

Lust auf Lernen? – über neue Wege und Unwägbarkeiten in der Journalistenausbildung

Benjamin Wischer

Vision und Regelwerk

Als ureigenstes Thema der Kommunikations- und Medienwissenschaft, hat jüngst ein beflissener Vertreter dieser Disziplin die Formulierung von Perspektiven für die Lehre im Rahmen neuer Medien bezeichnet. Der Anlass war die bislang zweite Zusammenkunft der medien- und kommunikationswissenschaftlichen e-learning Projekte auf einem von der TU Ilmenau gemeinsam mit der Universität Trier initiierten Workshop im Dezember 2002.

Obschon die Bund-Länder-Kommision für Bildungsplanung und Forschungsförderung im Jahre 2002 bereits mehr als 1.000 Angebote im Bereich der multimedial gestützten Lehre verzeichnet, stecken die medien- und kommunikationswissenschaftlichen Bemühungen noch in den Kinderschuhen¹.

Die einleitende These darf also als Forderung verstanden werden: die Kommunikations- und Medienwissenschaft muss sich das Thema „Lehren und Lernen mit neuen Medien“ zu eigen machen. Mit dem aufkeimenden Engagement der Kommunikations- und Medienwissenschaft scheint sich aber zuallererst ein Diskurs innerhalb der fachlichen community zu wiederholen, der langfristig zwar unvermeidbar scheint, meines Erachtens aber zum falschen Zeitpunkt einsetzt. Im Kern geht es dabei um die sinnvolle Forderung nach Plattformunabhängigen Entwicklungen, die den Einsatz der multimedialen Lehrangebote an allen Medien- und Kommunikationwissenschaftlichen Instituten erlauben. Dabei wird Plattformunabhängigkeit aber nicht nur als informatorische Größe behandelt sondern bezieht sich mit der Forderung nach fachlicher Kanonisierung auch auf die Realräume, die Studiengänge verschiedener Bildungsanbieter, deren Curricula und Module, so die zugrundeliegende Annahme, soweit divergieren das der Einsatz andersorts entwickelter elektronischer Lerneinheiten daran scheitern könnte. Dieser Diskurs

¹ Anm.: Auf der DGPuk Jahrestagung im Mai 2002 in Dresden wurden sieben medien- und kommunikationswissenschaftliche Projekte vorgestellt, die sich zu diesem Zeitpunkt überwiegend noch in der Konzeptionsphase befanden.

ist vor allem deshalb verfrüht, weil er den konzeptuellen Fokus künftiger e-learning Projekte bereits einengt ohne auf Erfahrungen rekurren zu können, die das grundlegende didaktische Konzept, das bei solchen Forderungen mitschwingt, bekräftigen würden. Proprietäre Eigenentwicklungen vermeiden zu wollen, die über die Institutsgrenzen nicht hinaus gelangen ist wichtig. Doch einen Rahmen festlegen zu wollen, in dem bereits vorgegeben ist wie multimediale Lehrangebote auszusehen haben und wie sie eingesetzt werden, ist mehr als bedenklich. Denn hier wird ein Regelwerk erdacht bevor die Möglichkeiten formuliert wurden.

Im Folgenden soll versucht werden den medien- und kommunikationswissenschaftlichen Handlungsbedarf zum fachspezifischen und eigenständigen Einsatz neuer Medien in der Lehre zu formulieren. Basierend auf den grundlegenden Axiomen des symbolischen Interaktionismus soll eine Perspektive vorgestellt werden, die wissenschaftliche Lehre als wechselseitigen Prozess der Bedeutungsgeneration begreift und die konzeptuelle Aufgabe der Planer multimedialer Lehrangebote allem voran in der Entwicklung von kommunikativen Strukturen sieht. Bildungsanbieter sind Bedeutungsgeneratoren und insofern nicht nur Wettbewerber in einem ökonomischen Sinne sondern auch auf dem Markt der Deutungen. Das wird sowohl anhand der eingangs geschilderten Kanonisierungsdebatte, als auch anhand der grundsätzlichen Skepsis der Verfechter traditioneller Lehre gegenüber den elektronischen Terrains, deutlich. Ausgeklammert bleiben dabei all zu oft die „Nachfrager“, die Studierenden, die in nicht unbeträchtlicher Weise das System Wissenschaft konstituieren.

Im Rahmen meiner Arbeit als Planer eines studienbegleitenden Onlineangebotes für den Internationalen Studiengang Fachjournalistik an der Hochschule Bremen sehe ich mich ein ums andere mal mit den Unwägbarkeiten webbasierter Lehre konfrontiert. So rasant sich technologische Entwicklungen mitunter auch vollziehen: der Versuch technische Potentiale für die Lehre urbar zu machen kann langwierig und am Ende ernüchternd sein.

Die Chancen, die sich im Rahmen neuer Vermittlungs- und Gesellungsformen für die Lehre On- & Offline ergeben machen aber vor allem eines: **Lust auf Lernen.**

1. Modernisierungsverlierer Medienwissenschaften?

Das bislang eher stiefmütterliche Verhältnis der Kommunikations- und Medienwissenschaften zum Einsatz neuer Medien in der Lehre weicht nach und nach der Einsicht, dass medialer und gesellschaftlicher Wandel nicht nur als fakultatives Forschungsfeld zu begreifen ist.

So wie sich derzeit tradierte Berufsbilder und Profile verändern erwachsen auch konkrete Anforderungen an bestehende Strukturen und Konzepte innerhalb der Lehre. Damit sind nicht die punktuellen Erfordernisse des Arbeitsmarktes gemeint, sondern vielmehr jene grundlegenden strukturellen Veränderungen, die letztlich eine Dezentralisierung und De-institutionalisierung von Bildungsprozessen bedingen. Während das klassische, das analoge Deutungsmuster in diesen Entwicklungen zunächst eine wachsende Konkurrenz² zwischen Realräumen und alternativ digitalen Räumen erkennt, lässt sich unter einem anderen Blickwinkel De-institutionalisierung als eine Variable begreifen, die durch die Vernetzung einst linearer curricularer Inhalte ein wachsendes Maß individueller Bildungsautonomie befördert.

Dieses Verständnis vorausgesetzt lassen sich insbesondere für kommunikationswissenschaftliche Studiengänge Konzepte formulieren, die mit der Implementierung neuer Medien in die Lehre einen grundsätzlichen curricularen Wandel verknüpfen.

2. Ungenutzte Chancen

Kommunikationswissenschaftliche Studien, oft ergriffen als universitäre Vorbildung für Medienberufe, sollen vor allem ein kritisches Bewusstsein schaffen für die gesellschaftlichen Implikationen medialer Strukturen, für Funktionen und Anforderungen an die unterschiedlichen Systeme. Die notwendige Formulierung einer ganzheitlichen Perspektive auf, und nonlinearer Modelle von, Kommunikationsprozessen, ist dabei aber nach wie vor eingebettet in lineare Curricula und Lehrveranstaltungen. Dieses Dilemma wurzelt nicht einzig im Fach. Die übergeordneten formalen Strukturen von großen Systemen, wie auch Hochschule und Universität³, hinken Modernisierungsschüben hinterher und lassen Reformen meist erst verspätet zu. Hier bestimmt, wie bei Geleitzügen, der langsamste das Tempo. Die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien sind vielerorts Bestandteil sogenannter Multimedia-Offensiven, zaghaften Versuchen zur Formulierung hochschulweiter Strategien und der Befähigung der Lehrenden zum Einsatz neuer Medien. Die Förderung fachspezifischer Lösungen, innovativer didaktischer Konzepte wird indes vernachlässigt.

² Anm: Diese Furcht beschreibt etwa Peter Glotz, der den Handlungsbedarf der Alma Mater angesichts der Kommerzialisierung von Bildungsangeboten im Netz formuliert. Vgl.: GLOTZ, Peter: Die beschleunigte Gesellschaft. Hamburg 2001

³ Anm.: Diese Systeme sind ihrerseits eingebettet in die Hochschullandschaft im föderalen System der Bundesrepublik Deutschland.

Das die initiative der geisteswissenschaftlichen Fachbereiche bis dato kaum erwähnenswert ist, hängt unter anderem auch mit der Art und Weise zusammen, wie sich die individuelle Reputation wissenschaftlichen Personals in ihrer fachlichen *community* generiert. Die Durchführung von Lehrveranstaltungen ist für die fachliche Wertschätzung nahezu bedeutungslos. Die Anzahl von Forschungsprojekten, Publikationen und Vorträgen hat hier nach wie vor ein weitaus größeres Gewicht. Indes haben gerade neue Medien das Potential diese Systematik zu unterwandern. Online-Lehre verspricht Anerkennung über die Hörsäle hinaus. Gerade die überwiegende Absenz medienwissenschaftlicher Konzepte ist bemerkenswert und führt zu der Frage:

bleibt E – Learning die Domäne exakter Wissenschaften und instruktiven Lernens? Oder lässt sich aus einer geistes- und sozialwissenschaftlichen Perspektive ein konzeptueller Handlungsbedarf formulieren?

2.1 Aufgabe: E-Learning

Mit dem Einsatz neuer Medien in der Lehre sind ebenso viele Erwartungen wie Befürchtungen verknüpft. Wenn in den fachlichen Communities über Für und Wider von e-learning diskutiert wird, so scheint es zumindest, dann richtet sich der (skeptische) Blick zwar mehr oder weniger nach vorn, nicht aber auf die gegenwärtigen Strukturen bestehender Lehre.

Vor die Aufgabe gestellt den, zumindest in technologischer Hinsicht, reformwilligen Ausbildungsstätten ein adäquates Konzept zu erarbeiten sieht sich früher oder später jedes Projekt mit den Widrigkeiten konfrontiert, die sich an den Schnittstellen von curricularen Erfordernissen, informatorischer Kompetenz und dem Medium inhärenter Gestaltungsbedingungen ergeben. So sind etwa wissenschaftliche Texte schon aufgrund ihrer Länge scheinbar ungeeignet für ein Medium, das dem klassischen Konzept des Lesens entbehrt. Die Hierarchien und Pfade bestehender Lernumgebungen eignen sich nicht für jede curriculare Problemstellung. Der Wunsch nach einem studienbegleitenden Onlineangebot erfordert zudem die schwierige Verzahnung von Online- und Präsenzlehre. Das dass mitunter eben auch strukturelle Veränderungen in der Präsenzlehre erfordert, stößt nicht immer auf Verständnis. All diese Aspekte kulminieren in der grundlegenden Forderung nach Usability. Aus dieser zunächst scheinbar uneinlösbaren Forderung lässt sich unter einem bestimmten Blickwinkel, ein fachspezifischer und vor allem tragfähiger Lösungsansatz formulieren.

Usability, begriffen als didaktische Urbarmachung technischer Potentiale, legt ein konzeptuelles Vorgehen nahe, das eine ganzheitliche Einschätzung der fachspezifischen Anforderungen den informatorischen und gestalterischen Überlegungen voranstellt. Wenn dies zunächst auch selbstverständlich und mit

dem Bauhaus Slogan "form follows function" griffig propagiert klingen mag, die fachzentrierte Umsetzung von E - Learning Projekten bleibt bislang weitgehend ein frommer Wunsch.

2.2 Klassische Lehre mit neuen Medien

Dort wo an solchen Konzepten gearbeitet wird, in Erfurt, Ilmenau, Trier oder in Zürich, weiß man um die Unwägbarkeiten multimedialer Lehr & Lernkonzepte. Ein Indiz für die Adaptionproblematik neuer Medien auf die klassische Lehre ist der Jargon der Entwickler, die man von multimedialer Aufbereitung, Sequenzierung und Modularisierung sprechen hört. Den Projekten gemein ist das modulare Prinzip, also im Sinne der Adaptivität, dem klassischen Curriculum entlehnte Lehrveranstaltungen. Das umfangreichste Programm, im Hinblick auf die Migration von Lehrbuchtexten in eine elektronische Lernumgebung, wird derzeit an der Universität Erfurt im Rahmen des Projektes *CLIC*⁴ erarbeitet. Unter der Leitung von Patrick Rösler sollen hier fünfzehn studienbegleitende Lernmodule entstehen. Multimedial wird hier begriffen als Anreicherung von Texten mit Bildern, Infografiken, sowie hier und da kurzen Filmen. Interaktivität erschöpft sich in *richtig/falsch* Übungen. Ähnlich ist der Ansatz des Projektes *SycomSelf* unter der Leitung von Ottfried Jarren am Institut für Publizistikwissenschaft und Medienforschung der Universität Zürich⁵.

Ein weiterreichender Ansatz liegt dem Gemeinschaftsprojekt der Universitäten Trier und Ilmenau *Amace* zugrunde. *Goal based Scenarios* ist der passende Anglizismus für eine stärker anwendungsorientierte Ausrichtung didaktischer Konzepte. Und eben hier liegt das eigentliche Potential neuer Medien. Individuelle Lernwege in einem offenen System, das Zusammenhänge aus der eigenen Anwendung heraus und in Echtzeit veranschaulichen kann.

2.3 Geisteswissenschaftliche Technikferne

Der dazu notwendige effektive Einsatz von, im engeren Sinne längst nicht mehr neuen, Informations- und Kommunikationstechnologien, erfordert eine Zusammenführung vorhandener Komponenten beziehungsweise die Optimierung vorhandener Lösungen zur Realisierung individueller Konzepte. Die Technikferne der kommunikationswissenschaftlichen E-learning Pioniere lässt sich anhand der Äußerung eines Projektleiters verdeutlichen, der auf die Frage warum er die Programmierung (und übrigens auch das Design) seiner

⁴ computer based learning introduction to communications, www.clic-online.de

⁵ im Internet unter www.sycom.unizh.ch

Lernumgebung ausser Haus gegeben habe, eingestand er hätte keinen Schimmer gehabt wie er einen Programmierer hätte einstellen sollen.

All zu oft also wird den Technikern das konzeptuelle Feld überlassen. Etwa dann, wenn aus Ermangelung eigener Ressourcen auf Fremdentwicklungen aufgesetzt werden muss, die bereits eine Struktur vorgeben. Lernplattformen, egal ob kommerziell oder open-source, müssen den Bedürfnissen ihrer künftigen Anwender angepasst sein. Das die Sequenzierung in kleinstmögliche Lerneinheiten sowie die Wissensabfrage in multiple choice oder richtig/falsch Tests nicht auf jede Disziplin anzuwenden ist, kann indes nicht den Softwareentwicklern angelastet werden. Insbesondere nicht dort wo eine Vielzahl von Entwicklern an einem allgemein zugänglichen Quellcode arbeitet.

Wen wundert es, das gerade die exakten, die technischen und naturwissenschaftlichen Fächer so präsent sind, besteht doch hier eine größere Nähe zu den Entwicklern. Darüber hinaus kollidiert die Form der instruktiven Wissensvermittlung nicht mit Art und Weise wie in der Präsenzlehre Wissen vermittelt wird. Aus einer geistes- und sozialwissenschaftlichen Perspektive lässt sich nun insofern ein immenser Handlungsbedarf formulieren, als das weder der Lehrgegenstand noch die damit verbundenen Vermittlungsformen in ein solch vorgefertigtes Raster passen. Dennoch scheint zumindest vordergründig in einer Frage einvernehmen unter den kommunikationswissenschaftlichen E-Learning Pionieren zu herrschen: Online-Angebote sind nur als sinnvolle Ergänzung zur Präsenzlehre zu begreifen. Allerdings ist der Begriff "studienbegleitend" Auslegungssache.

2.4 Didaktische Einbahnstrassen

Das Erfurter Projekt CLIC setzt hier auf eine klare Top-Down Kommunikation. Lehrinhalte werden erst dann den Studierenden zugänglich gemacht, wenn die entsprechende Präsenz - Lehrveranstaltung anläuft. Auf diese Art und Weise werden extrinsisch motivierte Lernsituationen begünstigt, denn die Studierenden können nicht mehr selbst entscheiden wann sie sich einem bestimmten Thema zuwenden. Lehrbücher und Skripten erlauben da weitaus mehr zeitunabhängigkeit.

2.5 Blended Learning : autonome und kooperative Lernprozesse On- und Offline

Präsenzlehre, vielerorts gezwungenermaßen expositorisch, lässt sich nicht entkoppeln vom örtlichen Erleben. Auch wenn seminaristische Lernsituationen

die Ausnahme bleiben, kooperatives Lernen findet zunächst dort seinen Weg wo man sich trifft. Studienbegleitende Online-Angebote eröffnen aber die Möglichkeit Lernprozesse zu organisieren, die jenseits des klassischen Curriculums fachliche Zusammenhänge erkennen und individuell formulieren lassen. Der Brückenschlag zwischen Präsenz und Online Lehre erschöpft sich dann nicht in virtuellen Komponenten klassischer Curricula, sondern bedingt einen nachhaltigen Transfer von Lehr- und Lernkonzepten.

Dazu muss eine ganzheitliche Einschätzung der fachspezifischen Anforderungen formuliert werden, die sowohl die curricularen als auch die individuellen Lehr- und Lernziele berücksichtigt. Der Einsatz neuer Medien zur Verbesserung der Lehre erfordert darüber hinaus, die didaktische Urbarmachung technischer Potentiale. Medienkonvergenz, multiple Vernetzung und Ortsunabhängigkeit legen dabei bereits ein, dem Medium inhärentes, Prinzip der non-linearität und Offenheit zugrunde. Im Rahmen studienbegleitender Online-Angebote können, diesem Prinzip entsprechend, individuelle Lernwege in den organisierten Lernprozess eingebettet werden.

2.6 Herausforderung

Die mit der Konzeption studienbegleitender Online-Angebote einhergehende Verantwortung, nämlich die Gewährleistung eines für die Nutzer inhaltlich und funktional zuverlässigen Angebotes, muss von Anfang an ernst genommen werden. Die Entwicklung eines solchen Angebotes ist daher in mehrererlei Hinsicht eine Herausforderung: Inhalte, didaktisches Konzept, Gestaltung und technische Umsetzung sind untrennbar miteinander verknüpft. Die Maxime bei all dem muss lauten: die Möglichkeiten neuer Medien zur Verbesserung der Lehre auszuschöpfen und den Optimierungsbedarf bestehender technischer Lösungen aus den fachspezifischen Anforderungen heraus zu formulieren.

3. Fachspezifische Anforderungen

Mit der Einführung der Journalistik an deutschsprachigen Universitäten Anfang der siebziger Jahre wurde der bildungspolitischen Forderung nach einer hochschulgebundenen Journalistenausbildung Rechnung getragen. Der hohe Praxisbezug und die (immer intensivere) wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Forschungsgegenstand Journalismus trägt seitdem Früchte: Journalisten mit Fach- und Sachkompetenz.

Der Einsatz neuer Medien in der hochschulgebundenen Journalistenausbildung bietet die Chance Strukturen zu schaffen, die die Dualität akademischer und praktischer Auseinandersetzung fördern und darüber hinaus wechselseitige Bezüge herzustellen.

Wenn man die Journalistik als Teildisziplin der sozialwissenschaftlichen Kommunikationswissenschaft begreift, wird außerdem deutlich wie mit der Einrichtung webbasierter kommunikationswissenschaftlicher Lehrangebote eine curriculare Anbindung der exklusiven Journalistik-Studiengänge an die Mutterwissenschaft möglich wird. Während sich die Journalistik primär mit jenem Ausschnitt öffentlicher Kommunikation beschäftigt der vom Journalismus getragen wird, bildet die Kommunikationswissenschaft mit Modellen, Theorien und Methoden nach wie vor die Grundlage theoretischer Beschäftigung innerhalb der Journalistik. Die Adaption von Modellen des Kommunikationsablaufes im Rahmen verschiedener Medien für die Journalismusforschung ist bis heute charakteristisch für die Journalistik.

Die akademische Konsolidierung der Journalistik in den letzten dreißig Jahren, beförderte kontinuierlich neue Themenfelder auf die Agenden der Journalismusforschung und führte zu einer weiteren Binnendifferenzierung des Faches. Die Einrichtung des Internationalen Studienganges Fachjournalistik an der Hochschule Bremen kann durchaus als Teil dieser Entwicklung begriffen werden. Die Beschäftigung mit Journalismen wie dem Wirtschafts- oder Technikjournalismus wird hier zum curricularen Kern hochschulgebundener Journalistenausbildung.

Eine veränderte Medienwelt erfordert ein neues journalistisches Profil. Die Kenntnis der Produktionsformen im Rahmen neuer Medien, die Qualifizierung für einen hoch dynamischen und grenzüberschreitenden Markt; hier sind neue Aufgaben für die Journalistenausbildung entstanden.

Vordergründig wurzelt hier auch der zentrale Beweggrund für den Einsatz neuer Medien in der Lehre. Nämlich schlicht in den Möglichkeiten die sich aus der vielbeschworenen Medienkonvergenz ergeben. Vielschichtiger Darstellungsmöglichkeiten, Interaktivität sowie synchrone und asynchrone Kommunikationsmodi. Wenn hier auch zweifelsohne ein immenser Mehrnutzen entstanden ist, das eigentliche Potenzial für die Lehre liegt in der dem Medium inhärenten Non-linearität.

4. Das Bremer Journalistik Modell

Das Projekt *J.O.E – journalistic online education*, das derzeit an der Hochschule Bremen realisiert wird⁶, hat sich Nachhaltigkeit auf die Fahnen geschrieben und entwickelt mit der virtuellen Lehrredaktion ein E-Learning Environment, das den fachspezifischen Anforderungen der Journalistik gerecht werden soll. Hier wird ein ganzheitlicher Ansatz vorgestellt, der für den internationalen Studiengang Fachjournalistik erarbeitet wurde. Der Studiengang an der Hochschule Bremen wurde 1997 ins Leben gerufen und zählt, mit 30 Studierenden pro Semester, zu den eher kleinen Studiengängen. Insofern ist das Bremer E-Learning Engagement weder motiviert durch eventuell erhoffte Rationalisierungseffekte noch durch die zwingende Kompensation von organisatorischen Mängeln innerhalb der Präsenzlehre. Seminaristische Lernsituationen erlauben eine individuelle Betreuung der Studierenden und projektorientierte Arbeitsweisen.

Gemeinsam mit dem *Institute for new Dimensions* (InD) wurde ein studienbegleitendes Online-Angebot konzipiert, das auf dem Grundgedanken der hochschulgebundenen Journalistenausbildung, der Verknüpfung von Anwendung und Reflexion, basiert. Die virtuelle Lehrredaktion, gleichermaßen persönliche Arbeitsoberfläche und Lernumgebung, ist in ihren Funktionen einem journalistischen Arbeitsplatz nachempfunden. Das heißt den Studierenden stehen neben studien- und selbstorganisatorischen Anwendungen zahlreiche journalistische Werkzeuge in Form von Links, Datenbanken und Online-Diensten zur Verfügung. Der journalistischen Arbeit, zum Beispiel für die bereits in der klassischen Lehrredaktion entstandene Publikation [*econ.tec*], werden hier unterstützende Angebote zur Seite gestellt.

Die Besonderheit der virtuellen Lehrredaktion ist nun, dass im Sinne einer fragenorientierten Navigation, ein umfassendes Lehrangebot aus der spezifischen Anwendung heraus anwählbar ist. Module zu den journalistischen Darstellungsformen, Recherche, Medienrecht, Mediengeschichte oder Politik können im Kontext der jeweiligen Fragestellung angewählt werden und erlauben Bezüge zu weiteren relevanten Themenbereichen.

⁶ Anm.: Im Rahmen des Landesmedienprogramms *bremen in t.i.m.e.* Laufzeit:2002-2005

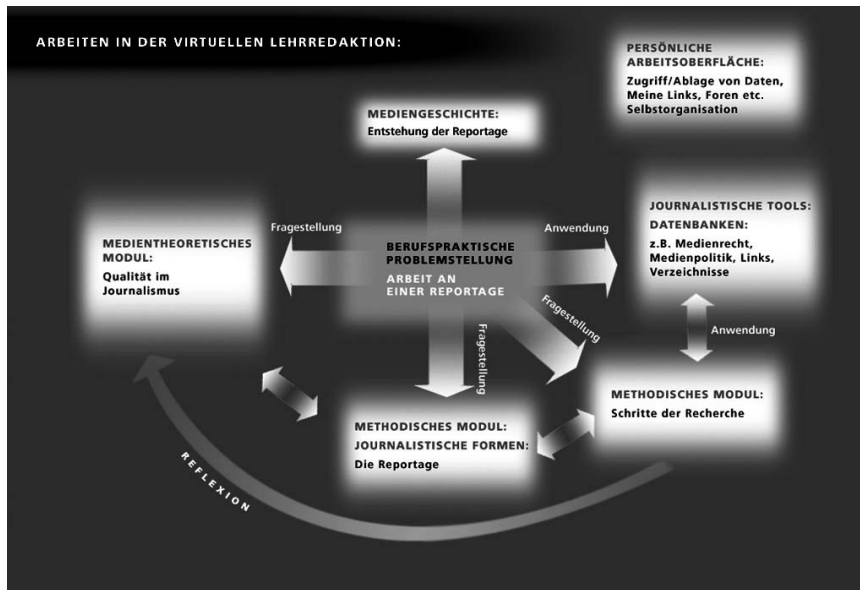


Abb.1: Arbeiten in der virtuellen Lehrredaktion

Darüber hinaus bieten Planspiele und Übungen die Möglichkeit, Erlerntes im geschützten Raum zu erproben. Recherchieren als Spiel? Derartige Überlegungen kamen bisher einem Frevel gleich. Ist doch die gründliche Recherche das A&O zur Gewährleistung journalistischer Qualität. Doch bieten interaktive Medien eine immense Vielfalt neuer Darstellungs- und Interaktionsmöglichkeiten, die völlig neue Ansätze innerhalb der Journalistenausbildung ermöglichen. Zeitgleich kann journalistischer Alltag realitätsnah im ergebnisoffenen Experiment erprobt und instruktiv begleitet werden.

4.1 Infrastruktur für kooperative Lernformen

Mit der virtuellen Lehrredaktion soll den Studenten eine Infrastruktur für kooperative Lernformen im Sinne eines peer to peer networks bereit gestellt werden. Ob die Studierenden dieses Angebot nutzen wollen oder nicht, steht ihnen frei. Es erfolgt keine Lernkontrolle. Individuelle Lernwege können hier der gesamten Lerngemeinschaft dienen. Informationen (Hinweise, Links und

sonstige Materialien), die der einzelne Studierende sammelt, können in das System eingestellt und so allen Nutzern zugänglich gemacht werden.

Während der administrative Filter herkömmlicher Lernplattformen eine Top-Down Kommunikation vorsieht, die dem Hierarchischen Gefälle von Lehrendem zu Lernendem entspricht, stehen in einem peer-to-peer network geprüfte (vom Dozenten) und ungeprüfte (von Studierenden) Informationen nebeneinander. Auf diese Art und Weise entsteht ein lebendiges System mit einem nachhaltigen Transfer von Lehr- und Lernkonzepten.

5. Details: Die virtuelle Lehrredaktion

Die Entwicklung eines e-learning environments wie der virtuellen Lehrredaktion verlangt neben der Lösung informatorischer Aufgaben, nach einem Anwenderorientierten Kommunikationsdesign. Bei der webspezifischen Umsetzung von Lerninhalten potenziert sich die Forderung nach einer optimalen Verzahnung von Design, Textgestaltung und Kommunikationszielen. Bei allen diesen Faktoren muss der Aspekt Lernen im Vordergrund stehen. Insofern müssen Navigationsstruktur, Textdesign sowie der Einsatz der verschiedenen Kommunikationskanäle jeweils im Hinblick auf ihre Tauglichkeit für die webbasierte Lehre überprüft werden. Die Ergebnisse von Usability Untersuchungen sowie die Erkenntnisse aus Gestaltungs- und Kommunikationstheorie liefern dabei nur die Eckwerte für die Entwicklung von elektronischen Lernumgebungen.

Wo bin ich ? Wie bin ich hierher gelangt ? Wohin gelange ich von hier ? Diese zentralen Fragen sollte die Lernumgebung an jedem Punkt deutlich beantworten. In der virtuellen Lehrredaktion wird neben multiplen Navigationsmöglichkeiten eine klare Gliederung der Inhalte in „Themenparks“ bzw. verschiedene Bereiche vorgenommen, die neben der inhaltlichen Gliederung eine räumliche Orientierung für den User ermöglichen. Jeder der Bereiche wird im Sinne der Gesamtgestaltung eigene, unverwechselbare Charakteristika haben, die helfen sollen sich sicher und zeitsparend in der Lernumgebung zu bewegen.

Damit aber in der virtuellen Lehrredaktion möglichst vernetzt gearbeitet werden kann, haben wir als zweite Navigationsebene ein Filialenprinzip eingeführt. So sind die wichtigsten Features aus den einzelnen Bereichen jederzeit im Kontext der jeweiligen Anwendung anwählbar und bilden gewissermaßen Filialen eines anderen Bereiches. Der jeweilige Raum muss also nicht unbedingt verlassen werden um bestimmte Features eines anderen Raumes zu nutzen. Im Folgenden sollen die wichtigsten Bereiche der virtuellen Lehrredaktion vorgestellt werden.

5.1 J.O.E: LAB – Der Planspielmodus innerhalb der virtuellen Lehrredaktion

Im Rahmen der virtuellen Lehrredaktion sollen, neben der Arbeit an konkreten Projekten, berufspraktische Problemstellungen im Online-Planspiel durchspielt werden. Dabei können, im Team oder allein, vorgegebene Szenarien aus dem redaktionellen Alltag bearbeitet werden.

Im Vordergrund steht dabei die „spielerische“ Auseinandersetzung mit journalistischen Entscheidungsprozessen und Arbeitsabläufen, insbesondere auch im Hinblick auf die Arbeit im Team. Die Beschäftigung mit den im Planspiel thematisierten Problemstellungen bietet den Teilnehmern die Möglichkeit einer Realitätsnahen Übung bereits erworbener methodischer Grundlagen. Das Planspiel ist ein Modus innerhalb der virtuellen Lehrredaktion, das heißt das die Arbeitsumgebung der Lehrredaktion mit all ihren Tools und Kommunikationsmöglichkeiten auch im Planspiel nicht verlassen wird. Bei der Bearbeitung der Szenarien kann insofern auf ein breites unterstützendes Angebot journalistischer Tools zurückgegriffen werden. Die Entscheidungsfindung im Team kann so etwa im Chat stattfinden.

Im Bereich J.O.E:LAB stehen verschiedene Übungen und Planspiele zur Auswahl, die sich sowohl in ihrer Prozessarchitektur als auch in den dabei verfolgten Lernzielen unterscheiden. So wird es zum einen Übungen geben, die vor allem das Texten für Print- oder Onlinemedien (Überschriften, Unterzeilen, Artikel) thematisieren, zum anderen wird es Planspiele zur methodischen Recherche oder den redaktionellen Arbeitsweisen geben, die umfangreich den Prozess der Informationsbeschaffung und der redaktionellen Arbeit veranschaulichen.

5.1.1 Planspiel: methodisches Recherchieren

Wie erarbeiten Journalisten einen Artikel? Welche Kanäle nutzen sie zur Informationsbeschaffung, wie stellen sie sicher das ein Sachverhalt präzise dargestellt und seine Relevanz richtig eingeordnet wird? Journalistische Methodik ist bislang nur Gegenstand einiger Lehrbücher⁷ gewesen. Im Rahmen neuer Medien bietet sich die Möglichkeit den Prozess der journalistischen Arbeit, Schritt für Schritt, an aktuellen Themen und anhand der eigenen Erfahrung zu veranschaulichen. Am Anfang jedes Planspiels steht der Einstieg in das Thema also etwa der Eingang einer Pressemitteilung in der Redaktion.

⁷ Vgl.: HALLER, Michael: Recherchieren – Ein Handbuch für Journalisten. München 1987

Die Materialien, die zu Beginn des jeweiligen Szenarios bereitgestellt werden, können verschiedene Pressemitteilungen, Zeitungsartikel, Film und Tondokumente, Informantenaussagen, sowie eine Schilderung der Vorgeschichte eines spezifischen Themas umfassen. Auf Basis dieser Informationen muss zunächst eine Entscheidung hinsichtlich der Relevanz des Themas und damit des Umfangs von Recherche und Berichterstattung gefällt werden. Hilfestellung leisten dabei ein methodischer Input (etwa in Form einer Grafik zu den Nachrichtenfaktoren), sowie Checklisten zur Herausarbeitung der zentralen Aussagen und Akteure. Ist diese erste Entscheidung getroffen, beginnt die Recherche. Je nachdem, welchen Weg der Recherche der Spieler eingeschlagen hat, werden jetzt mögliche Schritte angeboten. Entscheidet man sich für einen Schritt also zum Beispiel „Anruf in der Pressestelle xy“ erhält man realitätsnah Informationen, und kann anschließend entscheiden, ob man die Recherche fortsetzen möchte oder ob die gesammelten Informationen zur Erstellung eines Artikels genügen.

Unter Umständen wird der Spieler einem Sachverhalt im Rahmen einer „kleinen“ Recherche zu einem bestimmten Zeitpunkt doch eine größere Relevanz einräumen und seine Recherche erweitern. Die gesammelten Informationen fließen am Ende in einen Artikel ein, der je nach Informationsdichte und Art, der zur „Veröffentlichung“ gewählten Informationen, sowie der daraus gezogenen Schlussfolgerungen, gestaltet ist. Zudem wird anhand von Artikeln, die zu dem jeweiligen Sachverhalt tatsächlich veröffentlicht wurden, die Möglichkeit geboten das eigene Ergebnis einzuordnen. Ein methodisches Feedback rundet das Planspiel ab. Die einzelnen Recherschritte werden hier noch einmal hinsichtlich der gewählten Methodik aufgelistet und das praktische vorgehen somit dokumentiert.

The screenshot shows a web-based interface titled "LAB" with the subtitle "Methodisches Recherchieren 'Szenario Musical Theater'". The interface is divided into several sections:

- Navigation:** A top bar with tabs for :ME, :MODULE, :LAB, :TOOLS, :COMMUNITY, :FACTS, :ECONTEC, and :HELP.
- Left Sidebar:** A "DOSSIER" section with links for PRINT (Taz-Artikel 14.02., WK-Artikel 14.02.), TV (Büten & Binnen), RADIO (Diverse Beiträge), and GESPRÄCHSNOTIZEN (K.P. Schulenberg, R. Meyer-Brede, Schösser, Senator).
- Main Content Area:**
 - FRAGEN AN JENS BÖHRNSEN:** Includes a "TELEFON" icon and a list of questions:
 - KPS hat seine Anteile an der Musical Betriebsgesellschaft an die Korn Arend Gruppe verkauft. Auslöser, so Schulenberg, sind nicht eingelöste Zusagen der Stadt.
 - Sie gehören schon seit geraumer Zeit zu den entschiedenem Gegnern der Staatssubventionierung des Musicals. Sind sie jetzt zufrieden?
 - Welche Zukunft geben sie dem Musical nach dem Schulenberg ausgestiegen ist?
 - ANTWORT:** A quote: "Ich kenne solche Zusagen nicht - aber allein die Tatsache, dass Schulenberg die Verantwortung jetzt abgibt, erweckt bei mir den Eindruck, dass er dem Musical keine Zukunft mehr gibt." Below it are buttons for "WEITERE FRAGEN" and "GESPRÄCH BEENDEN".
 - HILFE:** A section with a hand icon and text explaining the role of a journalist and the importance of research in journalism.
- Right Sidebar:**
 - EREIGNISSE:** A list of events: 09.00 Eingang der PM, 10.00 Redaktionssitzung, 11.00 ARCHIV, 13.00 Termin mit Schulenberg, 14.00 Redaktionssitzung, 14.30 Telefonat mit Klaus Schlosser, 15.00 Termin mit Meyer-Brede, 17.00 Telefonat mit Senator.
 - Time:** A digital clock showing 17:30.
 - Nächstes Ereignis:** A notification: "Der Chefredakteur beruft eine Redaktionssitzung für 18.00 Uhr ein!" with a clock icon.
- Bottom:** A "FRAGEN" section with a "AKTUELLE" label and a row of portraits of people, including J. Böhrnsen (SPD).

Abb. 2: Planspiel „methodisches Recherchieren“

Die Prozessarchitektur des Planspiels, also Szenario – Entscheidungs-option – methodischer Input – Feedback, wurde im Rahmen des E-Learning Projektes zunächst einmal exemplarisch erarbeitet. Künftig können weitere Themen, durch studentische Arbeitsgruppen oder Dozenten, in den Planspielmodus einfließen.

5.1.2 Planspiel : „Redaktionelle Arbeitsweisen“ (Tageszeitung)

Der redaktionelle Alltag ist geprägt von standardisierten Arbeitsabläufen, die zur Gewährleistung journalistischer Qualität unabdingbar sind. Im Planspiel haben die Studierenden die Gelegenheit die redaktionellen Arbeitsweisen spielerisch kennen zu lernen und Schritt für Schritt die Entstehung einer Zeitungs Ausgabe

mitzuerleben. Im Rahmen des Planspiels sind verschiedene Übungen zu absolvieren, die vor allem den professionellen Umgang mit Nachrichten schulen sollen. Strukturen und Abläufe innerhalb einer Tageszeitungsredaktion bilden dabei den spielerischen Rahmen.

5.1.3 Übung: „Texten für Printmedien“

Aktuelle Berichterstattung erfordert rasche Entscheidungen und handwerkliche Sicherheit. Der professionelle Umgang mit Informationen ist die Grundvoraussetzung journalistischer Qualität. Der Nachrichtenwert einer Information, die geeignete Darstellungsform, das passende Bild – all das gilt es zu ermitteln, bevor die Arbeit am Text beginnt: Einstieg finden, Vorspann aufbauen, Text organisieren. Und dabei ist der Platz im Blatt begrenzt: der Seitenspiegel diktiert auf den Anschlag die Länge von Überschrift, Unterzeile und Artikel. In dieser Übung erhält man verschiedene Informationen (Pressemitteilungen, Agenturmeldungen, Polizeiberichte) die es zu bearbeiten gilt. Ziel der Übung ist es eine Zeitungsseite zu füllen. Der Seitenspiegel legt dabei bereits den Platz für Texte (unter Umständen auch Darstellungsformen) und Bilder fest. Per Drag & Drop lassen sich aus der Menüleiste passende Bilder für die einzelnen Artikel in die entsprechenden Felder ziehen. Im Texteditor können On- oder Offline die Artikel geschrieben und in den gewählten Seitenbereich gestellt werden. Hilfestellung bieten Checklisten zu den W-Fragen, Überschriften-Vorschläge und der Anschlagzähler. Die fertige Zeitungsseite kann dann versendet, abgespeichert oder direkt ausgedruckt werden.

Abb. 3: Übung „Texten für Printmedien“

5.2 J.O.E.: MODULE

Obwohl e-learning Module nicht im Mittelpunkt des stark anwendungsbezogenen Konzeptes stehen, bildet J.O.E.:Module nahezu den umfangreichsten Bereich der virtuellen Lehrredaktion. Im Hinblick auf die mit dem zugrundeliegenden Konzept angestrebte, engere curriculare Vernetzung der zwei zentralen Referenzfelder der Journalistik, ist die modulare Aufarbeitung Medientheoretischer und Medienpraktischer Grundlagen von großer Bedeutung. Medientheorie und Medienpraxis sind Gegenstand mehrerer Module in der virtuellen Lehrredaktion. Gemäß den Feldern journalistischer und wissenschaftlicher Beschäftigung widmen sich die einzelnen Module ausgewählten Themenbereichen der jeweiligen Disziplin. Im MODULE- Bereich sind über Menüs zu Medientheorie und Medienpraxis die sortierten Module anwählbar. So findet man hier etwa über den Pfad *Medienpraxis – Radio – Stilformen* - ein Modul zur Radioreportage. Ebenso lässt sich über Medienpraxis – Print – Strukturen ein Modul zur Einführung in die redaktionellen

Arbeitsweisen anwählen. Im Menü erhält man jeweils eine Zusammenfassung des Modulinhalts, sowie eine Angabe zur Bearbeitungsdauer.

5.2.1 Module und Lerneinheiten

Ein Modul besteht in der Regel aus fünf bis sechs Lerneinheiten die wiederum in thematische Unterpunkte gegliedert sind. Jeder dieser Unterpunkte umfasst ca. fünf bebilderte Text-sheets. Jede Lerneinheit schließt mit einer Zusammenfassung des vorangegangenen Stoffes und einer Reflexionsaufgabe ab. Die im Text thematisierten Inhalte werden jeweils ergänzt durch Infografiken, Audio und Videofiles, sowie Fotos. Farblich hervorgehobene Fachbegriffe, thematische Zusammenhänge oder Namen öffnen per Mausklick ein erläuterndes Glossar, das sich aus der Datenbank J.O.E:FACTS speist. Hier erhält man ein Kurzinfo zum gewählten Begriff und kann bei weitergehendem Interesse zur Übersicht des thematischen Bestandes in J.O.E:FACTS gelangen.

Eine weitere Möglichkeit der vertiefenden Navigation bietet die im Featureframe enthaltene Anzeige relevanter Module und Übungen, sowie thematischer Links.

5.3 J.O.E: COMMUNITY das peer to peer network in J.O.E.

Der Gemeinschaftsgedanke ist ein zentraler Aspekt von J.O.E.. Kooperative Lernformen sollen über die Möglichkeiten der synchronen (etwa im Planspiel) und asynchronen Kommunikation gefördert werden. Die Lernumgebung bietet dabei eine Reihe von Möglichkeiten, die sowohl über den Featureframe, als auch über das Menü im Bereich J.O.E: COMMUNITY anwählbar sind. Die Einrichtung spezifischer Foren zu Themenschwerpunkten, Seminaren oder Arbeitsgruppen ist eine Möglichkeit, um sich über vermittelte Lehrinhalte auszutauschen und in Diskussion zu treten. Die gemeinsame Arbeit an Projekten kann hier ebenso stattfinden, wie der Austausch von Lehrmaterialien und Arbeitspapieren. Es soll ein peer to peer Network entstehen, das nicht nur den Austausch unter den Studierenden fördert, sondern auch den Kontakt zu Lehrenden, zu Experten aus Wissenschaft und Praxis und zu Absolventen erleichtert. Absolventen des Studienganges Fachjournalistik, die eventuell bereits im Beruf stehen, können weiterhin die Angebote der virtuellen Lehrredaktion nutzen und sind kompetente Ansprechpartner in der Community. Außerdem bietet sich die Möglichkeit in diesem Bereich, in regelmäßigen Abständen, Chats mit Experten aus Wissenschaft und Praxis anzubieten, in denen die Studierenden ihre Fragen direkt an die jeweiligen Medienprofis richten können, ohne das diese vor Ort sind. Die COMMUNITY ist auch der Raum in dem studentische Projekte vorab intern präsentiert und zur Diskussion gestellt werden können.

5.4 J.O.E: ME die Selbstorganisation in J.O.E.

Wir begreifen das Studium als umfassendes Wissensprojekt und wollen, im Rahmen der virtuellen Lehrredaktion, alle studienrelevanten Aspekte berücksichtigen und den Studierenden der Fachjournalistik ein umfassendes Angebot bereitstellen. Dazu gehören die studienorganisatorischen Belange, die mitunter einen Grossteil der Studienzeit beanspruchen.

Der Zugriff auf die verschiedenen Features zur individuellen Studienorganisation ist einerseits über den Featureframe möglich, andererseits über den individuellen Bereich der virtuellen Lehrredaktion: J.O.E:ME. Dieser Bereich ist gewissermaßen das virtuelle Büro, der eigene Raum des Studierenden. Hier bietet ein Menü Zugriff auf die komplette Selbstorganisation, also die eigenen Links, die individuelle Dateienablage, Kontakte und den persönlichen Kalender. Außerdem erhält der Studierende hier einen Überblick über Studienfortschritt, Seminare, Arbeitsgruppen und Foren an denen er teilnimmt, sowie Zugriff auf das persönliche Bibliothekenkonto und die Technikausleihe des Instituts.

5.5 [econ.tec] Online-Redaktion

Bereits in der klassischen Lehrredaktion des Studienganges entstanden ist die Publikation *econ-tec*, ein Magazin das sich Themen aus Wirtschaft und Technik widmet. Jeweils ein Semester produziert gemeinsam eine komplette Ausgabe. In der Online-Redaktion können die Studierenden künftig noch effektiver zusammenarbeiten und werden gleichzeitig mit neuen Formen der journalistischen Arbeit vertraut gemacht. Redaktionssitzungen können im Chat abgehalten, Texte direkt in den vorläufigen Seitenspiegel eingestellt werden. Ein Recherche-pool ermöglicht den Zugriff auf die Ergebnisse vorangegangener Recherchen der Redaktion.

Abb. 4:[econ.tec] Online-Redaktion

Insbesondere die Journalistik verspürte lange Zeit eine gewisse Erklärungsnot, was die Frage der Relevanz dieser Disziplin für aktuelle Journalismusprobleme anbelangt. Die Journalistenausbildung an Hochschulen als Professionalisierung eines Quereinsteiger Berufes, als reflexive Ergänzung handwerklichen Schaffens wurde in dieser Hinsicht von den Praktikern eher belächelt. Angesichts des Innovations-Drucks den die Medienbranche im allgemeinen und der Journalismus im besonderen derzeit erlebt, gewinnt die Journalismusforschung aber zunehmend an Bedeutung. Gerade im Zusammenhang mit neuen Darstellungsformen scheint die Frage nach journalistischer Qualität an Bedeutung zu gewinnen. Wenn bislang die Themenfelder der Journalistik von Redaktionsstrukturen über journalistische Arbeitsbedingungen bis hin zu soziographischen Untersuchungen nur selten auf die Agenden der Praktiker gelangten, so scheint sich mit der Frage struktureller und technologischer Perspektiven ein höchst nachgefragtes Forschungsfeld zu eröffnen. Denn die Erprobung neuer Arbeits- und Darstellungsformen wie etwa im Rahmen der Online-Redaktion [econ.tec] ist, für die unter immensem Druck stehende, Medienbranche nicht ohne weiteres leistbar.

6. Nachhaltige Strukturen schaffen: Wissenstransfer

Finanziert aus Mitteln der Forschungsförderung drohen viele gute Ansätze nach der Förderperiode auf ihren Servern zu verstauben. Um diesem ungewollten Ende entgegenzuwirken hat man in Bremen eine strukturelle Verzahnung von On- und Offline Lehre entwickelt, die im Kern auf den Einbezug der Studierenden zielt. Die angehenden Fachjournalisten werden hier zu Autoren und erweitern im Rahmen der Präsenzlehre das Online-Angebot selbst. Glossare, Datenbanken, Planspielszenarien und Lehrtexte entstehen in studentischen Arbeitsgruppen. Geplant ist zudem der Aufbau einer Community innerhalb der virtuellen Lehrredaktion, die, im Sinne eines *peer to peer networks*, Absolventen, Studierende und Lehrende auf einer Kommunikationsplattform und zu gleichen Bedingungen zusammenbringt. Ein solch gebündelter Austausch von Ideen ist bislang in den Medienwissenschaften unerreicht.

Mit der virtuellen Lehrredaktion wurde ein Konzept entwickelt, das für die hochschulgebundene Journalistenausbildung ein enormes Potential bietet. Die zentralen curricularen Anforderungen an die Fachjournalistik, liegen in der Verknüpfung von medientheoretischen Grundlagen mit praxisbezogenen Ausbildungsanteilen, sowie in der Schulung fachlicher Vermittlungskompetenz. Die Entwicklung eines umfassenden E-Learning Environments, zur Förderung autonomer und kooperativer Lernprozesse, ermöglicht es durch ein adäquates Lehr & Lernkonzept diesen Anforderungen noch besser gerecht zu werden. Und der Blick auf den Medienmarkt der Zukunft macht deutlich, inwieweit die qualifikatorischen Anforderungen an die Journalistenausbildung stetig wachsen. So ist die journalistische Arbeit längst nicht mehr an ein Medium gebunden. Die mediale Konvergenz erfordert zunehmend die mehrmediale Realisierung von Beiträgen⁸.

E-Learning kann in einem reformierten und erweitertem Curriculum eine ganz entscheidende Funktion erfüllen: die Integration von notwendigen individuellen Lernwegen in den organisierten Lernprozess.

7. Handlungsbedarf: Netzwerke bilden

Der Wunsch nach einem studienbegleitenden Onlineangebot mündet nicht immer in einem Forschungsantrag und nicht jede Forschungsförderung ermöglicht die Umsetzung von Hochglanzprojekten. Wenn ein oder zwei wissenschaftliche Mitarbeiter an der Konzeption von multimedialen Lehr- und Lernmitteln arbeiten

⁸ etwa Printprodukte im Internet mit Videosequenzen

und dazu die gesamte webspezifische Umsetzung bestellen müssen, bleibt vieles auf der Strecke. Intra- und interdisziplinäre Kooperationen bieten die Möglichkeit Entwicklungen anderer Forschungsprojekte zu nutzen und den eigenen Fokus stärker auf zentrale fachspezifische Aspekte zu konzentrieren. Für die Journalistik heißt das, sich auf die Referenzfelder zu konzentrieren die im Zentrum des Faches stehen also zum einen medienpraktische Anteile (journalistisches Handwerk) zum anderen medienreflexive Anteile, also die Beschäftigung mit Kommunikatoren, Organisationsstrukturen, Prozessen und Leistungen der Medien.

Die kommunikationswissenschaftlichen Disziplinen die ebenso ein fester Bestandteil des Journalistikstudiums sind, können im Austausch mit anderen kommunikations- und medienwissenschaftlichen Projekten in das Curriculum einfließen.

7.1 Fachinterne Kooperationen

Während derzeit die Debatte unter den E-learning Entwicklern um die Fragen der Standardisierung kreist, lässt sich für die kommunikationswissenschaftlichen Projekte, in dieser Hinsicht, ein zunächst weniger technikbetonter Handlungsbedarf formulieren. Ein rundes Curriculum, das alle studienrelevanten Themen berücksichtigt und möglicherweise das Präsenzstudium ergänzt, kann nur im Rahmen fachlicher Kooperationen entstehen. Die Kooperation der einzelnen Initiativen zum Aufbau eines "runden" Curriculums, der Austausch von Modulen, die Zusammenarbeit bei der Erarbeitung von Datenbanken: all das sind notwendige Diskussionspunkte. Dabei werden rechtliche Fragen, wie etwa die Autorschaft von Hochschul-Professoren, Rechte Dritter sowie Log-in - Vereinbarungen zu klären sein. Eine intensive inhaltliche und konzeptuelle Zusammenarbeit der fachlichen Community, On- und Offline, ist dabei die Grundvoraussetzung für das Gelingen curricularer Modernisierung in den Kommunikations- und Medienwissenschaften. Das open source – Prinzip, dass heißt, der allgemein zugängliche Quellcode forschungsgeförderter Softwareentwicklungen, die Anwender zu Mitentwicklern werden lassen, lässt sich durchaus auf die inhaltlichen Projektentwicklungen übertragen. Wer hier mit Kommerzialisierungsgedanken kokettiert, wer kooperationsfreie Prestigeprojekte durchführen will, der schafft fragile Wissensinseln, die mit dem Projektende nach und nach in der Datenflut zu versinken drohen.

7.2 Technische Kooperationen

Die Entwicklung eines E-Learning Environments, wie etwa der virtuellen Lehrredaktion, erfordert die enge Zusammenarbeit von Autoren, Gestaltern und Programmierern.

Dort wo die Kompetenzen für die verschiedenen Aufgaben nicht gebündelt an einem Ort sind, machen interdisziplinäre Kooperationen Sinn. Etwa wenn andernorts an informatischen Lösungen gearbeitet wird, die Eigenentwicklungen, die ohnehin nicht zu finanzieren wären obsolet machen.

7.3 Externe Kooperationen

Die Quellen wissenschaftlicher Arbeit sind oft nur schwer zugänglich. Im Falle der Medien und Kommunikationswissenschaften sind das etwa die Archive von Medienunternehmen, von Zeitungen und Zeitschriften, Fernseh- und Radiosendern. Die Multimediale Umsetzung von Lerninhalten erfordert zudem den Einsatz von audiovisuellen Materialien.

In der ersten Konzeptionsphase von J.O.E. wurden daher bereits erste Gespräche mit verschiedenen Medienunternehmen geführt. Solche Kooperationen ermöglichen es, das volle Repertoire neuer Medien sinnvoll für die Lehre auszuschöpfen.

8. Die webspezifische Umsetzung von Lerninhalten

Das Studium der Medien- und Kommunikationswissenschaft ist textbasiert, Grundlagenwissen muss nach wie vor erlesen werden. Nun reicht es nicht aus Lehrbuchtexte oder Skripten ins Netz zu stellen. Die multimediale Umsetzung von Lerninhalten erfordert maßgeschneiderte Lösungen. Das Schreiben von Lehrtexten für die Online-Lehre muss in enger Zusammenarbeit mit den Gestaltern der Lernumgebung stattfinden. Ob externe Autoren beauftragt werden oder ob (wie im Falle von J.O.E.) Professoren und Wissenschaftliche Mitarbeiter, die Texte entwickeln hängt im wesentlichen mit den zur Verfügung stehenden Ressourcen zusammen. In jedem Fall bedarf es eines ständigen Austausches mit den einzelnen Autoren.

8.1 Textdesign

Nicht immer lassen sich Lehrinhalte ausschließlich visualisieren oder in anwendungsbezogenen Übungen thematisieren. Vieles muss auf der Textebene belassen werden.

Das Dilemma mit dem sich die Planer studienbegleitender Online – Angebote konfrontiert sehen lässt sich anhand der Ergebnisse der Poynter Studie umreißen. Die Nutzer von Internetangeboten lesen nur oberflächlich, sie „scannen“ die einzelnen Seiten. Kurzfassungen werden wesentlich öfter aufgerufen als ganze Artikel. Die Forscher empfehlen daher, neben der grafischen Hervorhebung zentraler Begrifflichkeiten, die Hälfte des konventionellen Textumfangs. Aber wissenschaftliche Texte sind lang und gleichzeitig bündelnd, und insofern nur schwer zu kürzen.

Wie also kann unter dem Gesichtspunkt Usability die Präsentation wissenschaftlicher Texte von den Gestaltungsmöglichkeiten neuer Medien profitieren. Hans-Jürgen Bucher begreift Textdesign als eine Strategie, um die Lücke zwischen Inhalt und Form zu schließen.⁹ Während Bucher im Textdesign die Chance erkennt das journalistische Dilemma „investigativ, aber unansehnlich versus leserfreundlich, aber oberflächlich“¹⁰ aufzulösen, lässt sich diese Perspektive auch für die Problematik wissenschaftlicher Texte in elektronischen Lernumgebungen formulieren.

Die redaktionelle Aufgabe der Autoren und Gestalter von E-Learning Modulen ist es, Lehrinhalte strukturiert und anschaulich (populär) zu vermitteln. So wie sich in der journalistischen Darstellung neue Textformen und Strukturprinzipien entwickelt haben, bedingt ein ganzheitliches Verständnis von Text- und Präsentationsform auch in der wissenschaftlichen Lehre neue Formen der Vermittlung.

9. E – Learning als Chance

Den zahlreichen E-Learning Skeptikern, Kulturpessimisten und Verfechtern klassischer Lehre bleibt zu entgegnen, dass, selbst wenn keines der laufenden Projekte sich über die Förderperiode retten sollte, zumindest doch ein nachhaltiger Diskurs über neue Lehr- und Lernkonzepte initiiert wurde. Und das ist dringend notwendig. Denn über kurz oder lang werden sonst zeitgemäße Bildungsmodelle Mangelware sein. Die Hiobsbotschaften aus den USA, wo derzeit ambitionierte Großprojekte mehr oder weniger renommierter Institutionen die “E - Learning Krise“ erleben, sind kein Beleg für die Untauglichkeit web-basierter Lehrangebote. Hier wird eher deutlich wie langsam geglaubte Entwicklungen mitunter rapide und reflexionsfrei zur “festen“ Größe der Alltagswelt werden. Die Konzeptionsarmut der kommerziellen

⁹ Vgl.: BUCHER, Hans-Jürgen: Textdesign – Zaubermittel der Verständlichkeit. Die Tageszeitung auf dem Weg zum interaktiven Medium. In: HESS-LÜTTICH/HOLLY/PÜSCHEL (Hg.): Textstrukturen im Medienwandel. Frankfurt am Main 1996

¹⁰ Ebenda

Lehrangebote, der mangelnde Einbezug der Studierenden, die hier zu zahlenden Bildungsabnehmern werden, – all das ist Ergebnis einer verfehlten Strategieentwicklung. Wenn rein geldgesteuerte Konzepte scheitern, weil die innere Nachfrage fehlt, dann kann die Konsequenz daraus nur eine strukturelle Überprüfung der Konzeption sein. .

Aufgabe der Kommunikations- und Medienwissenschaften muss es daher sein, diese Entwicklungen zu thematisieren und adäquate Konzepte für curriculare Problemstellungen zu formulieren. Wie der Igel dem Hase, drohen sonst die neuen Medien der wissenschaftlichen Lehre zuzurufen: „Ick bün all hier!“