

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.

