

Positionspapier des Lehrstuhls für Hochschuldidaktik (Zeppelin Universität) für den Einsatz digitaler Medien in der Lehre

Das vorliegende hochschuldidaktische Positionspapier für den Einsatz digitaler Medien in der Lehre hat *programmatischen* Charakter. Mit seinen sieben Punkten ist es richtungsweisend in dem Sinne, dass es deutlich macht: **Kein Medieneinsatz ohne hochschuldidaktische Begründung; kein Medieneinsatz ohne Verpflichtung zum akademischen Lehren und Lernen mit dem Ziel Bildung durch Wissenschaft.** Das Positionspapier fungiert für uns als Rahmen für konkrete wissenschaftliche und praktische Vorhaben und verbindet mediendidaktische mit hochschuldidaktischen Grundsätzen.

1. Der Bildungsraum

Bildung als Ziel von Hochschullehre ist auch für den Medieneinsatz leitend. Universitäten wie die ZU bieten ihren Studierenden und Lehrenden zunächst einmal einen Bildungsraum¹. Dieser Begriff ist wörtlich und metaphorisch zugleich zu verstehen: Universitäten sind sowohl begehbare Orte als auch erfahrbare Welten. Bildung zielt darauf ab, die Handlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Vor diesem Hintergrund müssen Bildungsräume – metaphorisch verstanden – Spielräume und Freiräume sein: Der Bildungsraum als *Spielraum* lädt Studierende ein, zu erkunden, was Wissenschaft ist, und zu lernen, wie man wissenschaftlich denken und handeln kann. Der Bildungsraum als *Freiraum* ermöglicht Studierenden, selbst Wissen zu erschaffen, das nicht nur der persönlichen, sondern auch der wissenschaftlichen Erkenntnis dient und zugleich gesellschaftlichen Nutzen stiftet.



Digitale Medien finden in der Lehre ihren Platz und ihre Funktion, indem sie integraler Bestandteil des Bildungsraums werden. Sie eröffnen damit neue Spiel- und Freiräume, in denen Bildung durch Wissenschaft ermöglicht und vorangetrieben wird.

2. Materielle und virtuelle Bildungsräume

Denkt man an Universitäten als Orte, hat man zunächst Gebäude materieller Art vor Augen. Daneben aber sind Universitäten heute ebenso im Internet präsent und bieten mit ihrer technischen Infrastruktur auch virtuelle Orte an. Bildung kann sich an materiellen und virtuellen Orten gleichermaßen ereignen. Der *materielle Bildungsraum* wird meist als selbstverständlich wahrgenommen: Wer an einer Universität lehrt und lernt, tut dies in dafür vorgesehenen Räumen vor Ort, die erstaunlich oft sträflich vernachlässigt werden. Für Präsenz-Universitäten wie die ZU sind Funktionalität und Ästhetik des materiellen Bildungsraums ein besonderes Anliegen. Dies gilt ebenso für den *virtuellen Bildungsraum*: Lehren und Lernen enden nicht an der materiellen Raumgrenze, sondern schließen die Spiel- und Freiräume ein, die digitale Medien heute und in Zukunft eröffnen. Eine besondere didaktische Herausforderung besteht darin, die *Beziehungen* zwischen dem materiellen und virtuellen Bildungsraum zu gestalten.

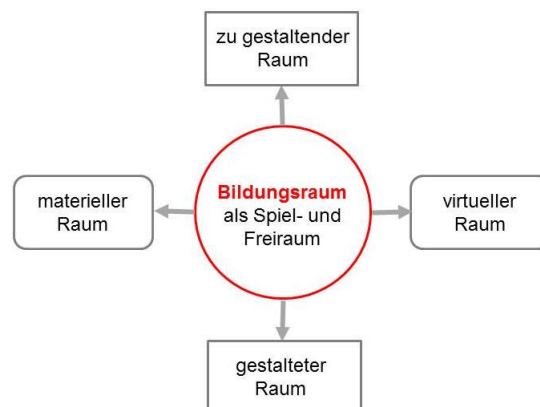


Digitale Medien erhalten ihre Bedeutung in der Lehre, indem sie (Infra-)Strukturen und Werkzeuge liefern, mit denen virtuelle Bildungsräume gestaltet werden. Zusammen mit materiellen Bildungsräumen eröffnen sie erweiterte Spiel- und Freiräume.

¹ Vgl. Sesink, W. (2007). Die Zukunft des Bildungsraums. *FIfF-Kommunikation*, 3, 49-54.

3. Gestaltete und zu gestaltende Bildungsräume

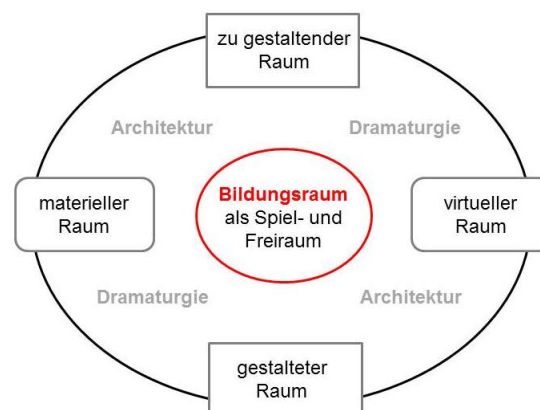
Man kann den Raum im Allgemeinen und den Bildungsraum im Besonderen als gestalteten Raum, aber auch als zu gestaltenden Raum betrachten: Sieht man den materiellen wie auch den virtuellen Bildungsraum als *gestalteten Raum* (englisch *room*), dann eröffnen sie Möglichkeiten, Wissen und Wissenschaft zu erkunden. Hierzu stellen primär Lehrende, aber auch Lernende selbst „Objekte“ zur kreativen Nutzung zur Verfügung, etwa Inhalte, Strukturen, Methoden, Werkzeuge etc. Der materielle wie der virtuelle Bildungsraum sind aber gleichzeitig auch ein *zu gestaltender Raum* (englisch *space*) und fordern in dieser Sichtweise primär die Lernenden, aber auch die Lehrenden auf, sich darin zu „bewegen“ und vorhandene Inhalte, Strukturen, Methoden, Werkzeuge etc. zu verändern, zu beleben und sich dabei selbst zu entwickeln. Digitale Medien sind Teil *beider* Perspektiven: Sie verändern den gestalteten *und* den zu gestaltenden Bildungsraum mit ihren besonderen Potenzialen.



Digitale Medien laden Lehrende und Lernende ein, den virtuellen – in Verbindung mit dem materiellen – Bildungsraum als gestalteten (Spiel-)Raum kreativ zu nutzen und sich gleichzeitig im zu gestaltenden (Frei-)Raum selbständig zu entwickeln.

4. Didaktische Gestaltung von Bildungsräumen

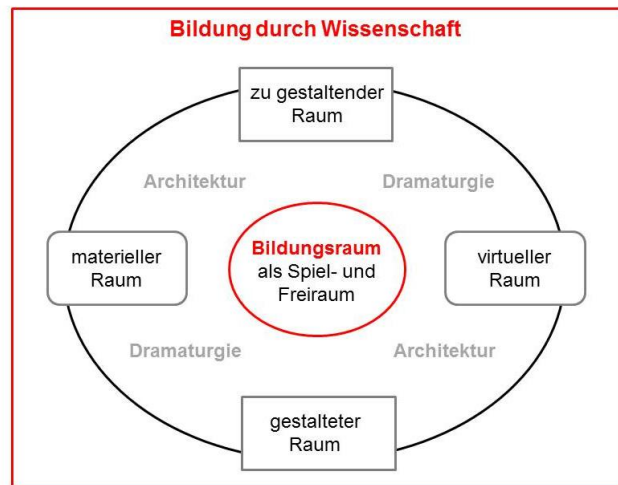
Materielle wie virtuelle Bildungsräume haben eine Architektur *und* Dramaturgie: Die *Architektur* des Bildungsraums umfasst Strukturen und Werkzeuge mit speziellen Funktionalitäten, eröffnet damit Möglichkeiten und schafft gleichzeitig „Begrenzungen“. Das gilt für materielle in gleicher Weise wie für virtuelle Räume, deren Möglichkeiten und Begrenzungen aus der Technik resultieren. Die *Dramaturgie* des Bildungsraums erstreckt sich auf Prozesse und Rollen mit unterschiedlichen Zielen, kann damit anleiten und gleichzeitig zur Selbstorganisation auffordern. Auch das gilt für materielle und virtuelle Räume, ohne dass die Technik steuernden Einfluss nehmen muss. Hier setzt auch die Hochschuldidaktik an: Sie hat den Zweck, die Idee der Bildung durch Wissenschaft zu verwirklichen. Dazu gestaltet sie Bildungsräume und nimmt Einfluss auf die Architektur und Dramaturgie materieller und virtueller Orte des Lehrens und Lernens.



Digitale Medien sind integraler Bestandteil der Hochschuldidaktik. Sie fungieren als Bausteine für die Architektur und Dramaturgie virtueller Bildungsräume in ihrer Verbindung mit materiellen Bildungsräumen.

5. Räume für *Bildung durch Wissenschaft*

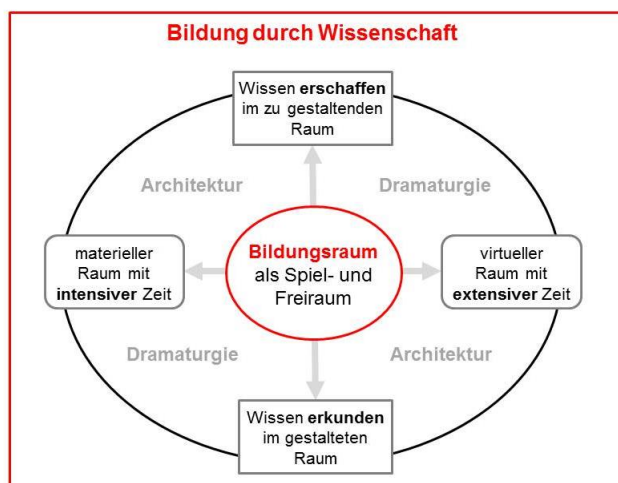
Qualität durch *Forschungsorientierung* gehört zu den Grundsätzen in der Lehre vieler Universitäten – auch der ZU. Forschungsorientierung operationalisiert, was *Bildung durch Wissenschaft* meint, und stellt besondere Anforderungen an die Architektur und Dramaturgie von Bildungsräumen. Digitale Medien liefern der Forschung seit langem nützliche Strukturen und Werkzeuge und sind heute nahezu unverzichtbar für wissenschaftliches Denken und Handeln. Ihre Integration in Bildungsräume an Universitäten ist eine Konsequenz forschungsorientierter Lehre. Forschungsorientierung erweist sich in diesem Sinne geradezu als Klammer für virtuelle und materielle Räume als aufeinander bezogene Orte von Hochschulbildung. Die mediendidaktische Gestaltung virtueller Räume erweitert den Spiel- und Freiraum gerade auch für Bildung durch Wissenschaft.



Digitale Medien unterstützen die Forschungsorientierung der Lehre. Virtuelle und materielle Bildungsräume gehen eine Verbindung ein und schaffen so mehr Spiel- und Freiraum für Lehre und Forschung, für Wissenserkundung und Wissensschaffung.

6. Intensive und extensive Zeiträume

Materielle Bildungsräume werden durch virtuelle Bildungsräume in der Architektur erweitert und in der Dramaturgie potenziell entlastet. Im Vergleich zu materiellen Orten erweisen sich virtuelle Orte als in vieler Hinsicht *flexibler*. Dies gilt nicht nur, aber ganz besonders für die *Zeit*: Die Nutzung materieller Bildungsräume ist zeitlich begrenzt – eine Begrenzung, an die sich Lehre prinzipiell halten kann, an der Lernen und Bildung dagegen scheitern können. Hochschuldidaktik an der ZU zielt darauf ab, das *Verhältnis* von materiellen und virtuellen Bildungsräumen in einer besonderen Weise zu gestalten: Der virtuelle Raum ermöglicht es, den materiellen Raum und mit ihm die *Nähe* zwischen Menschen zeitlich intensiv zu nutzen. Demgegenüber eröffnet der materielle Raum die Chance, den virtuellen Raum und mit ihm die mögliche *Distanz* zu Situation und Sache extensiv auszuschöpfen.



Digitale Medien ermöglichen eine Kombination von Nähe und Distanz, die der Sache dienlich ist. Kreative Verbindungen zwischen virtuellen und materiellen Orten helfen dabei, die Zeit der Präsenzlehre intensiv zu nutzen.

7. Konkrete Ansprüche an den Bildungsraum

Digitale Medien entfalten ihr Potenzial für Lehren und Lernen nur im Rahmen eines hochschuldidaktische Gesamtkonzepts. Der *Bildungsraum* als Kernkonzept für die Integration digitaler Medien in die Hochschullehre lässt *keine* direkten Folgerungen für die Bildungspraxis im Sinne von konkreten didaktischen Gestaltungsempfehlungen zu. Der *Bildungsraum* als Kernkonzept liefert stattdessen einen Maßstab für die Bewertung mediendidaktischer Ideen, Konzepte und Umsetzungen. Die folgenden Beispiele greifen bewusst einige aktuelle *Schlagworte* aus dem Kontext „digitaler Bildung“ auf und zeigen, welche Vielfalt an Einsatzszenarien denkbar ist, die auch hohen Ansprüchen an den Bildungsraum gerecht werden können:

- Ausgewählte qualitativ hochwertige Bildungsressourcen in Form von Schriften, Vorträgen, Diskussionen aus einer Universität werden der akademischen und breiteren Öffentlichkeit in virtuellen Räumen digital zugänglich gemacht: *massiv open online da, wo die Rezeption von Wissen für alle Beteiligten einen Mehrwert hat*
- Besondere, an der eigenen Universität nicht verfügbare Bildungsressourcen aus andere Hochschulen, Forschungseinrichtungen etc. werden (in allen Formaten) in digitaler Form in die eigene Universität geholt und erweitern dort den gestalteten Bildungsraum: *open access da, wo sie Bildungsräume erweitern und bereichern*
- Präsenz-Veranstaltungen werden durch virtuelle Raumangebote gerahmt und ermöglichen Vor- und Nachbereitung zur besseren Nutzung der Zeit im materiellen Raum: *blended learning da, wo Raum- und Zeitgrenzen für Lehrende oder Studierende hinderlich werden*
- Präsenz-Veranstaltungen werden durch virtuelle Raumangebote ganz oder teilweise ersetzt, um neue Zielgruppen zu erschließen: *online learning da, wo die Diversität der Zielgruppen erweitert werden kann und soll*
- Ausgewählte Pflicht-Präsenz-Veranstaltungen erhalten einen virtuellen Backup-Raum für Studierende, die wegen Erkrankung oder persönlicher Verpflichtungen eingeschränkt sind: *remedial online learning da, wo individuelle Lösungen erforderlich werden*
- Studierende erhalten Zugang zu virtuellen Bildungsräumen, in denen sie individuell betreut werden und sich austauschen können, während sie Praktika absolvieren oder im Ausland studieren: *online coaching da, wo Studierende auf Reisen bzw. in der Ferne sind*
- Studierende erhalten Zugang zu virtuellen Bildungsräumen, in denen sie allein wie auch im Dialog aufwändige Lern- und Arbeitsprozesse und -artefakte reflektieren können: *e-portfolios da, wo es echte Anlässe für tiefe Reflexion des eigenen Bildungswegs gibt*
- Lehrende und Studierende nutzen virtuelle Räume, um Forschungsprojekte zu begleiten – mit Projektmanagement-Tools, Datenbanken zur Recherche, Software zur Datenerhebung und -auswertung und digitalen Publikationsplattformen: *e-science/-research da, wo sie die forschungsorientierte Lehre erleichtert*
- Lehrende und Studierende nutzen virtuelle Räume, um mit sich mit externen Partnern aus Wissenschaft und Praxis zu vernetzen, mit ihnen zu kommunizieren und an Artefakten zu arbeiten: *social media da, wo sie die kooperative Arbeit in der Lehre unterstützen*

Diese Liste an Beispielen ist *nicht* erschöpfend und hat ausschließlich anregenden Charakter. Lehre in Bachelor-, Master- und Weiterbildungsstudiengängen muss ihre je *eigene* Architektur und Dramaturgie von Bildungsräumen finden.

In allen Studiengängen aber gilt es, virtuelle und materielle, gestaltete und zu gestaltender Bildungsräume so zu kombinieren, dass die Handlungsmöglichkeiten der Beteiligten erweitert werden und Bildung durch Wissenschaft vorangetrieben und unterstützt wird.