,3% der befragten

Sozialwissenschaftler, 97,5% der Psychologen und 93,1% der Pädagogen als fit im Umgang mit dem Internet.

Über den Umgang mit Textverarbeitung

In Bezug auf Programme zur Textverarbeitung gaben 70,4% der Befragten an, der Umgang mit diesen Programme fällt Ihnen leicht oder sehr leicht. 27% nutzen das Medium mehr oder weniger täglich und 32% der Studenten nutzen Textverarbeitung wöchentlich.

Auch hier gab mit über 70% der Großteil der Befragten an, den Umgang mit Textverarbeitung durch eigenes Ausprobieren erlernt zu haben. 40% erlernten den Umgang durch Hilfe Anderer und 30% in der Schule. Auch hier lag der Anteil derer, die den Umgang in Kursen an VHS oder Universitäten erlernt haben, unter 10%.

Es zeigte sich, dass über 70% Textverarbeitung vorwiegend privat gebrauchen. Über 60% gaben an das Medium zur Veranstaltungsvorbereitung zu nutzen, über 40% nutzen es zur Veranstaltungsnachbereitung, ebenfalls über 40% zur Prüfungsvorbereitung, ca. 20% zum Lernen unabhängig von Veranstaltungen und jeweils unter 10% nutzen Textverarbeitung als Veranstaltungersatz oder während Veranstaltungen.

Auch hier konnte gezeigt werden, dass sich durch alle Fachbereiche die Studenten als fit im Umgang mit Textverarbeitung empfinden. Hierbei gaben 88,7% der Lehramtsstudenten, 97,3% der Sozialwissenschaftler, 100% der befragten Psychologen und 96,6% der Pädagogen an, sich fit im Umgang mit Textverarbeitung zu fühlen.

Über die wenig genutzten Medien Newsgroups, Lernprogramme und Präsentationen

In der vorliegenden Untersuchung wurden die Studenten, die angaben ein bestimmtes Medium nicht zu nutzen, nach den Gründen hierfür befragt. An dieser Stelle soll nun näher auf die drei am wenigsten genutzten Medien Newsgroups, Lernprogramme und Präsentationen eingegangen werden.

Nach Newsgroups befragt, gaben 40% der Studenten an sie wüssten nicht, wie das Medium zu benutzen sei. Über 30% gaben an, die Vorteile von Newsgroups sind ihnen nicht bekannt, bei 25% der Befragten ist die Benutzung von Newsgroups im Umfeld nicht üblich. 9% der Befragten gaben an, Ihnen sei die Benutzung zu zeitaufwendig oder sie verfügten über bessere Alternativen, nur 2% gaben an das Medium sei zu teuer. 89,7% der befragten Lehramtsstudenten bezeichnen sich selbst als nicht fit im Umgang mit Newsgroups. Dies trifft ebenfalls auf 64,9% der Sozialwissenschaftler, 95% der Psychologen und 77,8% der Pädagogen zu.

Auch bei den Lernprogrammen empfindet sich ein Großteil der Studenten als nicht sonderlich sicher im Umgang. Lediglich 30,9% der Lehramtsstudenten gaben an, sich fit im Umgang mit dem Medium zu fühlen. Weiterhin fühlen sich 43,2% der Sozialwissenschaftler, 45% der Psychologen und immerhin 51,7% der Pädagogen fit im Umgang mit Lernprogrammen. 20% der befragten Studenten gaben an Lernprogramme nicht zu nutzen, da sie keinen Vorteil in ihrer Benutzung sähen. Bei 19% ist der Umgang im Umfeld nicht üblich, 15% der Studenten gaben an nicht zu wissen, wie Lernprogramme zu nutzen sind, 13% sind die Vorteile nicht bekannt, 8% ist der Umgang mit Lernprogrammen zu zeitaufwendig und 6% der Befragten gaben an, Ihnen seien Lernprogramme zu teuer.

Bei Präsentationen sind die Gründe klar erkennbar, wieso die Studenten das Medium nicht so häufig nutzen. Hier gaben 20% an, sie wüssten nicht wie Präsentation zu benutzen seien. Alle anderen Gründe für eine geringe Nutzung liegen unter 5%. Zudem gaben hier lediglich die Lehramtsstudenten mit 63,9% an, sich nicht fit im Umgang mit Präsentationen zu fühlen. Dagegen fühlen sich 78,4% der Sozialwissenschaftler, 85% der Psychologen und 51,7% der Pädagogen fit im Umgang mit Präsentationen.

Wo gibt es noch Lernbedarf?

So ließ sich dann auch bei der Frage danach, welches Medium die Studenten gerne noch lernen würden, ein klarer Nachholbedarf bei Präsentationen feststellen. Über 30% der Befragten gaben an, den Umgang mit Präsentationen noch lernen zu wollen. Weiterhin wollen noch 25% den Umgang mit Newsgroups und 21% den Umgang mit Lernprogrammen noch lernen. Bei den drei am wenigsten genutzten Medien lässt sich somit ein erhöhter Lernbedarf feststellen. 18% gaben an, den Umgang mit dem Intranet noch lernen zu wollen, 12% entfielen hier noch auf Hypertexte und den Umgang mit Textverarbeitung wollen noch 9% der Befragten lernen. Bei Internet und e-mail besteht dagegen kaum Lernbedarf.

Woher erhalten die Studenten Unterstützung im Umgang mit Medien?

Der überwiegende Teil der befragten Studenten (knapp 80%) erhält Support außerhalb der Uni und von Kommilitonen (70%). Von Lehrenden, dem Rechenzentrum oder der Bibliothek erhalten dagegen nur rund 10% der Studenten Unterstützung. Bei Fachschaften oder der Studienberatung suchen nur ca. 1% Unterstützung.

Welche Probleme mit den Medien beobachten die Studenten in Lehrveranstaltungen?

Im letzten Teil der vorliegenden Untersuchung wurden die Studenten zu bestehenden Problemen und Lösungsvorschlägen befragt. Probleme in Lehrveranstaltungen sehen die Studenten demnach überwiegend in auftretenden technischen Problemen und zu wenig Material. Ebenso kritisieren sie die Dozenten, die zum einen zu viel Vorwissen voraussetzen,

aber zum anderen selbst oft nicht kompetent im Umgang mit den entsprechenden Medien sind. Zur Verbesserung schlagen die Befragten die Veranstaltung von Kursen und Schulungen, sowie die Beschaffung von mehr technischem Material vor.

Welche Probleme sehen die Studenten allgemein an der Uni in Bezug auf Nutzung der Medien?

Auch hier gaben die Studenten zum Großteil fehlendes Wissen und technische Probleme als die größten Kritikpunkte an. Ebenso bemerkten viele, dass die Drucker in den Räumen des Rechenzentrums zu oft defekt seien. Zur Verbesserung der Situation forderten die Befragten mehr Personal für den Support.

Zusammenfassung

Die wesentlichen Ergebnisse dieser Untersuchung der Mediennutzung von Studierenden am Campus Landau bestätigen die Tendenzen aus größeren Umfragen (Bargel, 2000; Middendorf, 2001). Eine Basisnutzung der Neuen Medien (e-mail, Internet und Textverarbeitung) ist umfassend verbreitet, jedoch merklich stärker für private als für studienbezogene Zwecke. Darüber hinausgehende Tools (insbesondere Präsentationssoftware und Newsgroups) beherrschen nur verhältnismäßig wenige Studierende, sie werden eher selten eingesetzt und der Umgang fällt schwerer. Ein Interesse, diese Tools noch zu erlernen, besteht jedoch bei einem Teil Nichtnutzer, während anderen die Möglichkeiten und Vorteile nicht einmal bekannt sind. Die universitären Angebote spielen jedoch allgemein sowohl beim Erlernen einer adäquaten Nutzung der Neuen Medien als auch beim Support eine unbedeutende Rolle. Die meisten Studierenden verlassen sich hier auf ihre Peer-Community. Ob freiwillig oder notgedrungen kann diese Umfrage nicht beantworten.

Voraussetzungen und Möglichkeiten qualifizierter Mediennutzung bei Lehrenden und Studierenden

Zusammenfassung der Gruppenarbeit

Kern der Gruppenarbeit war die Frage, durch welche Bedingungsfaktoren und Maßnahmen die Mediennutzung an der Hochschule verbessert werden kann. Die erste Arbeitsgruppe konzentrierte sich dabei auf die Lehrenden und die zweite auf die Studierenden.

Arbeitsgruppe 1: Verbesserung der Mediennutzung der Lehrenden

Diese Arbeitsgruppe umfasste ausschließlich Experten, die über eigene Erfahrung in der medientechnischen und mediendidaktischen Weiterbildung von Hochschuldozenten verfügen. Es herrschte Übereinstimmung, dass zu einer nachhaltigen Verbesserung der qualifizierten Mediennutzung in der Lehre eine abgestimmte Vorgehensweise auf drei Ebenen unabdingbar ist:

1. Mediennutzungsstrategie und Infrastruktur für die ganze Universität
2. Aktivitäten in jedem Fachbereich
3. Unterstützung und Fortbildung einzelner Lehrender

zu 1. Gesamtuniversität

Eine explizite Unterstützung durch die Universitätsleitung ist ausschlaggebend für eine Ausweitung und Qualifizierung der Mediennutzung. Jede Universität benötigt heute einen Mediennutzungsplan, der integrierter Bestandteil der gesamten Entwicklungsstrategie sein muss. In Baden-Württemberg sind beispielsweise Mediennutzungspläne bereits für alle Universitäten des Landes Pflicht. Dadurch werden sowohl Standards gesetzt, als auch Transparenz und langfristige Orientierung geschaffen. Auch ein Vergleich zwischen Universitäten und die Verbreitung von Best Practices wird dadurch ermöglicht. Damit ein Mediennutzungsplan Wirkung erzeugen kann, müssen die angestrebten Ziele mit langfristig verlässlichen Prioritäten bei der Mittelvergabe verknüpft werden. Dazu gehören zum einen Aufbau, Entwicklung und Vernetzung der nötigen Support-Strukturen, sowohl im technisch-infrastrukturellen als auch im mediendidaktisch/-psychologischen Bereich. Zum anderen gilt es Wege zu finden, u.a. durch Ausnutzung von Drittmitteln, um entwicklungsstrategisch bedeutsame Pilotprojekte voran zu bringen.

zu 2. Fachbereiche

Die Fachbereiche können die Entwicklung von zwei Ansatzpunkten her positiv mitgestalten. Zum einen können sie durch eine Erweiterung der Kriterien für die Auswahl und Beförderung

von Lehrenden um medien- und didaktikbezogene Faktoren vermehrt qualifiziertes Personal an sich binden. An manchen Universitäten werden längerfristige Fortbildungen von Nachwuchsdozenten in diesem Bereich bereits zertifiziert (z.B. Uni Basel). Zum anderen gilt es, die in Medienfragen kompetentesten und aktivsten Lehrenden als Ansprechpartner für die Kolleginnen und Kollegen im Fachbereich zu gewinnen und durch die zentralen Einrichtungen in dieser Rolle zu unterstützen. Die Fachbereiche zeigen aufgrund ihrer jeweiligen fachinhaltlichen Ausrichtung natürlicherweise unterschiedliche Interessen. So ist die Informatik sehr leicht für Neue Medien zu gewinnen, Fragen der Arbeitserleichterung durch Technikeinsatz stehen dabei im Vordergrund. In der Pädagogik besteht dagegen eher ein Interesse, neue Lehr-Lern-Modelle zu entwickeln und auszuprobieren. Andere Fächer nutzen Neue Medien dann, wenn dies die Spezifika der Fachausbildung verbessern hilft (z.B. Visualisierung komplexer naturwissenschaftlicher Phänomene). Diese fachbereichsspezifischen Schwerpunkte legt eine fachbereichsübergreifende Zusammenarbeit in Leuchtturmprojekten nahe, wie sie Förderprogramme heute in der Regel ohnehin fordern. Solche auf Nachhaltigkeit und Übertragbarkeit angelegten Projekte entstehen aber selten ohne weitere Anreize. Sie sind jedoch zentral für die Gesamtentwicklung, da aufgrund der Ressourcenknappheit eine allgemeine Förderung aller kaum möglich ist. Der Austausch von Erfahrungen in und zwischen Fachbereichen sollte auch unabhängig von spezifischen Projekten gefördert und unterstützt werden.

zu 3. Lehrende

Wie die Medienkompetenz von Lehrenden zu entwickeln ist, ist angesichts ihres Aufgabenspektrums keine banale Frage. Die Erfahrungen deckten sich in der Arbeitsgruppe dahingehend, dass formale Fortbildungsangebote ungeachtet des tatsächlichen Fortbildungsbedarfs nur wenige Teilnehmerinnen und Teilnehmer anziehen. Technisch orientierte Angebote finden dabei noch eher Anklang als konzeptuell-didaktisch orientierte. Dies muss genutzt werden, um auf die Einbettung der technischen Umsetzung in eine didaktische Konzeption hinzuweisen. Diejenige, die sich für eine Teilnahme an Workshops und Kursen entschließen können, gehören in der Regel zu dem ohnehin sehr an diesem Themenfeld interessierten Personenkreis. Sie verfügen vielfach bereits über eine entsprechende Grundbildung und reflektieren ohnehin ihre Lehrpraxis. Die meisten Lehrenden scheinen es jedoch vorzuziehen, allein oder im kleinen Kreis der unmittelbaren Mitarbeiter in bezug auf unmittelbar spürbare Verbesserungen ihrer Veranstaltungskonzepte hin persönlich beraten zu werden. Dazu ist es nötig, dass sie von den Ansprechpersonen der Fachbereiche und den Experten der zentralen Einrichtungen aktiv auf für sie geeignete Möglichkeiten hingewiesen werden. Ein wichtiger komplementärer Punkt ist auch die Ausbildung studentischer Tutoren, die wiederum die Lehrenden entlasten können.

Arbeitsgruppe 2: Verbesserung der Mediennutzung der Studierenden

Wie die Erfahrungen zeigen und die Umfrageergebnisse belegen verfügen die meisten Studierenden heute über die grundlegendsten Fähigkeiten im Umgang mit dem Computer (Basisnutzung von e-mail, Browser, Textverarbeitung). Die wenigsten jedoch erlernen oder vertiefen diese an der Uni selbst in dem für einen Hochschulabschluss adäquaten Ausmaß. Davon sind bestimmte Fachbereiche (Informatik) weniger, andere (gerade das Lehramt) dafür umso deutlicher betroffen. Die Frage ist also, wie eine gelegentliche Basisnutzung auf die Beherrschung und den regelmäßigen Einsatz der fortgeschritteneren produktiven (z.B. Präsentations- und Webpublishing-Software) und interaktiven Werkzeuge (z.B. Diskussionsforen) ausgedehnt werden kann. Gleichzeitig stellt sich auch die Frage der nötigen positiven Einstellung zu diesen Medien und Instrumenten, die auch heute bei vielen Studierenden noch nicht anzutreffen ist.

Zur aktuellen Situation tragen verschiedene Faktoren bei, die gleichzeitig Ansatzpunkte für positive Veränderungen darstellen:

1. das Angebot
2. die Anforderungen
3. die Lernkultur

zu 1. Angebot

Das gegebene Angebot an grundlegenden und weiterführenden Computer- und medienbezogenen Kursen und sonstigen Unterstützungsangeboten deckt nicht unbedingt den vorhandenen Bedarf. Auf der anderen Seite werden angebotene Kurse von Studierenden ähnlich wie dies bei den Lehrenden der Fall ist wenig nachgefragt. Der Grund liegt aber hier weniger in mangelndem Interesse oder einer Scheu Kompetenzdefizite einzuräumen als in einer mangelnden curricularen Integration. Die Teilnahme ist also in der Regel freiwillig, vom Fachstudium abgesondert, möglicherweise mit Zertifizierungen von unklarem Wert. Dadurch können leicht andere Prioritäten die Oberhand auf der studentischen Agenda gewinnen.

zu 2. Anforderung

Notwendig wäre deshalb, dass die curricularen Anforderungen eines jeden Studienganges im Rahmen der Weiterentwicklung der Lehrpläne um verbindliche Anforderungen an die Medienkompetenz ergänzt werden. Eine grundlegende Medienkompetenz muss heute von allen Hochschulabsolventen erwartet werden können. Dazu kommen fachspezifische Profile. Selbstverständlich wird mit einer curricularen Festschreibung die Sicherstellung eines entsprechenden Kursangebots unumgänglich. Am besten wird es durch eine Kombination von Einführungskursen (die auch fachübergreifend angeboten werden können) und der Integration der Mediennutzung im Rahmen der üblichen Fachveranstaltungen gewährleistet.

zu 3. Lernkultur

Für eine tatsächlich praxisgerechte Aneignung grundlegender und fachspezifischer Medienkompetenz ist es unumgänglich eine entsprechende Mediennutzung zum integralen Bestandteil der üblichen Lehr-Lern-Szenarios zu machen. Diese sollten über verschiedene Lehrangebote hinweg im gleichen Studiengang nicht zu stark divergieren. Die Lehrenden gewinnen hier eine wichtige standardsetzende Vorbildwirkung. Durch eine entsprechende Ausbildung studentischer Tutoren und Multiplikatoren können aber auch Studierende selbst in Medienfragen zu Lehrenden werden, zu ihrem eigenen Vorteil, zu dem ihrer Kommilitonen und zu dem der dadurch entlasteten und unterstützen Hochschuldozenten. Evaluationen von Lehrangeboten sollten immer auch die Frage des Medieneinsatzes mit umfassen.

Zusammengefasst ist es also notwendig, das gesonderte und integrierte Angebot, die curricularen Standards und Anforderungen und eine offene Lernkultur mit wechselseitigen Lernmöglichkeiten gleichzeitig und aufeinander abgestimmt zu entwickeln.

Weiterführende Literatur

- Bargel, T. (2000). Studierende und die virtuelle Hochschule. Computer, Internet und Multimedia in der Lehre. Hefte zur Bildungs- und Hochschulforschung, Nr. 30. Konstanz, Arbeitsgruppe Hochschulforschung.
- Duchastel, P. (1997). A Web-Based Model for University Instruction. Journal of Educational Technology Systems, 25(3), 221-228.
- Issing, L.J. & Klimsa, P. (Hrsg.). (2002). Information und Lernen mit Multimedia. (3. Aufl.). Weinheim: Psychologie Verlags Union.
- Mayer, R. (2001). Multimedia Learning. Cambridge: Cambridge University Press.
- Middendorff, E. (2001). Computernutzung und Neue Medien im Studium. Ergebnisse der 16. Sozialerhebung des Deutschen Studentenwerkes. Berlin: BMBF-Publik.
<http://www.studentenwerk.de/se/2001/computernutzung.pdf>
- Molz, M. (2003). One Goal, Two Sites, Multiple Perspectives: Extracting the Potential of Diverse Settings Through Project-based Blended Learning. Proceedings of the 5th International Conference on New Educational Environments, pp. 77-82, Luzern.
<http://acpc165.ac.uni-landau.de:8080/lima/papers/lucerne.pdf>
- Molz, M., Eckhardt, A., Schnotz, W. (2002). Suggestions for Better Integrating ICT Enhanced Instructional Approaches Into Campus-Based Higher Education. Proceedings of the European Conference "The New Educational Benefits of ICT in Higher Education", pp 45-52, Rotterdam. <http://acpc165.ac.uni-landau.de:8080/lima/papers/rotterdam.pdf>
- Niegemann, H. (2001). Neue Lernmedien – konzipieren, entwickeln, einsetzen. Bern: Huber.
- Reinmann-Rothmeier, G. & Mandl, H. (2001). Virtuelle Seminare in Hochschule und Weiterbildung. Bern: Verlag Hans Huber.
- Schnotz, W., Molz, M. & Rinn, U. (i. Dr.). Didaktik, Instruktionsdesign und Konstruktivismus. Oder warum so viele Wege nicht nach Rom führen. In U. Rinn & D.M. Meister (Hrsg.), Didaktik und Neue Medien – Konzepte und Anwendungen in der Hochschule. Münster: Waxmann, 2003.
- Thissen, F. (2001). Screen-Design Handbuch (2. Aufl.). Berlin: Springer.



für Feedback und Vorschläge: lima@uni-landau.de