

aus: <http://www.hermanns.it/elearning.php>

Vom eLearning-Hype zur normalen Lehre

1 Wie eLearning zum Thema wurde

"Die große Zeit des eLearning war die Zeit, bevor es eLearning wirklich gab" Die große Zeit des eLearning war die Zeit der Jahrtausendwende: eLearning war die kommende Revolution in der Hochschulbildung, thematisiert sowohl von Computerenthusiasten, als auch vom Bundesministerium für Bildung und Forschung, von Bildungsmanagern an den Hochschulen bis zu Lehrenden, die nach neuen Wegen in der Hochschuldidaktik suchten.

1.1 Bildungspolitik und Bildungsmanagement

Das Bundesministerium für Bildung und Forschung machte sich das eLearning in besonderer Weise zur Aufgabe und legte ein finanziell großzügig ausgestattetes Förderprogramm auf. Ziel dieses Förderprogramm war es:

- "Mehrwert durch die Computernutzung im Bereich des Lehrens und Lernens zu schaffen,

den Strukturwandel im Bildungsbereich voranzutreiben, der durch die Globalisierung und die IuK-Techniken induziert ist,

- den Markt für Lernsoftware, dem weltweit zweistellige Zuwachsraten prognostiziert werden, in der Bundesrepublik Deutschland zu stimulieren und
- eine eigenständige nationale Lernkultur bewahren zu helfen." ¹

Das erste Ziel bezieht sich auf eine qualitative Verbesserung des Lehrens und Lernens: die Lehre soll durch den Einsatz elektronischer Medien visueller und damit anschaulicher und verständlicher werden; durch den Einbezug von Video- und Audio-Elementen sollen Theorien über die Realität plastischer werden; durch Animation sollen Zusammenhänge veranschaulicht werden, die "real" nicht sichtbar sind. Das zweite Ziel bezieht sich auf den Produktionsprozess von Wissen an den Hochschulen; der Modernisierungsrückstand in der Wissensproduktion sollte gegenüber anderen gesellschaftlichen Bereichen durch die Einführung von Informations- und Kommunikationstechniken ausgeglichen werden: die Hochschulen sollten einen Sprung vom handwerklichen Arbeiten (Tafel, Kreide, Vorlesung) in die Informationsgesellschaft machen und die aktuellen Technologien benutzen. Das dritte Ziel lässt sich bereits aus dem Titel der Schrift, aus der das Zitat stammt, entnehmen: es heißt "Förderprogramm Neue Medien in der Bildung. Lehr- und Lernsoftware". Damit sind zwei unterschiedliche Konzepte in einem Zusammenhang vereint, die, wie sich in den folgenden Jahren herausstellte, nicht unbedingt zusammengehören. Neue Medien in der Bildung - genauso wie der schillernde Begriff des eLearning - sind nicht gleichzusetzen mit "Lehr- und Lernsoftware". In der Zeit des eLearning-Hype allerdings herrschte genau diese Vorstellung von eLearning vor. Man glaubte an einen weltweiten Bildungsmarkt, bei dem ausländische

¹ (Bundesministerium für Bildung und Forschung (Hrsg.): Förderprogramm Neue Medien in der Bildung. Lehr- und Lernsoftware. Bonn 2000 (auch unter: http://www.pt-dlr.de/PT-DLR/nmb/Programm/BMBF_NEUE_MEDIEN_D.PDF)

Anbieter sich längst aufgemacht hatten, auch den deutschen Hochschulmarkt zu erobern. Diese Befürchtung wurde noch verstärkt durch die Verhandlungen, die in der Welthandelsorganisation zum "General Agreement on Trade in Services" (GATS) geführt wurden, wo im "5. Sektor" auch eine Liberalisierung des Zugangs zu Bildungsmärkten angesprochen wurde. Gegen diese Liberalisierung wehrte sich u.a. die Hochschulrektorenkonferenz, die sich dahingehend äußerte, dass "Bildung und somit auch Hochschulbildung (...) kein gewöhnliches "Handelsgut" wie sonstige Waren (sei). Bildung gehört zum Kern staatlicher Daseinsvorsorge. Dies hat Auswirkungen auf die Ausgestaltung der Regelungskompetenzen, die nicht durch internationales Handelsrecht ausgehöhlt werden dürfen."² Es bestand damals die Befürchtung, dass die großen Namen der Universitätswelt sich aufmachen, die Bildungsmärkte aller Nationen durch eLearning zu erobern. Für Befürchtungen - oder für Begeisterung, je nach Standort - sorgte damals eine Äußerung des Präsidenten des Massachusetts Institute of Technology (MIT), Charles M. Vest, der ankündigte, dass das MIT alle Kursmaterialien der Lehrveranstaltungen frei ins Netz stellen werde. Dies wurde inzwischen realisiert durch das "MITOpenCourseWare"-Programm³, das Internet-User freien Zugang auf die Materialien von inzwischen mehr als 700 Kursen des MIT gibt. Der Zugang wird offenbar gern genutzt: allein im März 2004 gab es über 950.000 Zugriffe aus Indien, 400.000 aus Deutschland, ebenso viele aus Vietnam und aus Italien 365.000 Zugriffe. Die Materialien werden inzwischen über Server in aller Welt verbreitet. Eine zweite Befürchtung, die am Anfang dieses Jahrhunderts ebenfalls für Unruhe bei Bildungsmanagern und Bildungspolitikern sorgte, war die "australische Invasion". Das australische Hochschulwesen ist stark auf Distant Learning ausgerichtet, wobei die Kommunikation über das WorldWideWeb nicht an Landesgrenzen halt macht. Dass australische Hochschulen eine Expansion auf den deutschen Bildungsmarkt anstreben, wurde deutlich, als die University of Southern Queensland, einer der australischen Hauptanbieter von Distant Learning ein Studienzentrum in der Nähe von Karlsruhe (European Center Bretten) eröffnete. Damit wurde es durch eLearning möglich, in Deutschland an einer australischen Hochschule zu studieren und gleichzeitig in Deutschland Präsenzveranstaltungen zu besuchen. Durch diese Kombination wird das deutsche Hochschulsystem ausgehebelt und das deutsche Hochschulrecht umgangen, da man in Deutschland nach australischem Hochschulrecht und nach australischen Standards studiert. Um einem vermeintlich drohenden Verlust der deutschen Hochschulkultur entgegenzuwirken, sollte ein deutsches eLearning auf den Markt kommen, um ausländischen Hochschulen eine inländische Konkurrenz entgegenzustellen und sie so zurückzudrängen und "die eigenständige nationale Lernkultur bewahren zu helfen."⁴, wie es das Bundesbildungsministerium ausdrückte. Der Gedanke, dass in Deutschland ein Bildungsmarkt entstehen sollte, war ein weiterer Grund für die Förderung des eLearning. Das deutsche Hochschulsystem war am Anfang dieses Jahrhunderts noch ein "versäultes System" mit zwei Typen von Hochschulen: Fachhochschulen und Universitäten. Zwischen beiden Hochschultypen gab es eine klare Grenze, die das Überwechseln schwierig machte, innerhalb jedes Typus galten die

² Stellungnahme der HRK zur Neuverhandlung des General Agreements on Trade in Services (GATS), zustimmend zur Kenntnis genommen vom 197. Plenum vom 9.7.2002 (<http://www.hrk.de/2144.htm>)

³ "OCW supports MIT's mission to advance knowledge and education, and serve the world in the 21st century. It is true to MIT's values of excellence, innovation, and leadership", aus: <http://ocw.mit.edu>

⁴ Bundesministerium für Bildung und Forschung (Hrsg.): Förderprogramm Neue Medien in der Bildung. Lehr- und Lernsoftware. Bonn 2000 (auch unter: http://www.pt-dlr.de/PT-DLR/nmb/Programm/BMBF_NEUE_MEDIEN_D.PDF)

Hochschulen oder zumindest die dort erworbenen Abschlüsse als gleichwertig. Gleichzeitig gewann aber die Idee eines differenzierten Hochschulsystems an Boden, bei dem die Hochschulen sich im Profil und im Prestige unterscheiden und so auf dem Markt um die Studierenden konkurrieren. Das Problem bei diesem Modell ist, dass die meisten Studierenden die ihnen offen stehenden Wahlmöglichkeiten im Hochschulmarkt nicht wahrnehmen, da sie einen Studienplatz an einer regionalen Hochschule wählen, weitgehend unabhängig von deren Ruf und deren Stellung in den Hochschulrankings. Durch eLearning könnte nun Bewegung in dieses Wahlverhalten kommen: wenn Studierende an ihrer regionalen Hochschule studieren, dann könnten sie - bei einem ausgebauten eLearning-System - statt ausschließlich Kurse an der eigenen Hochschule zu besuchen, sich auch besser geeignete eLearning-Kurse von anderen Hochschulen auswählen. Auf diese Weise kommt dann tatsächlich noch ein Markt zustande, zwar nicht auf der Ebene von konkurrierenden Hochschulen, sondern auf der Ebene von konkurrierenden Kursen. Diese Möglichkeiten werden noch durch Tendenzen bestärkt, die durch den Bologna-Prozess beschrieben werden: durch die Angleichung der Bachelor-Studiengänge von Fachhochschulen und Universitäten in Bezug auf die Wertigkeit der Abschlüsse und durch die Einführung von Modulstrukturen und des European Credit Transfer System (ECTS) werden die Möglichkeiten der Anerkennung von Leistungsnachweisen zwischen den Hochschulen sehr erleichtert. eLearning ist der Schlüssel, wenn die Idee eines Marktes von Lehrangeboten an Hochschulen tatsächlich realisiert werden sollte.

1.2 Softwareproduzenten

Um die Jahrtausendwende war die Veränderung der Arbeitswelt durch den Computer ein herausragendes Thema. In den Zeiten des Internet-Booms waren die Erwartungen an die wachsende Bedeutung der Computer und des Internets schier unbegrenzt. Computer hatten eine beinahe unglaubliche Karriere hinter sich, immer mehr Menschen hatten beruflich mit dem Computer zu tun, und diese Entwicklung wurde dann "hochgerechnet". So kam es zu Prognosen, dass "in weniger als 10 Jahren (...) die Hälfte aller Arbeitsplätze in Industrien sein (wird), die entweder wichtige Produzenten oder intensive Nutzer von IT-Produkten und -dienstleistungen sind."⁵ Ein Zweig der wachsenden IT-Produktion war das Geschäft mit der Bildung: die Softwareindustrie, die für ihre Content-Management-Systeme und Authoring-Systeme neue Absatzmärkte suchte, entdeckte den Bildungsmarkt. Es wurden Lernplattformen geschaffen, die versuchten, den "Wissensfluss" in Hochschule und Weiterbildung auf Softwaresystemen abzubilden. Es wurde eine Software entwickelt, die "virtuelle Seminarräume und Hochschulen" nachbaute, wobei man sich allerdings zunächst auf wenige Funktionen beschränkte: auf die Anmeldung und Zulassung der Studierenden zu Kursen, auf die Bereitstellung von Materialsammlungen, auf die Diskussion in Foren und den Austausch von Mails. Lernplattformen sind technisch gesehen nichts spezifisch neues, sie stellen Anwendungen dar, für die Software bereits entwickelt war und die nun - in neuer Kombination - einen neuen Markt erobern sollte. ähnliches gilt auch für die Authoring-Software, Wissensdatenbanken und Animationssoftware. Die Software-Entwickler benötigten, um ein Produkt für einen neuen Markt anbieten zu können, jedoch eine "Systemanalyse" des "Wissensfluss" in dem angestrebten "Zielgebiet". Dazu benötigten sie Experten, die diese Kenntnisse des Wissensflusses hatten und ihnen darstellbar machen konnten. So kam es zu einer Kooperation von Softwareentwicklern mit Hochschuldidaktikern, die wenig beachtet an den Hochschulen ein Schattendasein führten.

⁵ Europäische Union: Strategien für Beschäftigung in der Informationsgesellschaft. Luxemburg: Amt für amtliche Veröffentlichungen der Europäischen Gemeinschaften, 2000. (auch in: http://www.europa.eu.int/comm/dg05/soc-dial/info_soc/index_de.htm)

1.3 Hochschuldidaktik

Die große Zeit der Hochschuldidaktik war in Deutschland in den 70er Jahren, als das "forschende Lernen" und das Projektstudium Konjunktur hatten. Zahllose Publikationen erschienen im Umfeld der "Arbeitsgemeinschaft für Hochschuldidaktik", es wurden Experimente gewagt, von denen zumindest im Studienfach "Soziale Arbeit" einige den Einzug in die reguläre Lehre finden konnten, wie etwa die verschiedenen Formen des Projektstudiums. Sie blieben jedoch besondere "Elemente" in einem ansonsten traditionellen Studiengang, eine vollständige Reform des gesamten Lehr-/Lernprozesses fand nicht statt. Insgesamt kehrte die Diskussion um Hochschuldidaktik von einem kurzen Ausflug in die Fachbereiche zurück in ihre Nische, in der sie dann von den Hochschullehrerinnen und -lehrern weitgehend unbeachtet ein Schattendasein fristete. Die Chance, an hochschuldidaktischen Weiterbildungen teilnehmen zu können, gehörte nicht zu den Lieblingsvorstellungen der Lehrenden an den Hochschulen. Um die Jahrtausendwende kam die Diskussion zurück, allerdings nicht in erster Linie aus den klassischen hochschuldidaktischen Nischen, sondern aus einer ganz anderen Ecke: aus dem Bereich des eLearning. Die Entwicklung von Lern-Software verhalf der Hochschuldidaktik zu einem neuerlichen Aufschwung: während die Hochschullehrerinnen und -lehrer bisher nur schwer zu hochschuldidaktischen Weiterbildung animiert werden konnten, war - durch die Verbindung von Hochschuldidaktik und Software - das Interesse größer als zuvor. Während aber die Weiterbildungswilligen vor allem PowerPoint und andere Computer-Kenntnisse erwerben wollten, hatte die Hochschuldidaktik längst neue (alte) Themen im Blick. Sie sah die Chance, einen Paradigmenwechsel von lehr- zu lernorientierten Bildungsangeboten zu formulieren und die Lernsoftware sollte ein Medium sein, durch das ein solcher Paradigmenwechsel bewerkstelligt werden könnte. Lernen sollte in neuen Organisationsformen⁶ stattfinden und die Zeit dafür schien günstig zu sein, denn neue Organisationsformen des Studiums wurden auch an anderen Stellen gefordert, so durch die Forderung nach Modularisierung der Studiengänge, durch die Orientierung an der "Workload der Studierenden", statt an der Zahl der Unterrichtsstunden, wie es im Europäischen System zur Anrechnung, Übertragung und Akkumulierung von Studienleistungen (ECTS)⁷ vorgeschrieben ist. So leistete eine weitere "Allianz" zum Aufstieg des eLearning einen Beitrag. Dies war grob umrissen die Ausgangssituation im Jahre 2000, als wir mit den Vorarbeiten zum Projekt "online-casa" begonnen haben. Der eLearning-Hype dieser Jahre war sicher eine günstige Startbedingung für das Projekt, es war eine Zeit, in der die Idee, eLearning auch in Studiengängen der Sozialen Arbeit einzuführen, "in der Luft lag" und es war eine Zeit, in der die Bildungspolitik solche Vorhaben durch Fördermittel unterstützte.>

2 Erfahrung mit eLearning

eLearning ist einfacher als man denkt (macht aber viele Probleme)

2.1 Die Ziele des Projekts

Das Projekt "Online-Campus Soziale Arbeit" wurde von April 2001 bis Dezember 2003 als ein Verbund von elf Hochschulen mit 18 Teilprojekten im Studienfach Soziale Arbeit durchgeführt; es wurde finanziert aus dem Zukunftsinvestitionsprogramm der Bundesregierung im Förderprogramm Neue Medien in der Bildung. Die 18 Teilprojekte wurden dezentral entwickelt, die Projektkoordination sorgte für die Bereitstellung einer gemeinsamen Lernplattform

⁶ Titel einer wissenschaftlichen Tagung zu diesem Thema. Siehe dazu den Tagungsband: Scheuermann, Frank (Hrsg.): Campus 2000 Lernen in neuen Organisationsformen. Münster u.a. 2000

⁷ European Credit Transfer System. Erläuterungen dazu unter: http://europa.eu.int/comm/education/programmes/socrates/ects_de.html

und unterstützte die Teilprojekte durch Weiterbildungsangebote in der eLearning-Didaktik und in den Fragen von Gestaltung und technischer Umsetzung. Die Ziele des Projektes waren im Einzelnen:

- Entwicklung von Online-Modulen
Es sollten im Projekt multimedial aufbereitete Lehreinheiten für die Lehre in Studiengängen der Sozialen Arbeit entwickelt und an den Hochschulen eingeführt werden.
- Integration in die Hochschullehre
Das Projekt sollte einen Beitrag leisten zum Übergang von traditioneller zu mediengestützter Lehre in den Studiengängen der Sozialen Arbeit. Durch die Beteiligung von elf Hochschulen wurde an knapp 20 % der Hochschulen, an denen Studiengänge der Sozialen Arbeit angeboten wurden, Prozesse in Gang gesetzt, die zum Angebot von eLearning-Kursen in den Fachbereichen führten, zur Schaffung von eLearning-Kompetenzen und zu einer neuen Erwartungshaltung der Studierenden in Bezug auf "moderne" Lehre.
- Entwicklung von Transfer-Regelungen
Das Projekt sollte die Möglichkeit schaffen, dass Studierende eLearning-Kurse an anderen Hochschulen absolvieren und die erworbenen "Scheine" an der eigenen Hochschule anrechnen lassen. Dazu sollten Regelungen zum Import- und Exports von Online-Lehrleistungen erarbeitet und eine wechselseitige Anerkennung von Prüfungsleistungen auf der Basis des ECTS ermöglicht werden.

Mit diesen Zielen war die Vorstellung von Vorteilen für die Studierenden, für die Lehrenden und für die Hochschule als Organisation. Für die Studierenden wurde als Vorteil des eLearning erwartet, dass sie (1) ihr Lerntempo individuell gestalten können, und dass sie (2) unabhängig von wöchentlichen Seminar- und Vorlesungsterminen und unabhängig vom Hochschulort studieren können. Diese Unabhängigkeit von Ort und Zeit ist besonders geeignet für Berufstätige und für Studierende mit Kindern. Ein weiterer Vorteil für die Studierenden ist (3) der Erwerb von beruflichen Schlüsselqualifikationen durch den Erwerb von Medienkompetenz, insbesondere die Nutzung des Computers in kooperativen Arbeitsformen. Schließlich sollte auch (4) die Qualität des Studiums sich verbessern durch den Gebrauch von vielseitigen und hochwertigen Arbeitsmaterialien. Ein weiterer Vorteil ist (5) die Möglichkeit, Lehrveranstaltungen an anderen Hochschulen via Internet zu besuchen. Für die Lehrenden ergab sich durch die Einführung des eLearning an den am Projekt beteiligten Fachbereichen, (1) die Möglichkeit der Verbesserung der eigenen Medienkompetenz. Dadurch wurde dann (2) die Erweiterung des methodisch-didaktischen Instrumentariums durch die Einbeziehung neuer Medien in die Lehre möglich. Dies ergab für die Lehrenden (3) neue Möglichkeiten im Aufbau ihrer Lehre: sie konnten die "Vermittlung von Stoff" aus den Präsenzphasen ausgliedern und über die neuen Medien vermitteln; dadurch gewannen sie in den Präsenzphasen Zeit, die sie für die Vermittlung von Handlungskompetenzen verwenden konnten. Ein weiterer Vorteil ergibt sich für die Lehrenden genauso wie für die Studierenden: (4) die Unabhängigkeit von Ort und Zeit; auch für die Lehrenden ergibt sich zeitliche und örtliche Flexibilität bei der online-Betreuung der Studierenden im eLearning. Für die Hochschule als Organisation ergibt sich durch das eLearning die Möglichkeit, dass sie in Absprache mit anderen Hochschulen (1) eine Ergänzung des eigenen Studienangebots durch ausgewählte Online-Kurse anderer Hochschulen vornehmen kann. Dies bedeutet für die Hochschule, dass sie sich stärker auf ihr Kernprofil beziehen kann, ohne dass den Studierenden wesentliche Inhaltsbereiche vorenthalten würden. Für die Fachbereiche der Sozialen Arbeit ergibt sich darüber hinaus die Möglichkeit der (2) Verbesserung der technischen Ausrüstung im Bereich der Informations- und Kommunikationstechnologie. Darüber hinaus verbessert ein ausgearbeitetes eLearning-Profil die Außenwirkung der Hochschule. Und schließlich erleichtert die Einführung des eLearning

auch (3) den Einsatz neuer Kommunikationstechnologien innerhalb eines Intranets der Hochschulen (Lehrveranstaltungs-Management-Systeme, elektronische Vorlesungsverzeichnisse, Prüfungsmanagement etc.)

2.2 Didaktische Zielsetzung der Produkte

Die in unserem Projekt entwickelten Produkte unterscheiden sich durch ihre didaktische Zielsetzung und ihre Umsetzung. Wenn man sich mit einer groben Einteilung begnügt, dann kann man zwei grundsätzliche didaktische Modelle unterscheiden: das Modell der Wissensvermittlung und das Modell des entdeckenden Lernens. Im ersten Modell wird Wissen in eine systematische Form gebracht, die dann meist als ein strukturierter Text vorliegt, der von Studierenden zu bearbeiten ist. Die Studierenden haben diesen Text zu "lernen", so dass sie in der Lage sind, das Gelesene zu verstehen, wiederzugeben und auf andere Bereiche zu transferieren. Das entdeckende Lernen geht nicht von einer Wissenssystematik aus, sondern von einem Problem (daher auch die Bezeichnung: problemorientiertes Lernen). Die Studierenden müssen dieses Problem strukturieren und Wissensbestände erarbeiten (teils sind diese vorgegeben, teils müssen die Studierenden diese recherchieren), die zur Lösung des Problems hilfreich sind. Die Studierenden haben dabei aktive Aufgaben, oft müssen sie die Aufgaben im Team lösen. Das erste Modell ist das der traditionellen Hochschullehre, die auf Vorlesung und Seminaren beruht, in denen Lehrende (oder Studierende durch Referate) einen Input geben, den sich die Studierenden dann aneignen). Dem problemorientierten Lernen entsprechen Lehrformen wie sie in den Studiengängen der Sozialen Arbeit als "Projekte" üblich sind, die meist als "Inseln" in einer ansonsten traditionellen Lehre ein Sonderleben führen. In anderen Fächern und Hochschulen gibt es auch Studiengänge, die ein kurs-freies, problem-orientiertes Curriculum eingeführt haben ("Harvard-Methode des Problem-orientierten Lernens" in der Medizinausbildung, "Evidence-based Medicine" an der McMaster Universität in Canada).

2.3 Modelle der Umsetzung

Die Umsetzung dieser Zielsetzungen - Wissensvermittlung und problemorientiertes Lernen - kann im eLearning auf unterschiedlich komplexe Weisen realisiert werden. Wiederum sehr grob kann man Lernmaterialien unterscheiden, die textbasiert sind und solche die stärker medien-orientiert sind. Textbasierte Stoffvermittlung Die einfachste Form der textbasierten Lernmaterialien sind "Studienbriefe", die bereits im traditionellen Fernstudium als Lernmedium gedient haben. Sie wurden meist in gedruckter Form den Studierenden angeboten. Auch im eLearning haben solche Studienbriefe für die Wissensvermittlung ("Stoffvermittlung") ihre Berechtigung, allerdings werden sie - dem Medium Internet entsprechend - in ein Web-Format übertragen. Sie bekommen ein "gefälliges" Web-Design und werden versehen mit Verlinkungen, etwa zu Glossaren, zu Literaturdaten, zu vertiefenden Materialien und zu Auszügen aus Originaltexten. Sie können auch ergänzt werden um audiovisuelle Anteile, etwa Filme oder Tonaufnahmen, die den Text ergänzen sollen. In diese Kategorie könnte man auch Lernmaterialien zählen, in denen gefilmte Vorlesungen im Vordergrund stehen, die, ergänzt um Textmaterialien, den Studierenden zur Stoffvermittlung dienen sollen. Auch hier ist letztlich ein - wenn auch gesprochener - Text der Kern des Lernmaterials. Dieser Text ist grundsätzlich sequentiell aufgebaut, wenn auch einige Hyperlinks ein kurzfristiges Abweichen vom vorgegebenen Pfad erlauben. Weil solche Lernmaterialien der Form nach textbasiert sind, wird meist - zusätzlich zur HTML-Version auf dem Bildschirm - eine leichter druckbare download-Version als .pdf-Datei angeboten. Dadurch haben die Studierenden die Möglichkeit, den Text auszudrucken und dann tatsächlich "any time, anywhere" zu lesen und zu bearbeiten. Die Ausdrücke haben den Vorteil, dass man sie unabhängig vom Zugang zu einem Computer lesen kann und dabei auf Papier und nicht auf einen Bildschirm blicken muss, eine Leseform, die die meisten Studierenden dem Lesen am Bildschirm vorziehen. Auf diese Weise ist aus dem Studienbrief über den Umweg einer webgerechten Darstellung im Internet

schließlich wieder ein Studienbrief geworden. Ebenfalls kann auf der Basis von Texten auch ein Element des Selbsttestes in die Materialien eingebracht werden: den Studierenden werden am Bildschirm formalisierte Aufgaben gestellt, die sie am Bildschirm meist durch Mausklicks lösen können. Anschließend wird die Lösung bewertet, im Falle von falschen Lösungen kann dann auch eine korrekte Lösung gezeigt werden. Die Selbsttests können die Form von "multiple choice"-Fragen haben, sie können in "Lückentext"-Fragen bestehen, bei denen man Teile eines Satzes ergänzen muss, es können Definitionen abgefragt werden und anderes mehr. Diese Selbsttests sind im Grunde auch schon in Studienbriefen angewandt worden (mit der Lösung auf der Rückseite), jedoch gibt das Medium Computer eine leichtere Handhabung und eine geringere Möglichkeit des Schwindeln, in dem man vor der eigenen Lösung auf der Lösungsseite nach der richtigen Antwort sucht. Eine mehr dem Medium des Webs entsprechende Umsetzung ist die Form des Hypertextes: hier werden Texte nicht mehr "seriell" angeboten, sondern in einer Form des vielfältigen Verweises von Textbausteinen auf andere Textbausteine und auch auf Medienbausteine. Es gibt in diesem Modell keinen vorgegebenen "Lebeweg", die Studierenden können sich in Hypertexten "frei bewegen" und sich nach Interesse durch das Textlabyrinth durcharbeiten. Die Umsetzung von Lernmaterialien in Hypertexten entspricht dem Medium des Web, da durch die Möglichkeit der Verlinkung und des Folgen solcher Links durch Mausklicks eine einfache Bewegung im Kosmos des Hypertextes möglich ist. Ein gutes Beispiel für Hypertext-basierte Wissensvermittlung sind Wissensdatenbanken, in denen die Studierenden Informationen zu Themen finden können. Sie stellen einen Wissensspeicher dar, der zur Informationsaufnahme dienen kann, er kann aber auch zum recherchieren und entdecken dienen, was dann schon den Übergang zum nächsten Modell bedeutet. Problemorientiertes Lernen auf der Basis von Texten Auf der Basis von Textmaterialien kann auch problemorientiertes Lernen angeboten werden. Ausgangspunkt ist in den Studiengängen der Sozialen Arbeit dabei ein "Fall", dessen einzelne Aspekte durch Text dargestellt werden. Die Studierenden bekommen dazu eine Aufgabe gestellt, sie bekommen Hinweise für Recherchen nach Informationsmaterial, das für die Bearbeitung des Falles hilfreich sein kann und sie bekommen auch eine Lösungsskizze. Solche Materialien eignen sich sowohl für das Selbststudium, wie auch für kooperatives Arbeiten in Studiengruppen. Entdeckendes Lernen durch Medien und Worte Lernmaterialien können auch ein visuelles Geschehen zum Kern haben, etwa einen Video-Film, der eine soziale Situation wiedergibt wie etwa eine Beratungssituation oder ein Interview. Es kann sich aber auch um Sequenzen aus Dokumentar- oder Spielfilmen handeln. Diese videobasierten Lernmaterialien können neben der visuellen "Spur" auch eine Textspur haben, in der etwa eine Transkription von im Bild gesprochenen Dialogen zu finden ist oder Beschreibungen und Erläuterungen zu einzelnen Szenen oder Aufgaben, die die Studierenden bearbeiten sollen. Die audio-visuellen Materialien dienen als ein Stück "gefrorener Wirklichkeit", die von den Studierenden untersucht werden kann: sie können das Bildgeschehen nach verschiedenen Kriterien untersuchen und sie können als Texte vorgegebene Interpretationen am Material überprüfen. Entdeckendes Lernen durch "fachbezogene Computerspiele" Eine andere Umsetzung der didaktischen Zielsetzung des entdeckenden Lernens ist die Gestaltung des Lernmaterials in der Form eines Computerspiels. Eine solche Umsetzung besteht aus einer Story, in der sich ein Fall entwickeln kann. Es werden - unter Zuhilfenahme von Computerspielelementen wie Cartoons und Animationen - zunächst die Ausgangsbedingung dargestellt und den Studierenden eine Aufgabe gestellt. Um den Fall zu lösen, haben die Studierenden im Spiel mehrere Möglichkeiten, die sie ausprobieren können, um zum richtigen Ergebnis zu kommen. Als Hilfe dazu stehen ihnen Informationsmaterialien (Skripte) zum Fachgebiet und Selbstlernaufgaben mit automatischer Rückmeldung zur Verfügung. Die Studierenden haben bei der Falllösung im Spiel die Aufgabe, die richtigen "Schlüssel" zu suchen, die ihnen dann als Passwörter den Zugang zur nächsten Szene eröffnen.

2.4 Das Produkt Kommunikation

Mit dem eLearning wird häufig die Vorstellung von einsamem "Selbststudium" am PC verbunden. Diese Vorstellung trifft, wenn überhaupt, nur für die Stoffvermittlung durch den PC zu. Aus den "didaktischen Wurzeln" des elearnings stammt die Erwartung, dass die Unterrichtszeit der Lehrenden, die in der Stoffvermittlung durch eLearning eingespart wird, für mehr dialogische Arbeitsformen verwendet werden soll. Die Lehrenden haben die Möglichkeit, in Seminaren auf der Basis des durch eLearning gelernten Stoffes über Fragen und Probleme mit den Studierenden zu debattieren. Wenn eLearning Präsenzveranstaltungen ersetzen soll, etwa im Fernstudium, dann sollte das Selbststudium online-betreut werden: die Studierenden müssen durch schriftliche Aufgaben ihren Wissens- und Kenntnisstand an den Lehrenden zurückmelden. Im Gegensatz zu Diskussionen in Seminaren, an denen sich nie alle Studierenden beteiligen, müssen hier alle Studierenden ständig schriftliche Leistungen erbringen, für die sie stets eine persönliche Rückmeldung durch Tutoren und Dozenten erhalten (sollten). Dadurch ist eine auf Kommunikation basierende Betreuung gewährleistet, die alle Studierenden erfasst und in diesem Sinne über das hinausgeht, was in traditionellen Seminaren möglich ist. So wie in vielen Arbeitszusammenhängen in der Arbeitswelt kooperatives Arbeiten im Netz bereits Realität geworden ist, so kann eLearning auch zu einer kooperativen Arbeits- und Lernform im Studium werden. Insbesondere wenn entdeckendes Lernen durch die Bearbeitung von Aufgabenstellungen im Team angestrebt wird, ist die Arbeit im Netz ein geeignetes Mittel, um in der Arbeitsgruppe Informationen und "Zwischenprodukte" auszutauschen und gemeinsam an Dateien zu arbeiten.

2.5 Service: Produkt und Voraussetzung

Die Einführung von eLearning an den am Projekten beteiligten Fachbereichen wurde ermöglicht durch Fördermittel, die für Serviceleistungen verwendet wurden. Durch den Einbezug von technischer und didaktischer Kompetenz konnte in den Fachbereichen ein Prozess der Selbstqualifikation in Gang gesetzt werden, in dem bisher in eLearning weitgehend unerfahrene Lehrende zu Gestaltern von eLearning Produkten wurden. Es entstand an den Fachbereichen eine Kompetenz bei Lehrenden, bei studentischen Hilfskräften und bei wissenschaftlichen Mitarbeitern in der Gestaltung von Web-Dokumenten, in Web-Design, in Mediendidaktik und im Umgang mit der Lernplattform. Diese Kompetenzen waren einerseits ein Ergebnis, ein Produkt des Projektes, andererseits aber auch eine Voraussetzung für den Strukturwandel im Fachbereich von einer traditionellen Lehre hin zu einer Lehre, die moderne Informations- und Kommunikationstechnologie benutzt. Aus den Erfahrungen des Projekts wurde deutlich, dass Hochschulen, die eLearning fördern wollen, dafür auch Service-Kapazität bereitstellen müssen für technische Dienstleistungen (Erstellen von web-Materialien, Einrichtung der Lernplattform), für Beratung (Auswahl geeigneter Materialien, didaktische Gestaltung), für Schulung (einfache HTML-Erstellung, Umgang mit der Lernplattform) und für die Lernplattform und deren Wartung. Zunehmend gibt es auch in Studiengängen der Sozialen Arbeit Studierende, die Web-Experten sind. Wenn mit geringen Mitteln gearbeitet werden muss, kann ein Anfang darin bestehen, diese Kompetenzen zu nutzen, wobei es dann darauf ankommt, einen Prozess der Weitergabe von Kompetenzen von einer Studierendengeneration auf die Nächste zu organisieren, damit die aufgebaute Kompetenz nicht plötzlich verschwindet. Empfehlenswert ist daher eine dem Fachbereich längerfristig zur Verfügung stehende wissenschaftliche Mitarbeit zu sichern.

2.6 Didaktik: Produkt und Voraussetzung

Durch den Einbezug von eLearning-Didaktikern bekommt die Hochschuldidaktik in der Lehre eine "neue Chance". Während Lehrende erfahrungsgemäß eine didaktische Beratung für die konventionelle Lehre kaum in Anspruch nehmen würden, ist dies beim eLearning anders. Die didaktische Aufbereitung des konventionellen Lehrangebots wird von den Lehrenden als

selbstverständlicher Teil ihrer Arbeitsaufgaben angesehen, dazu Hilfe in Anspruch zu nehmen, könnte als ein Eingeständnis angesehen werden, dass man mit der eigenen Aufgabe nicht zurecht kommt. Anders ist es dagegen beim eLearning: hier kann nicht erwartet werden, dass Lehrende die "neue Didaktik" bereits kennen, man gibt sich keine Blöße, wenn man um Unterstützung nachsucht. Wenn man die Erkenntnisse zur eLearning-Didaktik anschaut, dann stellt sich interessanterweise heraus, dass vieles, was dort zum "problem-orientierten Lernen" zu finden ist, nicht unbedingt Elemente des eLearning voraussetzt, vieles ist auch ohne Kommunikationstechnologie in direkter Interaktion realisierbar. Hervorzuheben sind die stärkere Betonung von Eigenarbeit der Studierenden: es werden den Studierenden mehr oder weniger komplexe Arbeitsaufgaben gestellt, die diese im Team oder alleine durch entdeckendes Lernen bearbeiten. Dabei müssen die Studierenden ggfs. im Team die Aufgabe strukturieren, eine Ablauf- und eine Zeitplanung erstellen, die Arbeitsaufgaben verteilen, Informationen recherchieren (durch Lektüre, Suche im Internet, Interviews mit Experten u.a.m.) Lösungen erarbeiten, in der Gruppe diskutieren, zu Ergebnissen kommen und diese präsentieren (schriftlich in Berichten, durch online-Präsentationen oder Präsentationen vor Publikum). Dieser Arbeitsprozess wird von Tutoren und Dozenten begleitet und unterstützt. Sie kommentieren die Arbeit, geben Ratschläge und beurteilen die Ergebnisse. Dabei kommt der Rückmeldung der Tutoren und Dozenten eine besondere Rolle für die Selbsteinschätzung der Studierenden zu. Wenn diese Art des problemorientierten Lernens durch eLearning erfolgt, dann werden die meisten Arbeitsschritte schriftlich über das Netz kommuniziert. Durch die damit entstehende Dokumentation der einzelnen Phasen wird gegenüber mündlicher Beratung in Präsenz-Projekten eine höhere Transparenz und Verbindlichkeit erzeugt.

3 Erkenntnisse aus dem eLearning

eLearning wächst von unten

3.1 Gestaltung von Lehrmaterial

Wenn man mit eLearning beginnt, besteht die Gefahr, dass man sein Bild von der Gestaltung des Lehrmaterials zu sehr von der Erscheinung des World Wide Web beeinflussen lässt. Die Vorstellung einer "guten Web-Site" wird zur Leitlinie für die Gestaltung des Lehrmaterials. Man lässt sich dabei vom Design leiten, nicht von der Funktion. Aus heutiger Sicht kann man sagen, dass die webgerechte Gestaltung des Lehrmaterials überschätzt worden ist. Es wurde viel Aufwand in die webkonforme Gestaltung von Materialien gesteckt, die letztlich nur Texte sind und von den Studierenden als Texte genutzt werden. Da die meisten Studierenden es nicht angenehm finden, am Bildschirm zu lesen, werden die aufwendig webgerecht gestalteten Seiten kaum genutzt, stattdessen laden sich die Studierenden die entsprechenden .pdf-Dateien herunter, drucken sie aus und arbeiten mit Papier. Offenbar genügt es, wenn textbasierte Materialien in einer printfähigen Version vorliegen, das "webbifying" der Texte erscheint für den Arbeitsprozess der Studierenden nicht erforderlich zu sein. Eine gute Lehreinheit kann also durchaus aus word- oder .pdf-Dateien bestehen, die in einer Lernplattform zum download bereit liegen. Webgerecht sollte Lehrmaterial nur dann gestaltet werden, wenn es wirklich einen Mehrwert gibt. Ansonsten ist Papier als Lesematerial unschlagbar. Ebenso liegt die Gefahr nahe, dass man sich zu sehr auf die Webgestaltung konzentriert und die Kommunikation mit den Studierenden unterschätzt. Der Bereich, der nicht in Lernsoftware gegossen werden kann, scheint im eLearning der wichtigste Teil zu sein: die Studierenden wollen bei ihren online-Arbeiten eine persönliche Rückmeldung bekommen, damit sie sich selbst einschätzen können und wissen, wo sie im Lernprozess stehen. Gerade Studierende, die online-Veranstaltungen absolvieren, können leicht das Gefühl entwickeln, keine "Bodenhaftung" zu haben, vor allem dann, wenn sie alleine mit Texten und einer Aufgabe, weit entfernt von der Hochschule sind und eine schriftliche Arbeit erstellen müssen. Für diese Studierenden ist die

Bedeutung der online-Kommunikation sehr hoch, wesentlich wichtiger als die Erscheinungsform des Textmaterials. Lehrmaterial für die Zwecke des eLearning zu gestalten, erfordert Phantasie. Unsere Vorstellung von Lehrmaterial klebt oft noch am Bekannten: wir gehen häufig aus von Vorlesung, von Einführungsbüchern, von Skripten. Die Möglichkeiten der neuen Medien werden häufig nicht genutzt: bisher fehlte es gelegentlich an Phantasie, um die Möglichkeiten der neuen Medien so einzusetzen, dass daraus ein Mehrwert für den Lernprozess entsteht. Und in Zukunft wird es am Geld fehlen, denn Entwicklungen, die die Möglichkeiten des Web tatsächlich nutzen, wie etwa fachbezogene Computerspielen oder Lernmaterialien, in deren Zentrum Videomaterial steht, sind nicht "nebenbei" zu entwickeln.

3.2 Mit dem Computer lernen, nicht am Computer

Eine Kurzformel für die Vorzüge des eLearning lautet: "anywhere, any time". Gemeint ist damit, dass man unabhängig von Lehrveranstaltungen an der Hochschule lernen kann. Gleichgültig, wann ein Seminar stattfindet und an welchem Ort: eLearning ist davon unabhängig. Dieser Vergleich ist natürlich schräg, denn verglichen wird "Lernen in tatsächlichen Gruppensituationen" und Selbststudium. Die Vorteile des "anywhere, any time" gelten natürlich für jede Art des Selbststudium, für traditionelles Fernstudium genauso wie für das Bücherstudium eines Studierenden, der statt in die Vorlesung zu gehen, sich den Stoff durch Lektüre aneignet. Man kann eher sagen: die einzige Form des Selbststudiums, die nicht "anywhere, any time" stattfinden kann, ist das eLearning. "anywhere" bedeutet für die Studierenden auch: morgens und abends in S- und U-Bahn. Trotz Notebooks ist eines klar: Papier ist für die meisten Bereiche unschlagbar. Texte zu "webbifizieren" ist für die praktischen Funktionen, die die Texte haben sollen, ziemlich unsinnig. Das Web als Arbeitsoberfläche sollte nur da verwendet werden, wo Texte nicht mehr ausreichen, Medien sollten nur da eingesetzt werden, wo sie einen wirklichen Mehrwert für das Lernen bringen (Anschaulichkeit, Visualisieren von komplexen Vorgängen, Medien als Ausgangsmaterial und Gegenstand von Untersuchungen, Nutzung des Computers als Steuerungsmedium für komplexe Abläufe.) Auch das "any time" ist nur begrenzt ein treffender Slogan für eLearning: wie bereits gesagt, spielt das problemorientierte, forschende Lernen, das Entdecken in der eLearning-Didaktik (und nicht nur dort) eine besondere Rolle. Das bedeutet für die Studierenden, dass sie sich zeitlich mit ihren Arbeitsgruppen koordinieren müssen, sie müssen ihre Zeitplanung mit anderen abstimmen und sich dann an diese Zeitplanung halten, wenn die Gruppe erfolgreich arbeiten will. Das bedeutet zwar Mitentscheidung bei der Zeitplanung, jedoch keine wirkliche Zeitsouveränität, wie es das "any time" suggeriert. Nicht immer ist das Zeitmanagement der Studierenden über jeden Zweifel erhaben, häufig hört man von den Studierenden, dass es ihnen leichter fällt, wenn es klare Vorgaben für die zeitliche Struktur gibt, dass es Zwischentermine für Teilleistungen gibt, dass sie es schätzen, wenn der Betreuer deutlich macht, dass er auf eine Teilleistung wartet, wenn sie im Verzug sind. Anders als Präsenz-Studierende haben Studierende die ein online-Fernstudium absolvieren, keine reservierten Zeitkorridore, die sich aus der Anwesenheit an der Hochschule ergeben. Fernstudierende, die ihr Selbststudium zu Hause absolvieren, stecken immer in einem Spannungsfeld von Anforderungen: auf der einen Seite die familiären Erwartungen, Erwartungen aus dem Freundes- und Bekanntenkreis, häusliche Verpflichtungen; auf der anderen Seite stehen die Erwartungen der Hochschule und des Fernstudiums. Hier muss im Gegensatz zum Präsenzstudium viel mehr "ausgehandelt" werden, welche Ansprüche nun Priorität bekommen - eine Frage, die im Prinzip geklärt ist, wenn jemand einen Tag in der Hochschule verbringt. Für die Studierenden ist es daher unterstützend und es bewahrt sie vor dem drop-out, wenn sie in einer relativ engen zeitlichen Taktung studieren müssen.

3.3 Was bietet eLearning den Lehrenden?

Was man zunächst feststellen muss: Lehrende leiden unter dem konventionellen System der Lehre nicht so, dass sie händeringend nach Alternativen suchen. Hochschullehre macht den Lehrenden meist Spaß: sie haben die Möglichkeit, sich im Seminar, in der Vorlesung zu entfalten, sie können sich darstellen, sie führen - häufig - interessante Debatten mit Studierenden und sie sind Herr/Frau des Verfahrens. Eigentlich leiden Lehrende nicht grundsätzlich an der Art, wie gelehrt wird, sie leiden höchstens an Details: wenn die Studierenden unvorbereitet in die Seminare kommen oder wenn sie zu viele Studierende in der Veranstaltung haben, so dass es nicht mehr zu gemeinsamen Diskussionen kommen kann. Den "Kampf" um die Vorbereitung der Studierenden können die Lehrenden gewinnen, wenn sie ihre Ansprüche durchsetzen und nicht den Entschuldigungen der Studierenden ("keine Zeit, muss arbeiten") nachgeben. Als Hilfe in diesem Kampf kommt ihnen derzeit mehr die Einführung der Modularisierung - und da das Konzept der "Workload" - entgegen, als das eLearning. Im eLearning stellt sich das Problem, wer seine Ansprüche an die Arbeitsleistung der Studierenden durchsetzt nämlich genauso, wie im konventionellen Unterricht, durch eLearning wird nicht automatisch mehr gearbeitet - und wenn die Studierenden in einem eLearning-Kurs wirklich mehr gearbeitet haben als sonst, dann haben sie es meistens mit der begleitenden Warnung kommentiert, dass das aber eine Ausnahme bleiben müsse, noch mehr Kurse mit einem solchen Aufwand seien nicht zu bewältigen. Das zweite Problem, die schiere Masse der Studierenden in einem Seminar, die aus dem Seminar eine Vorlesung macht, erfordert auch nicht unbedingt eLearning als Lösung: wenn eine Teilung des Seminars in zwei parallele Gruppen aus kapazitären Gründen nicht möglich ist, dann bleibt nur die Teilung des Seminars in einen Selbststudienteil (zu Hause) und einen Diskussionsteil im Seminar, wobei dann zwei Gruppen im Wechsel die Seminartermine und die Selbststudientermine wahrnehmen. Das Selbststudium kann in Form von eLearning erfolgen, es muss aber nicht: es kann ebenso auch in der Form des Bücherstudiums organisiert werden. Was also kann eLearning den Lehrenden bieten? Es kann einerseits bei der Stoffvermittlung ein Verfahren sein, das die Studierenden zu regelmäßigen Leistungen animiert und die Lehrenden über den Leistungsstand der Studierenden informiert (wodurch auch alle Studierenden immer wieder Rückmeldungen über ihren Leistungsstand erhalten, etwa durch Kommentierungen ihrer schriftlichen Leistungen oder durch automatisierte Tests). Es kann darüber hinaus Lehr-Material bereitstellen, mit dem entdeckendes Lernen möglich ist, etwa Videomaterial, das für Analysezwecke aufbereitet ist (mit Video- und Audiospuren, Transkriptionsspuren, Fragen und Begleitmaterial). Eine weitere, die Lehre anreicherndes Material können Planspiele sein, die als "Edutainment" in der Form fachbezogener Computerspiele aufbereitet sind. Ebenso können Animationen, die komplexe Zusammenhänge visualisieren und damit anschaulicher machen, eine sinnvolle Ergänzung der Lehre sein. Und eLearning kann eine Unterstützung ganz normaler Prozesse in der Lehre sein: auf einer Lernplattform können Materialien deponiert werden, die für die Studierenden eines bestimmten Kurses bestimmt sind und nur diesen exklusiv zukommen sollen. Lehrende können Studierende in ihrem Kurs problemlos Nachrichten zukommen lassen (über die Lernplattform via eMail): diese Nachrichten können sein, dass neue Materialien auf der Plattform zu finden sind, dass die Sprechstunde verlegt worden ist, dass noch Studierende für ein Referat gesucht werden oder dass eine unklare Anweisung, was für das nächste mal zu lesen ist, präzisiert werden kann. Die Studierenden können sich untereinander erreichen, Absprachen für Arbeiten treffen, sei es für Referate, die sie mündlich halten oder für Arbeiten, die sie schriftlich abgeben sollen. eLearning ist hier die Einführung der ganz normalen Kommunikationsformen, wie sie in anderen Bereichen der Gesellschaft längst Standard sind. eLearning in diesem Sinne ist eine nachholende Modernisierung, keine Revolution, eigentlich: ganz normale Lehre in der Wissensgesellschaft. Dazu ist außer einer Lernplattform auch nichts außerordentliches erforderlich: es genügt, wenn die Lehrenden in die Lernplattform word-Skripte einstellen (es muss kein HTML sein), es genügt, wenn sie Nachrichten über die Mailfunktion versenden (das

kann mittlerweile ja fast jeder), es genügt, wenn sie das Forum ein wenig strukturieren und kommentieren. Der erste Schritt ins eLearning ist nach einer kurzen Einführung in die Lernplattform möglich - keine Lernsoftware, kein animierter Bildschirm, keine Lösung aller Lehrprobleme, sondern ein kleiner Schritt, aber eine dringend notwendige Modernisierung, damit die Vorbereitung der Studierenden für die Berufswelt von morgen nicht mit den Medien von gestern stattfindet - normale Lehre, wie sie heute sein sollte. Die zweiten und dritten Schritte, die Erstellung aufwendigerer Lehrmaterialien bis hin zu elaborierter Lernsoftware aus dem Edutainment-Bereich ist etwas, was den Spezialisten überlassen bleibt, denjenigen, die dort ihre Energie und ihre Phantasie hinein geben möchten. Es ist gut, wenn es solche Software gibt, und es ist zu wünschen, wenn andere Lehrende diese Lernsoftware in ihre Kurse übernehmen und bereit sind, die Studierenden mit dieser Lernsoftware zu begleiten. Aber das geht nicht immer ohne Probleme (siehe unten).

3.4 Was Lehrende am eLearning abschrecken kann - und was nicht

Die große Idee des Jahres 2000 war die perfekte eLearning-Software, die so gut ist, dass sie sich global vermarkten lässt. Die Perfektion der Software sollte ihr - und damit dem eLearning - zum Durchbruch verhelfen. Möglicherweise sind in dem Gedanken gleich zwei Fehler. Der globale Markt lässt auf sich warten, das ist der erste Fehler. Der zweite erscheint zunächst widersinnig: Die "Perfektion" der Lernmaterialien wirkt auf Lehrende, die noch keine Erfahrung mit dem eLearning haben, eher als Hemmschwelle, denn als Anreiz, um selbst ins eLearning einzusteigen. Da eLearning - so wie es im Jahre 2000 vielleicht auch die Vorstellung war - mit perfekter Lernsoftware gleichgesetzt wird, erscheint nicht-Computer-Experten der Weg zum eLearning nicht gangbar. Die Reaktion auf die perfekte Lernsoftware ist daher eine Verstärkung der digital divide: wer nicht schon zur "Digital-Fraktion" gehört, hat den Eindruck, dass er eLearning nicht mehr erlernen kann, er lässt die Finger davon und zieht sich auf die konventionelle Lehre zurück. Dies ist für einen Strukturwandel im Bildungssystem, für das Ziel einer Diversifizierung von Lernformen eine eher kontraproduktive Strategie. Es macht daher mehr Sinn, eLearning einzuführen als eine Politik der kleinen Schritte: wer als Lehrende schon mit Word umgehen kann, sollte ermutigt werden, ihre Word-Texte für die Studierenden auf die Lernplattform oder die Homepage des Fachbereichs zu stellen und so der eLearning-Bewegung beizutreten. Dabei kann ein weiteres abschreckendes Problem auftreten: eLearning hat mit einer für die meisten Lehrenden doch sehr unsicheren Welt zu tun, der Welt des Computers und des Internets, wobei der Computer oftmals als widerspenstig und eigenmächtig erfahren wird. Dateien auf die Lernplattform hochladen mag noch angehen, aber eine Linkliste zu erstellen, kann schon zu schwierig sein. Wenn man sich aber auf eLearning eingelassen hat, kann die Stunde kommen, in der gerade eine solche Aufgabe ansteht. Wer hilft den Lehrenden? Für Lehrende ist das eLearning mit einem Autonomieverlust verbunden. Das ist für eine Berufsgruppe, die wie kaum eine andere frei von Abhängigkeiten ist, schwer zu ertragen. Früher waren die Lehrenden gelegentlich von den Schreibmaschinen des Sekretariats abhängig, aber seitdem in den Hochschulen erwartet wird, dass Lehrende ihre Skripte selber auf dem Computer erstellen und diese der Personalnot gehorchend das auch tun, ist die Autonomie sehr hoch. Auch im Prozess des Erlernens von Textverarbeitungsprogrammen gab es Autonomieverluste, da der Computer ein widerstrebend Ding sein kann und die Lehrenden auf Hilfe angewiesen waren. Nachdem sie nun hinreichend viel über Textverarbeitung und Betriebssystem gelernt haben, so dass sie sich wieder weitgehend autonom fühlen können, wird von ihnen eine nächste Stufe von Computerkompetenz erwartet, die sie wieder in die Abhängigkeit bringt. Auch für einfache Operationen im Web brauchen viele Lehrende noch technische Assistenz. Man kann diesem Problem nur begegnen, wenn es gelingt, ein funktionierendes "eLearning-Kompetenz-Zentrum" zu etablieren, in dem - je nach Größe des Fachbereichs - studentische Hilfskräfte und wissenschaftliche Mitarbeiter zu Serviceleistungen bereit stehen. Mit Lernsoftware ist eine weitere Gefahr des Verlustes von Autonomie verbun-

den: wenn Lehrende Kursmaterialien einsetzen, die eine andere Autorin erstellt hat, dann mag das für Außenstehende doch als sehr praktisch erscheinen, da es Vorbereitungszeit für die Lehrenden einspart. Für die Lehrenden ist es allerdings ein Verlust in der Autonomie der Kursgestaltung. Es erscheint daher sinnvoller, nicht vollständige Kurse als eLearning-Software zu erstellen, die sozusagen von fremden Lehrenden en bloc übernommen werden müssen, sondern Teileinheiten als Lehrmaterial-Bausteine zu erstellen, aus denen ausgewählt werden kann, die beliebig ergänzt werden können und die den Lehrenden eine autonome Kursgestaltung ermöglichen. An einer solchen Produktion von Lehrmaterial-Bausteinen kann sich die teaching community beteiligen und auf einem offenen Marktplatz ihre Materialien austauschen. Ein weiterer für Lehrende abschreckender Effekt des eLearning ist die Schwierigkeit, in den eLearning-Prozess Personality einbringen zu können: die Lehrenden verlieren die vertraute Möglichkeit zur Selbstdarstellung vor ihrem Publikum. In der online-Lehre können sie Ihre Persönlichkeit nicht so zur Geltung bringen, wie sie das im Seminar können. Für diejenigen Lehrenden, die die Studierenden auch durch ihre Persönlichkeit faszinieren, ist das eLearning und die damit verbundene Reduktion auf die Schriftform ein herber Verlust, der kaum ausgeglichen werden kann. Vielleicht nicht abschreckend, aber erschreckend ist für manche Lehrende, dass die Studierenden heute schon Erwartungen an sie richten, sich am "eLearning erste Stufe" zu beteiligen. Es kommt immer häufiger vor, dass Studierende, wenn es um die Verteilung von Materialien geht, den Lehrenden vorschlagen: "laden Sie das doch hoch, Frau X macht das auch". Kursmaterialien "hochzuladen" ist schon für viele Studierende Teil der "normalen Lehre". Für die Studierenden ist der Umgang mit der Lernplattform eine Sache, die sie in einer Doppelstunde lernen, wenn sie nicht schon durch trial and error sich die Kenntnis der Lernplattform selbst beigebracht haben. Die digital divide geht im Fachbereich also zwischen einem Teil der Lehrenden auf der einen Seite und dem anderen Teil der Lehrenden und vielen Studierenden auf der anderen Seite. Das kann, je nach dem, wie sich das eLearning-Klima an einem Fachbereich entwickelt, zu einer unangenehmen Situation für diejenigen Lehrenden werden, die den Anschluss an das eLearning verpaßt haben; ein Teil dieser Lehrenden nimmt diese Unkenntnis zunehmend als ein persönliches Defizit wahr - das verschlechtert zwar einerseits das Klima im Fachbereich, gibt aber andererseits auch Anlass zur Hoffnung.

4 Vom Wunderkind zum Alltag - eLearning als "normale Lehre"

eLearning hat den Glanz des Wunderkinds verloren. Die Prognosen von 2000 sind kaum eingetroffen: es gibt keine Welle von perfekter eLearning-Software, die zweistelligen Zuwachsraten gibt es nicht mal bei Computerspielen, geschweige denn bei eLearning-Software und die Invasion der ausländischen Hochschulen ist auch noch in weiter Ferne. Statt, dass sich auf dem Top-Level des eLearning große Dinge tun, hat sich an den grass roots eine Menge entwickelt. Zumindest im Fachgebiet der Sozialen Arbeit ist die Lernsoftware nicht zu einem kommerziellen Renner geworden. Dennoch ist eLearning auf der Siegerstraße - allerdings nicht in der Weise, wie sie die Bildungspolitiker um die Jahrtausendwende befördern wollten. eLearning ist auf dem Wege, zu einem alltäglichen Werkzeug zu werden und das ist ein großer Erfolg. eLearning setzt sich nicht als kommerzielle Lernsoftware durch, sondern in der Gestalt der ganz "normalen Lehre". eLearning wird daher den Status eines abgegrenzten eigenständigen Produkts verlieren, Elemente dessen, was wir bisher eLearning nannten, werden Einzug halten in den Lehralltag und dort so unspektakulär sein wie Tafel und Kreide. Und ebenso wenig wie man Tafel und Kreide als "mechanische Kommunikationstechnologie" in der Lehre bezeichnet, wird man in Zukunft für die Kommunikation über Computer und Internet noch den Begriff eLearning benutzen. Die Lehre wird sich differenzieren und online-Kommunikation (Forum, Mail, Chat), online-Transport der Materialien (Skripte, Aufsätze, Aufgaben-Lösungen der Studierenden auf einer Lernplattform) und Medieneinsatz (Film,

Animation, Audio, Visualisierung) werden so selbstverständlich werden, wie heute overhead-Folien und Fotokopien. In diesem Sinne wird der Begriff eLearning verschwinden, er hatte seine große Zeit, bevor es eLearning eigentlich gab. Aber das Verschwinden des Begriffs eLearning bedeutet nicht seinen Untergang, im Gegenteil, eLearning ist dabei sich durchzusetzen, nicht weil es etwas Besonderes ist, sondern weil es etwas alltägliches geworden ist. Normale Lehre.