

E-Learning - Bildung im digitalen Zeitalter

Michael Wache

Einleitung

Die politische Bildung in Deutschland steht seit Jahren unter einem starken Legitimations- und Modernisierungsdruck. Dies gilt für die Bundeszentrale für politische Bildung in gleicher Weise wie für alle anderen Einrichtungen und Akteure der politischen Bildung. Auch wenn Produkte und Leistungen der politischen Bildung für die jeweiligen Zielgruppen in der Regel kostenfrei sind, müssen sich Einrichtungen der politischen Bildung als Dienstleister begreifen, die ihre Produkte und Leistungen auf einem Markt anbieten.

Im harten Wettbewerb um die knappen finanziellen Ressourcen der öffentlichen Hand müssen Träger der politischen Bildung die Bereitstellung öffentlicher Mittel für ihre Arbeit durch den Nachweis rechtfertigen, dass ihre Produkte und Dienstleistungen für das Funktionieren der Demokratie in Deutschland nach wie vor unverzichtbar sind. Grundvoraussetzung dafür ist, dass diese Produkte und Dienstleistungen bei den Kunden (=Zielgruppen) eine positive und wirkungsvolle Resonanz finden. Diese positive Wertschätzung können Träger der politischen Bildung nur erreichen, wenn ihre Angebote so attraktiv sind, dass die adressierten Zielgruppen bereit sind für die "Konsumtion" dieser Angebote entsprechende Mittel aus ihren knappen Budgets an Zeit, Aufmerksamkeit und Lebensenergie aufzubringen.

Der für die Herausbildung der Informations- und Wissensgesellschaft konstitutive Prozess der Digitalisierung aller gesellschaftlichen Lebensbereiche setzt den Markt der politischen Bildung in gleicher Weise unter Modernisierungsdruck wie alle anderen Märkte in modernen Gesellschaften. "E-Learning" - als eine neue Kultur des Lehrens und Lernens in der Informations- und Wissensgesellschaft - lautet der Schlüsselbegriff für die Digitalisierung im Bereich der Bildung. Für Dienstleister der politischen Bildung eröffnet e-Learning zum einen die Möglichkeit ihren bisherigen Kunden neue attraktive Produkte und Dienstleistungen zu offerieren, zum anderen bietet e-Learning die Chance neue Kundengruppen für die politische Bildung zu gewinnen.

Anders als in den Bildungsbereichen berufliche Bildung und Hochschule, in denen es längst nicht mehr darum geht, ob e-Learning überhaupt Sinn macht, sondern das "Wie macht man es am Besten" erkundet und diskutiert wird, müssen in der politischen Bildung jedoch viele Akteure und Entscheidungsträger erst noch davon überzeugt werden, dass es auch für sie an der Zeit ist dieses Neuland zu betreten.

Grundlagen von e-Learning

E-Learning: Begriff & Lernkultur

E-Learning-Szenarien sind Lernumgebungen in denen Lernprozesse menschlicher Individuen durch den Einsatz digitaler Technologien (zur Aufzeichnung, Speicherung, Übertragung, Be- und Verarbeitung, Anwendung und Präsentation von Informationen) unterstützt und ermöglicht werden. Die Merkmale:

- interaktive und multimediale Gestaltung der Lerninhalte (Contents);
- Abwicklung der Lernprozesse über digitale Netzwerke (Internet oder Intranet);
- netzbasierte lernbegleitende Kommunikation (Mitlerner – Lerner – Tutor) bilden in summa die neue Qualität und Zukunft der Lernkultur "e-Learning".

Erst in Lernumgebungen, die alle diese Merkmale aufweisen, können die Mehrwertpotenziale von e-Learning (s.u.) in vollem Umfang ausgeschöpft werden. Als Schlüsselbegriff einer neuen, auf digitalen Technologien basierenden Kultur des Lehrens und Lernens hat sich der Terminus "e-Learning" erst Ende 2000 im internationalen und deutschen Diskurs etabliert. Für komplexe Lernarrangements, in denen netzbasierte Lernumgebungen mit Präsenzlernverfahren kombiniert werden, hat sich der Terminus "Blended Learning" eingebürgert.

In der öffentlichen und fachwissenschaftlichen Kommunikation kursieren neben dem Begriff "e-Learning" eine Reihe verwandter Begriffe, wie Telelernen, virtuelles Lernen, netzbasiertes Lernen und technologiegestütztes Lernen. Der Begriff e-Learning deckt das Aktionsfeld ganzheitlicher und damit adäquater als diese Begriffe ab. Zudem bringt die zeitgeistige Kompatibilität des Begriffs e-Learning zu anderen e-Begriffen wie e-Business, e-Government und e-Politics zum Ausdruck, dass die soziokulturelle Modernisierung im Praxisfeld Bildung durch den Einsatz digitaler Technologien vorangetrieben wird.

Kulturgeschichtliche Vorläufer von e-Learning-Szenarien waren bzw. sind das traditionelle Fernstudium, Lernprogramme auf CD-ROM (Computer Based Trainings/CTB), Lernprogramme auf Audiokassetten sowie das Bildungsfernsehen. In e-Learning-Umgebungen werden die verschiedenen Teil-Tugenden dieser Lernszenarien synergetisch aufgehoben.

E-Learning: Begreifen

Die vorgehende Erörterung des Begriffs e-Learning umreißt grob, was gemeint ist, wenn von e-Learning die Rede ist. Diese definitorische Bestimmung des Begriffs allein kann indes nicht begreifbar machen, wo und wie "e-Learning" in der Gesellschaft praktiziert wird. Ein tiefer und weiter gehendes Verständnis der vielfältigen Inhalte, Formen und Folgen von e-Learning gewinnt man, wenn man dieses Phänomen unter den folgenden zwei Aspekten analysiert .

1.

E-Learning ist eine neue Kultur des Lernens und des Lehrens, die durch das Zusammenspiel folgender Teilsysteme zustande kommt:

- die Lerner
- die Learning Provider (Bildungsplaner, Autoren, Lehrer, Dozenten, Tutoren)
- die Technologien (Autorenwerkzeuge und Lernplattformen)
- die Inhalte und Lernumgebungen

Das Zusammenwirken dieser Teilsysteme ist in verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen verankert, in denen Lernen institutionell abgewickelt wird. Solche "Lernorte", an denen heute e-Learning schon aktiv oder zumindest ansatzweise praktiziert wird, sind insbesondere die Bildungsbereiche Business (berufliche Aus- und Fortbildung), Hochschule, Schule und politische Bildung.

2.

E-Learning wird von Anbietern und Nutzern praktiziert. Wer die gesellschaftliche Realität von e-Learning begreifen will, muss deshalb analysieren, welche Akteure, mit welchen Motiven, welche e-Learning-Aktivitäten auf der Anbieter- und auf der Nutzerseite realisieren.

Mehrwertpotenziale

E-Learning als eine historisch neue Kultur des Lernens und Lehrens wird sich nur durchsetzen, wenn e-Learning nachweislich didaktische und wirtschaftliche Vorteile gegenüber bisherigen vordigitalen Lernszenarien bringt. Die Erfahrungen der bisherigen Projektpraxis und die Erkenntnisse der Forschung zeigen, dass e-Learning - zumindest dem Potenzial nach - sowohl für den Lernenden als auch für die Personen, die Lernumgebungen organisieren (Learning Provider), eine ganze Reihe solcher Mehrwerte bereit hält.

Aus der Perspektive des Lernenden befördern e-Learning-Szenarien:

- die flexible Organisation des Lernprozesses in Bezug auf Lernort, Lernzeiten, Lerndauer, Lernweg und Lerninhalte;
- die Lernmotivation durch attraktive Multimediapräsentationen oder spielerische Lernszenarien;
- die kognitiv "einleuchtende" Darstellung komplizierter Lerngegenstände durch Visualisierungen, Animationen und Simulationen;
- das Bereitstellen wirklichkeitsnaher, interaktiver Übungsumgebungen;
- das Bereitstellen umfangreicher Wissensressourcen für das jeweilige Lernthema, (z.B. Glossare, Lexika, Bibliotheken, Linklisten, Literaturlisten);
- das teamorientierte Lernen durch neue, über das Netz abgewickelte Kommunikations- und Kooperationsszenarien.

Aus der Perspektive der Organisatoren von Lernumgebungen (Learning Provider) ermöglichen e-Learning-Szenarien:

- die schnelle, örtlich unbegrenzte Distribution von Lernangeboten;
- die schnelle und kostengünstige Aktualisierung von Lerninhalten;
- die effiziente Produktion von neuen Lerninhalten;
- die Wieder- und Weiterverwertung von einzelnen Lerninhalten;
- erhebliche Einsparungen bei Reisekosten und Dienstausschlag in der betrieblichen Weiterbildung.

Im Jahr 2003 ist e-Learning als netzbasierte Lernkultur noch immer sehr jung – kaum sieben Jahre alt. Die Tatsache, dass die vorgehend genannten Mehrwertpotenziale in der bisherigen Projektpraxis erst in geringem Umfang eingelöst werden, ist deshalb kein Grund, an der Zukunftsfähigkeit des e-Learning zu zweifeln.

Strukturelle Nachteile

Die Erfahrungen der bisherigen Projektpraxis zeigen, dass e-Learning-Szenarien strukturelle Nachteile im Vergleich zu face-to-face-Lernszenarien haben. Die fehlende Präsenz von Lehrenden und Mitlernern bedeutet, dass wichtige, intersubjektiv eingespielte Kognitions- und Kommunikationsroutinen, die über non- und paraverbale Signale abgewickelt werden, nicht zur Verfügung stehen.

Die zwischenmenschliche Wahrnehmung und Kommunikation in netzbasierten Szenarien beschränkt sich auf das Schreiben und Lesen von Texten. Diese Situation beeinträchtigt die Kommunikation in Lernszenarien unter folgenden Aspekten:

- Der Lehrer oder Moderator verliert wichtige Instrumente, um das Verhalten der Lerner und der Lerngruppe einzuschätzen und zu beeinflussen.
- Dem Lernenden fehlen wichtige Möglichkeiten, um vom Lehrenden und von Mitlernern motivierende und Verständnis fördernde Aufmerksamkeits- und Bestätigungssignale zu bekommen.
- Für alle Akteure in der Lernumgebung gibt es erhebliche Restriktionen:
 - differenziert auszudrücken, was man meint;
 - differenziert zu verstehen, was Andere wie meinen;
 - die Kommunikationssituation einzuschätzen;
 - den Ablauf der Dialogführung zu koordinieren.
- Die Abwicklung von gleichzeitigen (synchronen) Gruppenkommunikationen ist für die Beteiligten kognitiv sehr anspruchsvoll, weil die gesamte Organisation des Kommunikationsprozesses über explizite, neu zu definierende Textsignale gesteuert werden muss.

Fazit: Für eine breite gesellschaftliche Akzeptanz und Nutzung netzbasierter Lernszenarien müssen im Zusammenspiel von Technologie und Mensch erst noch neue Techniken und Routinen der netzbasierten Kommunikation entwickelt, vereinbart und eintrainiert werden.

Lernen

Um Lernprozesse durch den Einsatz digitaler Technologien wirksam unterstützen und optimieren zu können, muss man wissen, wie Lernprozesse funktionieren und durch welche Faktoren sie beeinflusst werden.

Was ist Lernen?

Durch Aufnahme und Verarbeitung von Informationen generieren Menschen in Lernprozessen mentale Strukturen, auf denen die Eigenschaften "Wissen", "Gefühle"

und "Fähigkeiten" basieren. Informationen werden beim Lernen nicht einfach passiv konsumiert – der Erwerb von Wissen vollzieht sich vielmehr als unablässiges Überprüfen, Bestätigen, Strukturieren und Erweitern von mentalen Strukturen. Menschliche Individuen realisieren in Lernprozessen deshalb immer aktive mentale Leistungen.

In alltäglichen und wissenschaftlichen Kontexten bezeichnet der Begriff Lernen i.d.R. Praxisformen, in denen Lernprozesse zielgerichtet organisiert und absolviert werden. Unter diesem Blickwinkel bezeichnet "Lernen" eine Subjektaktivität, die unter methodischer Anleitung an institutionalisierten "Lernorten" – angefangen vom Elternhaus, über den Kindergarten, die Vorschule, Schule, Berufsschule, Hochschule, berufliche Weiterbildung bis zur außerschulischen Erwachsenenbildung - stattfindet.

Neben diesen Lernprozessen gibt es aber auch eine Vielzahl von Lernprozessen, die menschliche Individuen sozusagen "nebenbei" - integriert in andere Lebensaktivitäten wie "Kommunizieren", "Spielen", "sich informieren" - realisieren. Ebenso wie "Wissen" und "Fähigkeiten" unterschiedliche Grade der Bewusstheit haben, gibt es auch bei Lernprozessen unterschiedliche Grade der Bewusstheit und Intentionalität. Analog zu dem in der Kognitionsforschung geprägten Begriff des "tacit knowledge" haben viele im Alltag realisierte Lernprozesse den Charakter eines "tacit learning". Dabei handelt es sich um Lernprozesse, die nicht bewusst als "Lernleistungen" absolviert und reflektiert werden. Gerade im Kontext der e-Learning-Kultur sind diese "nebenbei"-Lernprozesse unter dem Begriff "Informelles Lernen" in den letzten Jahren verstärkt ins Blickfeld der Forschung geraten. Auch in der politischen Bildung spielen solche Prozesse des informellen Lernens eine große Rolle, denn politische Werte, Einstellungen und Wissensbestände prägen sich bei den meisten Menschen in erster Linie durch eine Vielzahl alltäglicher, unreflektierter und häufig unbewusster Lernprozesse aus. Fasst man den Begriff des Lernens unter diesem Blickwinkel, bildet Lernen eine zentrale Dimension der alltäglichen Lebenspraxis, die sich in dem Diktum ausdrücken lässt: "Man kann (fast) nicht nicht lernen."

Grundlage für die didaktische Gestaltung von e-Learning-Szenarien bilden Theorieannahmen, die Antworten auf zwei Fragen geben: "Wie funktionieren Lernprozesse generell?" und "Wie müssen Lernszenarien gestaltet sein, damit sie Lernprozesse optimal unterstützen?"

In der Forschung und Fachkommunikation zu diesen beiden Fragen dominieren seit einigen Jahren Positionen, die sich aus den Annahmen des konstruktivistischen Paradigmas ableiten lassen. Im deutschsprachigen Diskurs haben in diesem Zusammenhang folgende Annahmen von Heinz Mandl¹ große Verbreitung gefunden:

¹ Vgl. u.a. Mandl, H./ Winkler, K., Neue Medien als Chance für problemorientiertes Lernen an der Hochschule. In: Issing, L.J. / Stärk, G. (Hrsg.), Studieren mit Multimedia und Internet. Ende der traditionellen Hochschule oder Innovationsschub?, Münster/New York/München/Berlin 2002, S. 31-48.

Wie funktionieren Lernprozesse generell?

- Lernen ist ein aktiver Prozess, der nur über eine aktive Beteiligung des Lernenden möglich wird.
- Lernen ist ein selbstgesteuerter Prozess, d.h. beim Lernen realisiert der Lernende Steuerungs- und Kontrollprozesse.
- Lernen ist ein konstruktiver Prozess, d.h. ohne den individuellen Erfahrungs- und Wissenshintergrund und eigene Interpretation findet kein Lernen statt.
- Lernen ist ein situativer Prozess, d.h. Lernen erfolgt stets in einem spezifischen Kontext.
- Lernen ist ein sozialer Prozess, d.h. Lernen ist ohne sozialen Austausch nicht möglich.

Wie müssen Lernszenarien gestaltet sein, damit sie Lernprozesse optimal unterstützen?

- Lernen in einem authentischen Kontext:
Inhalte sollten sich an Problemen orientieren, die für die Lernenden relevant sind. Die Darstellung von realistischen Problemen oder authentischen Fällen sichert einen hohen Anwendungsbezug des Gelernten.
- In multiplen Kontexten lernen:
Die Lernenden sollten dazu angeregt werden, das Gelernte in unterschiedlichen Problemstellungen zu betrachten (z.B. durch Integration verschiedener Anwendungsbeispiele in das Lernarrangement).
- Lernen in einem sozialen Kontext:
Das gemeinsame Lernen und Arbeiten sollte Bestandteil möglichst vieler Lernphasen sein (z.B. Lernen in Kleingruppen an der Lösung eines authentischen Falls).
- Mit instruktionaler Unterstützung lernen:
Den Lernenden sollten die erforderlichen Informations-Ressourcen zum Lernen zur Verfügung gestellt werden und sie sollten die Möglichkeit haben, bei Bedarf Unterstützung durch einen Berater zu bekommen.

Technologien

Die besten Technologien für die Planung, Entwicklung und Abwicklung von e-Learning-Szenarien werden inzwischen hohen Qualitätsansprüchen gerecht. Hinsichtlich der Funktionsbereiche lassen sich grundsätzlich zwei Gruppen unterscheiden: Autorenwerkzeuge und Lernplattformen.

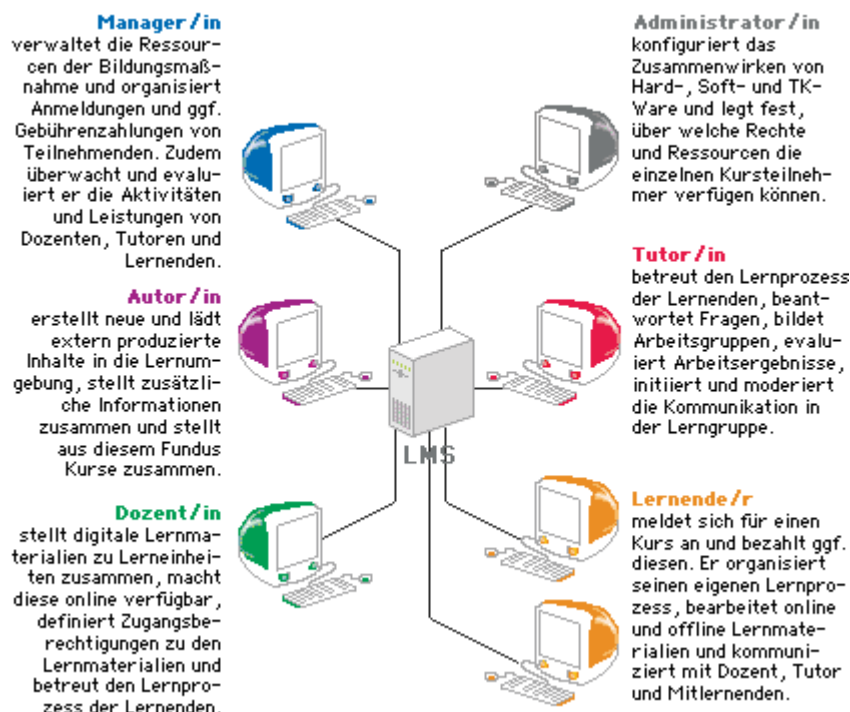
Autorenwerkzeuge sind Technologien, die dazu dienen, digitale Inhalte für e-Learning-Formate zu erstellen. Zu diesen Autorenwerkzeugen zählen sowohl Spezialprogramme für die Erstellung von e-Learning-Formaten, wie z.B. multimediale Kurse auf CD (Computer Based Trainings / CBT's) oder via Internet (Web Based Trainings / WBT's), als auch Softwareprogramme, die auch für die Erstellung anderer Arten von

multimedialen Inhalten eingesetzt werden können, wie Web-Editoren und Programme zur Produktion von Grafiken, Animationen sowie Audio- und Videosequenzen.

Hinsichtlich der Aufgaben und Leistungen bei der Produktion von e-Learning-Formaten lassen sich Autorenwerkzeuge in folgende Gruppen unterteilen:

- Anwendungen zur Erstellung einzelner Multimedia-Komponenten (HTML-Pages, Grafiken, Animationen, Audio- und Videosequenzen)
- Anwendungen zur Erstellung von Wissenstests
- Anwendungen zur Erstellung von integrierten multimedialen e-Learning-Modulen
- Anwendungen zur Erstellung und Abwicklung von vollständigen Einzelkursen (CBT's oder WBT's)
- Anwendungen zur Erstellung, Pflege, und z.T. auch Abwicklung einer größeren Anzahl von Online-Kursen (Learning-Content-Management-Systeme/LCMS)

Lernplattformen (Learning Management Systeme/LMS-Plattformen) sind auf dem Client-Server-Modell basierende Softwarearchitekturen, die unter einer Oberfläche eine Vielzahl von aufgabenspezifischen Teilprogrammen integrieren, mit denen alle Rollen und Leistungen unterstützt werden, die für die Erstellung und Abwicklung von komplexen netzbasierten e-Learning-Szenarien erforderlich sind. Sozio-funktionale Rollen, die von Lernplattformen unterstützt werden, sind der Systemadministrator, der Manager der gesamten Bildungseinrichtung, der Autor, der Dozent, der Tutor und die Lernenden.



Auf Grund der Vielzahl der integrierten Anwendungsprogramme und Medienformate gehören LMS-Plattformen zu den komplexesten Softwarearchitekturen, die man derzeit in der Welt der e-Lösungen antrifft. Diese hohe Komplexität bedingt, dass es nur mit professionellem Know How und hohem Aufwand möglich ist, unter den am Markt angebotenen Lernplattformen das für den jeweiligen Nutzungskontext passende Produkt zu finden.

Im Zuge der permanenten Weiterentwicklung aller e-Learning-Technologien werden die Funktionsumfänge der einzelnen Anwendungsprogramme immer mehr erweitert. Dies hat zur Folge, dass die Grenzen zwischen den Autorenwerkzeugen und den Lernplattformen zunehmend fließend werden und bei vielen Produkten nur noch schwer auszumachen sind.

Didaktik

Hauptziel der didaktischen Gestaltung von e-Learning-Szenarien muss es sein, Lernumgebungen zu schaffen, die Lernende besser motivieren und unterstützen, als dies mit vordigitalen Lernmaterialien und -umgebungen möglich ist. Diese Zielstellung ist erreicht, wenn es gelingt, bei der Gestaltung und Abwicklung von Lernszenarien die o.g. Mehrwertpotenziale für den Lernenden maximal zu erschließen.

Sowohl im Business- als auch im Hochschulbereich gibt es inzwischen eine ganze Reihe von Projekten, die hohen didaktischen Ansprüchen gerecht werden und als beispielhafte Lösungen gelten können. Gleichwohl herrscht unter Experten Konsens, dass sich die gegenwärtige e-Learning-Praxis in Bezug auf die Entwicklung innovativer didaktischer Lösungen erst noch am Anfang befindet.

Typologien

Die Aufteilung in bestimmte Grundmuster (Typen) bildet hinsichtlich des Abstraktionsgrades die oberste Beschreibungsebene theoretischer Betrachtungen über die Didaktik von e-Learning-Szenarien. E-Learning-Szenarien besitzen mehrere konstituierende Merkmale, an Hand derer sie sich in der Praxis und Theorie als Exemplare bestimmter Typen identifizieren und abgrenzen lassen. Diese Merkmale werden bei der Beantwortung folgender Fragen fassbar:

- Wer (Lehrender - Lerner - Ko-Lerner) ist mit welcher Aktivität am Lernszenario beteiligt?
- Wer (Lehrender - Lerner - Ko-Lerner) steuert den Lernprozess in Bezug auf Lernziele, Lerninhalte, Lernwege, Lernmethoden, Lernerfolgskontrolle?
- Welche Lernmethoden werden praktiziert?
- Wie ist das Verhältnis von virtuellen und präsenzgebundenen Prozeduren?
- Welche kognitive Struktur hat der Lerninhalt?
- Welche digitalen Technologien (Offline - Online) kommen zum Einsatz?

Für die Beschreibung und Unterscheidung der Typen von e-Learning-Szenarien haben sich in der Fachwissenschaft keine verbindlichen begrifflichen Konventionen durchgesetzt. Dies gestattet es jedem Autor und jeder Autorin, Typen von e-Learning-

Szenarien so zu unterscheiden und sprachlich zu benennen, wie er/sie dies für den jeweiligen Forschungsfokus für richtig hält.

Nachfolgend eine zufällige Auswahl der in der Fachkommunikation anzutreffenden Typologien:

- Fernlernen (distance learning) – Verteiltes Lehren (distributed teaching) – Kooperatives Lernen (collaborative learning)
- Teleteaching – Teletutoring – Telelearning
- Online Teaching – Online Tutorials – Online Discussions – Online Assignments
- Computer Based Training – Web Based Training – Virtuelles Seminar – Lernportal
- Virtuelle Vorlesung (Teleteaching) – Virtuelles Tutorium (Teletutoring) – Virtuelles Seminar (Telekooperation) - Mediengestütztes Selbststudium
- E-Training – E-Collaboration – Just-in-Time-E-Learning

Eine alle Bildungsbereiche abdeckende Typologie der didaktischen Grundmuster des e-Learning gibt es bislang nicht. Diese hätte auf Grund ihres hohen Abstraktionsgrades auch wenig Erkenntniswert. Typologien bilden deshalb immer nur im Geltungsbereich der jeweiligen Bildungsbereiche eine methodisch sinnvolle Systematisierung für die didaktische Gestaltung von e-Learning-Szenarien.

E-Learning-Kompetenz

Digitale Lernumgebungen ermöglichen, dass Lernende Lernprozesse in zunehmenden Maße selbst organisieren. Ein zentraler Innovationsfaktor von e-Learning-Szenarien gegenüber nicht digitalen Lernumgebungen besteht deshalb darin, dass sich die Steuerung des Lernprozesses vom Lehrenden auf den Lernenden verschiebt. Diese Verschiebung vom fremd- zum selbstgesteuerten Lernen stellt sowohl die Lernenden als auch die Lehrenden gleichermaßen vor die Herausforderung, neue Rollen im Lernprozess zu übernehmen und neue Kompetenzen zu erwerben.

E-Learning-Kompetenz – als die Summe der Kenntnisse und Fähigkeiten, die eine Person benötigt, um in einer digitalen Lernumgebung agieren zu können - avanciert damit zur Schlüsselkompetenz der Lernkultur in der Wissensgesellschaft. In Abhängigkeit davon, welche Rolle in der Lernumgebung ausgefüllt wird – ob die eines Lernenden oder die eines Learning Providers (Autor, Dozent, Tutor) – beinhaltet diese e-Learning-Kompetenz unterschiedliche Teilkompetenzen.

Um als Lerner souverän in e-Learning-Umgebungen agieren zu können, benötigt man:

- Computer und Internetkompetenz;
- Selbstlernkompetenz;
- Kompetenz zur Kooperation und Kommunikation in Netzwerken.

Zu den e-Learning-Kompetenzen von Learning-Providern gehören:

- die Vertrautheit mit der Perspektive des Lernenden in e-Learning-Umgebungen;
- das Erstellen von (zumindest einfachen) e-Learning Formaten;
- das Organisieren von e-Learning-Szenarien;
- das Moderieren von Online-Diskursen;
- das Tutoring von Online-Kursen.

Die vorgehend aufgelisteten Komponenten verdeutlichen, dass das unter dem Begriff e-Learning-Kompetenz zusammengefasste Bündel an Kenntnissen und Fähigkeiten andere Komponenten umfasst als die Kenntnisse und Fähigkeiten, die gemeinhin mit dem Begriff der "Medienkompetenz" erfasst werden.²

Als eine neue Kultur des Lernens kann und wird sich e-Learning nur in dem Maße durchsetzen, wie es gelingt, diese e-Learning-Kompetenzen bei Lernenden und Learning Providern zu qualifizieren. Diese Qualifizierung ist eine unverzichtbare Bedingung, um die o.g. Mehrwertpotenziale von e-Learning-Szenarien in der Praxis realisieren zu können. Im Business- und Hochschulbereich gibt es deshalb zahlreiche Initiativen und Maßnahmen, in denen Lehrende und Lernende entsprechende Kenntnisse und Fähigkeiten erwerben können.³

Schlüsselaufgaben

Während in den e-Boom-Jahren 1996 bis 2000 Trendreports, Delphi-Studien und Zukunftskommissionen Hochkonjunktur hatten und Unternehmensberatungen die Öffentlichkeit mit einer „Höher-Schneller-Weiter“-Studie nach der anderen beglückten, sind diese einst so hochfliegenden e-Visionen heute längst Makulatur. Dabei ist die Geschwindigkeit technologischer Innovationen keineswegs hinter den Erwartungen zurück geblieben. Aber es hat sich gezeigt, dass die historisch gewachsenen gesellschaftlichen Strukturen und Praktiken des Lehrens und Lernens enorme Beharrungskräfte haben. Diese Einsicht hat dazu geführt, dass bei den e-Learning-Strategien in allen Bildungsbereichen Visionen der großen Sprünge durch eine Praxis realistischer Schritte ersetzt wurden.

Die Forschung und Fachkommunikation im Aktionsfeld e-Learning rät deshalb heute nicht mehr über "Trends", die in naher oder ferner Zukunft eintreffen könnten, sondern arbeitet ergebnisorientiert an der Lösung der Aufgaben, die für eine breitere Durchsetzung der e-Learning-Kultur bewältigt werden müssen. Solche, für alle Bildungsbereiche zentrale Schlüsselaufgaben sind:

² Vgl. dazu u.a. Baacke u.a. (Hrsg.), Handbuch Medien: Medienkompetenz. Modelle und Projekte, Bonn 1999.

³ Vgl. dazu u.a. Bremer, C., Qualifizierung zum e-profi? Medienkompetenz für Hochschullehrende und Qualifizierungsstrategien an Hochschulen. In: Campus 2002. Die virtuelle Hochschule in der Konsolidierungsphase, Münster 2002, S. 123-136.
Gorny, P., How to teach teachers to teach with New Media. In: ebenda, S. 137-142.
Albrecht, R., Kompetenzentwicklungsstrategien für Hochschulen - was Lehrende wirklich wissen müssen. In: ebenda, S. 143-157.

- die Entwicklung von ressourcen- und kosteneffizienten Verfahren der Contentproduktion;
- die Entwicklung von innovativen didaktischen Szenarien, die es gestatten, die Mehrwertpotenziale von e-Learning bestmöglich zu erschließen;
- die Erhöhung der e-Learning-Akzeptanz und Qualifizierung von e-Learning-Kompetenzen bei Lernenden und Learning Providern;
- die Entwicklung von leistungsfähigen Routinen für netzbasiertes Kommunizieren in e-Learning-Umgebungen.

Blickt man auf die heutige Gesamtlandschaft der e-Learning-Kultur in Deutschland, so besteht die zentrale Herausforderung der nächsten Jahre darin, die anspruchsvollen Szenarien, die in den letzten Jahren in zahlreichen Pilot- und Modellprojekten zumeist mit großzügiger Unterstützung durch öffentliche Förderprogramme entwickelt wurden, in eine flächendeckende und nachhaltige Modernisierung der Bildungskultur zu überführen.

E-Learning im Bereich Business

E-Learning = E-Business

Für e-Learning im Business-Bereich haben alle beteiligten Akteure einen gemeinsamen weltanschaulichen Nenner: "E-Learning = E-Business". Das heißt, e-Learning muss einen produktiven Beitrag zur wirtschaftlichen Wertschöpfung leisten. Sinn und Zweck von e-Learning im Business-Bereich ist, dass Unternehmen damit entweder Geld verdienen oder Ausgaben reduzieren. Ein möglichst schneller "Return on Investment" (ROI) ist das primäre Entscheidungskriterium für oder gegen ein e-Learning-Projekt.⁴

Geld verdienen wollen und müssen Unternehmen, die als e-Learning-Dienstleister (e-Learning-Provider) Produkte und Services am Markt anbieten (Anbieter-Markt). Geld sparen wollen in erster Linie Unternehmen und andere Organisationen, die auf der Nutzerseite e-Learning-Szenarien für die Qualifizierung ihrer Mitarbeiter, Kunden, Zulieferer und Kooperationspartner einsetzen (Nutzer-Markt).

Der Anbietermarkt

Akteure und Produkte

Bei den Akteuren, die e-Learning Produkte und Services entwickeln bzw. erbringen, gilt es zwei Gruppen zu unterscheiden:

- Akteure, die e-Learning-Projekte nur für den Eigenbedarf realisieren. Dazu gehören eine Reihe von Großunternehmen sowie die Mehrzahl der Akteure, die im Hochschulbereich e-Learning-Projekte durchführen (s.u.).
- Akteure, die als Dienstleister Produkte und Leistungen im Geschäftsfeld e-Learning am Markt anbieten.

Nur diese Akteure bilden den "Anbietermarkt", auf dem sie für potenzielle und aktuelle Kunden folgende Produkte und Leistungen anbieten:

Beratung und Projektmanagement

Technologien: Lernplattformen und Autorenwerkzeuge

- Verkauf von Lizenzen
- Anpassung von Standardlösungen an Kundenwünsche
- technischer Betrieb von Lernplattformen (Hosting)
- Wartung + Support

Inhalte

- Produktion von individuellen e-Learning-Formaten (zumeist Kursformate)
- Verkauf von e-Learning-Kursen (CBT oder WBT) zu Standardthemen

⁴ [Die Formel "Return on Investment" meint: Mittel, die in ein Projekt investiert werden, müssen sich wieder "auszahlen" – entweder dadurch, dass durch das betreffende Projekt der Geschäftsertrag mindestens um den Betrag der investierten Mittel gesteigert wird oder dadurch, dass bisherige geschäftsbedingte Aufwendungen mindestens um den Betrag der investierten Mittel gesenkt werden können.]

- Durchführung von Online-Kursen

Qualifizierung von e-Learning-Kompetenz

- Durchführung von Fortbildungs-Seminaren und Online-Kursen

Entsprechend den Schwerpunkten ihrer Geschäftsfelder und Geschäftsmodelle lassen sich die Anbieter idealtypisch unterteilen in:

- Akteure, die das ganze Spektrum der o.g. Produkte und Leistungen anbieten (e-Learning Full Service Provider)
Beispiele: <http://www.im-c.de>, <http://www.digital-spirit.de>
- Akteure, die fertige e-Learning-Kurse (CBT's, WBT's) vertreiben und für Kunden anpassen (e-Learning Content Broker)
Beispiele: <http://www.netg.de>, <http://www.smartforce-prokoda.de/>
- Akteure, die netzbasierte e-Learning-Szenarien (WBT's) in Kooperation mit Unternehmen, die über die erforderlichen Multimediakompetenzen verfügen, produzieren und diese WBT's dann vertreiben oder selbst über das Internet betreiben (e-Learning-Content Co-Producer + Provider)
Beispiele: traditionelle Bildungsdienstleister wie Lernmedienverlage und Weiterbildungseinrichtungen der Kammern (s.u.)
- Akteure, die Produkte und Service im Bereich e-Learning-Technologien entwickeln und vertreiben (e-Learning Technology Provider)
Beispiele: <http://www.webct.com> , <http://www.blackboard.com> , <http://www.lerneffekt.de>
- Akteure, die Ergebnisse von e-Learning-Forschungsprojekten am Markt anbieten (e-Learning Developer)
Beispiele: <http://www.fraunhofer.de>

Weiterbildungsträger

In Deutschland gibt es derzeit etwa 35.000 Weiterbildungsträger, die jährlich rund 400.000 Kurse zur außerbetrieblichen beruflichen Fortbildung durchführen. Dass e-Learning zukünftig ein wichtiges Geschäftsfeld der außerbetrieblichen Fortbildung sein wird, dürfte inzwischen bei allen traditionellen Bildungsdienstleistern unbestritten sein. Erst wenige Fortbildungsträger sind jedoch heute selbst schon als Anbieter von e-Learning Produkten und Services am Markt aktiv.

Gründe für diese Zurückhaltung dürften vor allem folgende Faktoren sein:

- Fehlendes fachliches Know How im e-Learning-Bereich.
- Keine bzw. nur geringe Nachfrage seitens der Kunden und der Kostenträger (insbesondere des Arbeitsamtes).
- Man will sich nicht selbst Konkurrenz zu den eigenen Geschäftsmodellen im Bereich der Präsenzkurse machen.
- Beispiele von gescheiterten e-Learning-Unternehmen und e-Learning-Projekten schrecken ab.

Schrittmacher und Aktivisten der e-Learning-Kultur unter den traditionellen Bildungsdienstleistern sind zum einen Verlage für Lernmedien wie Cornelsen, Klett, Berlitz, Paetec/Duden und Langenscheidt und zum anderen die Weiterbildungseinrichtungen der mittelständischen Kammervverbände. (<http://www.ihk.de>) und die Handwerkskammern (<http://www.zwh.de> und <http://www.hwk-aachen.de>)

Marktentwicklung

Der Markt der e-Learning-Anbieter ist seit 2000 durch ein hektisches Treiben von Unternehmensfusionen, Unternehmensaufkäufen und Insolvenzen geprägt. International wird dieser Markt in erster Linie von US-amerikanischen Unternehmen beherrscht. Auf dem deutschen Markt konnten diese Unternehmen jedoch noch keine leistungsfähigen flächendeckenden Vertriebs- und Service-Strukturen aufbauen. Da e-Learning-Lösungen zumeist einen hohen Beratungs- und Servicebedarf erfordern, haben deshalb die wenigen bundesweiten "Full Service"-Anbieter sehr gute Wettbewerbschancen gegenüber US-amerikanischen Technologie- und Inhalte-Anbietern.

Die Top-Drei der deutschen e-Learning-Anbieter:

- M.I.T. newmedia GmbH
(Umsatz 2001: 12,60 Mio. Euro / 150 Mitarbeiter),
- imc
(8,86 Mio. / 110 Mitarbeiter),
- digital spirit
(8,00 Mio. Euro / 100 Mitarbeiter)

(Ranking des Hightext-Verlags (<http://www.hightext.de>) vom 17.04.2002)

Für die Mehrzahl der am deutschen Markt aktiven e-Learning-Anbieter ist die Situation allerdings wenig rosig. "Die Branche droht in einen Teufelskreis aus Marktberreinigung, Durchsetzung von Standards, fortlaufenden Technologieinnovationen, abwartenden Kunden und daraus resultierenden mangelnden Aufträgen zu geraten."⁵

Aufgrund von methodisch unreflektierte Erhebungen über die erwartbare e-Learning-Nachfrage im Bereich der betrieblichen Weiterbildung, haben reputierliche Unternehmensberatungen und Marktanalysten dem e-Learning-Markt Jahr für Jahr euphorische Wachstumspotentiale attestiert, die in der Praxis bei weitem nicht realisiert wurden. Diese blinden Wachstumseuphorien haben den e-Learning-Markt in eine Wachstumsfalle manövriert, die auch vielen leistungsstarken Unternehmen zum Verhängnis wurde. Dazu kommt, dass inzwischen auch die "Großen" der IT-Branche wie SUN Microsystems, ORACLE und SAP e-Learning als eigenes Geschäftsfeld entwickeln und den e-Learning-Spezialisten Kunden streitig machen. Diese Entwicklung lässt erwarten, dass sich der Konzentrations- und Bereinigungsprozess unter deutschen

⁵ Wieneke, S./Kern, D. (CAP GEMINI ERNST & YOUNG): e-Learning - Die besten Anbieter, In: Personalwirtschaft 12/2001, S. 37.

e-Learning-Anbietern weiter fortsetzen wird.

Das grundlegende Dilemma, in dem alle Anbieter von e-Learning-Lösungen heute stecken und dem sie aus eigener Kraft kaum entkommen können, besteht darin, dass es selbst für leistungsstarke Produkte und Services am Nutzermarkt nur wenige zahlungsbereite und zahlungsfähige Kunden gibt.

Der Nutzermarkt

Berufliche Fortbildungsmaßnahmen für Führungskräfte und Mitarbeiter bilden den mit Abstand größten Teil des e-Learning-Nutzermarktes. Hauptmotiv war und ist dabei zumeist die Hoffnung, dass sich mit e-Learning-Maßnahmen die Gesamtaufwendungen für Qualifizierungsmaßnahmen gegenüber der bis dahin üblichen Praxis der Fortbildungsseminare durch die Reduzierung der Kosten für Dienstausfall, Reisen, Dozenten und Raummieten senken lassen. Der Nutzermarkt im Business-Bereich bleibt jedoch noch immer erheblich hinter den Möglichkeiten und Hoffnungen des Anbietermarktes zurück. Die Gründe dafür werden deutlicher, wenn man die Zugänge und Blockaden, die die verschiedenen Nutzergruppen zum Thema e-Learning haben, etwas näher betrachtet:

Großunternehmen

Großunternehmen – die deutschland- oder weltweit an vielen Standorten verteilt sind und sich auf Märkten mit kurzen Produktlebenszyklen und hohen technologischen Innovationsraten behaupten müssen, können die Mehrwertpotenziale von e-Learning-Formaten am Besten nutzen. Dies erklärt, warum Großunternehmen die Schrittmacher des e-Learning-Marktes im Business-Bereich waren und sind. Besonders Unternehmen mit Kompetenzen im Technologiebereich - wie die Deutsche Telekom, SAP und die Deutsche Bahn - haben die Mehrwertpotenziale von e-Learning früh erkannt und eigene Entwicklungen für e-Learning- Lösungen vorangetrieben.

Um den Anforderungen und Herausforderungen der digitalen Lernkultur in der Informations- und Wissensgesellschaft gewachsen zu sein, haben Konzerne wie die Lufthansa, DaimlerChrysler, die Deutsche Bank, die HypoVereinsbank, die Bahn AG und SAP ihre unternehmenseigenen Weiterbildungsabteilungen zu sogenannten "Corporate Universities" ausgebaut. Deren Rückgrat bilden Netzplattformen, die Knowledge Management und Learning Management Systeme integrieren.⁶

Auch in den meisten deutschen Großunternehmen, die unterhalb der Konzernschwelle liegen, haben e-Learning-Szenarien in der betrieblichen Weiterbildung Fuß gefasst.⁷

⁶ Hohenstein, A./Wilbers, K. (Hrsg.): Handbuch e-Learning. Köln 2002.

Kraemer, W./Müller, M. (Hrsg.): Corporate Universities und e-Learning. Wiesbaden 2001.

Glötz, P./Seufert, G.: Corporate University. Frauenfeld/Stuttgart/Wien 2002.

⁷ Michel Medienforschung und Beratung + PSEPHOS Institut für Wahlforschung und Sozialwissenschaft (im Auftrag der KPMG Consulting): e-Learning zwischen Euphorie und Ernüchterung – Eine Bestandsaufnahme zu e-Learning in deutschen Großunternehmen (11/2001).

Unicmind.com AG: e-Learning und Wissensmanagement in deutschen Großunternehmen (07/2001).

InnoTec (Uni München): e-Learning in der Weiterbildung – ein Benchmarking (11/2001).

Kurzfassungen dieser und weiterer Studien findet man auf der Site <http://www.global-learning.de>.

Kleine und mittlere Unternehmen (KMU)

Bei den KMU in Deutschland findet das Thema e-Learning bislang noch wenig Resonanz. Grund dafür sind vor allem folgende Faktoren:

- Personalentwicklung durch berufliche Fortbildung hat insbesondere in kleineren KMU keinen geschäftsstrategischen Stellenwert (keine strukturelle Verankerung der Personalentwicklung, keine Bildungspläne, kein Budget, keine Freistellungen für die Teilnahme an Fortbildungsmaßnahmen).
- Ein Großteil der für Fortbildung in KMU zuständigen Entscheidungsträger hat sich bislang noch gar nicht mit dem Thema e-Learning befasst.
- Führungskräfte in KMU haben Sorge, dass ihre Mitarbeiter, nachdem sie sich auf Kosten des Unternehmens weitergebildet haben, von anderen Unternehmen abgeworben werden.
- Die Selbstlernkompetenz ist bei den Mitarbeitern von KMU schwach entwickelt.
- Die Führungskräfte in KMU versprechen sich von Investitionen in e-Learning-Maßnahmen keinen wirtschaftlich attraktiven "Return on Investment".
- Es gibt keine nennenswerten öffentlichen Initiativen und Förderprogramme für den Einsatz von e-Learning in KMU. Öffentliche Förderprogramme für KMU unterstützen bislang fast nur die Anbieterseite.

Aktive Promotoren für den Einsatz von e-Learning-Szenarien in der beruflichen Weiterbildung in KMU sind die Kammerverbände, insbesondere die Industrie und Handels-Kammer (IHK, <http://www.ihk-online-akademie.de>), die Zentralestelle für Weiterbildung im Handwerk (<http://www.zwh.de>) und die Handwerkskammer Aachen (<http://www.hwk-aachen.de>). Die Kammern agieren dabei auf dem e-Learning-Markt in einer Doppelrolle: Für kommerzielle e-Learning-Dienstleister sind sie Kunden, die Produkte und Services einkaufen und für die KMU sind sie Anbieter von Bildungsmaßnahmen.

Öffentliche Verwaltungen

Der gegenwärtige Entwicklungsstand der e-Learning-Kultur in der Fortbildungspraxis öffentlicher Verwaltungen ist insgesamt noch schwächer einzuschätzen als bei den KMU. Zwar gibt es einige schon beachtenswerte Pilotprojekte – vorzugsweise auf Bundesebene und im Bundesland Baden-Württemberg – aber eine flächendeckende erfolgreiche Etablierung von e-Learning-Projekten ist kurz- und mittelfristig eher nicht zu erwarten.

Angesichts der zahlreichen Initiativen zur Förderung der Digitalisierung der Geschäftsprozesse öffentlicher Verwaltungen, die in den letzten Jahren auf EU-, Bundes-, und Länderebene unter dem Schlagwort "e-Government" gefördert wurden, müsste e-Learning eigentlich Hochkonjunktur in öffentlichen Behörden haben. Gleichwohl spielt e-Learning in der Programmatik von e-Government-Initiativen bislang nur eine untergeordnete Rolle. Zudem sprechen nachfolgende Realitäten in Öffentlichen Verwaltungen dafür, dass es wohl noch eine Weile dauern wird, bis man in

diesem Bildungsbereich beim Thema e-Learning über die Phase von Pilotprojekten hinauskommen wird:

- Die prekäre Lage der öffentlichen Haushalte, insbesondere bei den Kommunen lässt allenfalls in Ausnahmen Gestaltungsraum für innovative Projekte im Fortbildungsbereich.
- In den meisten Führungsetagen von öffentlichen Verwaltungen gibt es kein Bewusstsein für den geschäftsstrategischen Stellenwert von Fortbildungsmaßnahmen.
- Die Mitarbeiter in öffentlichen Verwaltungen sind und werden wenig für die Teilnahme an Fortbildungsmaßnahmen generell und e-Learning-Maßnahmen im besonderen motiviert.
- Vorgesetzte und Personalverantwortliche fürchten einen Kontrollverlust, wenn Mitarbeiter selbstständig Lernprozesse für ihre berufliche Fortbildung organisieren.
- In vielen Verwaltungen gibt es sehr restriktive Regelungen bezüglich der Webtechnologien auf der Seite der Anwender/Kunden (z.B. keine Genehmigung von Flash-Animationen).
- Bei einem Großteil der Kommunal-Verwaltungen ist bislang noch nicht einmal die erste e-Welle, das Projekt "e-Government", richtig angekommen.

Didaktik+Content

Da der "Return-on-Investment" das Maß ist, an dem der Nutzen und Erfolg von e-Learning im Business-Bereich zu bewerten ist, hat der Einsatz von e-Learning im diesem Bildungsbereich eine klare Zielstellung: e-Learning soll es ermöglichen, die für den Wertschöpfungsprozess erforderliche Qualifizierung von Mitarbeitern, Kunden, Zulieferern und Geschäftspartnern kostengünstiger und wirkungsvoller zu realisieren als dies mit den bisherigen Qualifizierungspraktiken möglich ist.

Lerninhalte, die hierbei prioritär vermittelt werden müssen, sind:

- IT (Office-Anwendungen, Datenbanken, SAP, Betriebssysteme, Programmiersprachen)
- BWL (Management, Kosten- und Leistungsrechnung, etc.)
- Produktschulungen
- Fremdsprachen
- Soziale + personale Kompetenzen (sogen. Soft Skills)

Bezüglich der didaktischen Szenarien für solche Lerninhalte, gibt es heute noch eine deutliche Disparität zwischen der breiten Palette potenziell möglicher Formate, die in der Fachkommunikation beschrieben und diskutiert werden und den Szenarien, die bisher in Unternehmen tatsächlich praktiziert werden.

Der in der Fortbildungspraxis klar dominierende Szenariotyp ist das Kursformat - in der Offline-Variante als Computer Based Training (CBT) auf CD-ROM und im netzbasierten Format (Intra- oder Internet) als Web Based Training (WBT). Im Regelfall wird der

Einsatz solcher Multimedia-Kurse mit Präsenzlernveranstaltungen kombiniert.

Aufgrund der leichten Handhabung und der bei Standardthemen günstigen Preise von CBT-Lernprogrammen, wird e-Learning in Unternehmen heute noch in überwiegendem Maße mit Lernprogrammen auf CD-ROM betrieben. Außerdem lassen die Übertragungskapazitäten der meisten Netze noch keine datenintensiven netzbasierten Multimedia-Präsentationen zu. Anders als im Hochschulbereich, wo lernbegleitende Kommunikation und Lerngruppen über das Internet einen sehr hohen Stellenwert haben, spielen kommunikative Lernszenarien im Business-Bereich bislang noch eine eher untergeordnete Rolle.

E-Learning im Bereich Hochschule

E-Learning = no business

Der Hochschulbereich ist neben dem Business-Sektor der Bildungsbereich, in dem e-Learning-Szenarien in Deutschland und international am aktivsten praktiziert, untersucht und diskutiert werden.

Im Unterschied zur Wirtschaft, wo das Motto von e-Learning-Anbietern und -Anwendern "e-Learning = e-Business" lautet, kann man die Formel "e-Learning = no Business" als den gemeinsamen Nenner der meisten e-Learning-Projekte im deutschen Hochschulbereich bezeichnen. Während US-amerikanische Hochschulen⁸ e-Learning-Angebote mit dem vorrangigen Ziel entwickeln, zahlungsbereite Kunden und neue Märkte im zunehmend globalen Bildungswettbewerb zu erschließen, geht es den Akteuren von e-Learning-Projekten an deutschen Hoch- und Fachhochschulen in erster Linie um die Modernisierung der eigenen Lehr- und Lernpraxis. Zugespitzt formuliert: E-Learning-Projekte im deutschen Hochschulbereich sind in erster Linie "Selbsthilfeprojekte", in denen sich die Projektakteure am Bedarf im jeweiligen eigenen Verantwortungs- und Wirkungsbereich orientieren. Dies kann ein einzelnes Seminar, ein einzelner Fachbereich oder ein Kooperationsverbund mehrerer Hoch- oder Fachhochschulen sein.

Die Akteure

Das Thema e-Learning wird im Hochschulbereich von verschiedenen Akteuren aus unterschiedlichen Motiven vorangetrieben:

Diverse politische Institutionen auf EU-, Bundes- und Länderebene forcieren den Einsatz von e-Learning-Projekten, um den Hochschuleinrichtungen in ihrem Verantwortungsbereich bestmögliche Bedingungen im nationalen und internationalen Wettbewerb zu verschaffen.

In Förderprogrammen stellen diese politischen Akteure beträchtliche Drittmittel für e-Learning-Projekte im Hochschulbereich bereit und bemühen sich um die Schaffung von Rahmenbedingungen, die den nachhaltigen Einsatz von digitalen Lerntechnologien an Hoch- und Fachhochschulen begünstigen.⁹

Viele Lehrkräfte, Studierende und Mitarbeiter von hochschuleigenen Dienstleistungseinrichtungen (Bibliotheken, IT- oder Multimedia-Center u.ä.) engagieren sich in e-Learning-Projekten, um:

- neue Praxisformen des Lehrens und Lernens zu erkunden und zu erproben;

⁸ Vgl. American Federation of Teachers, A virtual revolution: Trends in the expansion of distance education, 05/2001; Bentlage, U. u.a. (Hrsg.), E-Learning. Märkte, Geschäftsmodelle, Perspektiven, Gütersloh 2002. BMBF-Dokumentation: Anytime, Anywhere – IT-gestütztes Lernen in den USA. Bericht über eine Studienreise in die USA (01.-13.04. 2001). Auf der Website <http://www.studieren-im-netz.de> im pdf-Format als download verfügbar.

⁹ Mit einem Gesamtvolumen von 200 Mio. Euro für das Förderprogramm "Neue Medien in der Bildung" (2000 bis 2004) initiierte das BMF eine bundesweite Großwerkstatt für e-Learning-Projekte im Hochschulbereich, an der mehr als 100 Verbundprojekte mit über 500 Einzelpartnern aus Universitäten und Fachhochschulen beteiligt sind. (www.gmd.de/NMB/PT-NMB.html, www.medien-bildung.net/)

- Reputationsgewinne in der Scientific Community zu erzielen;
- Drittmittel aus Förderprogrammen zu akquirieren;
- die wachsenden Medienansprüche der Studierenden zu bedienen;
- Abhilfe für die ungünstigen Lernbedingungen der Massenuniversität zu schaffen.

Einige Unternehmen und Initiativen aus der Wirtschaft unterstützen e-Learning-Projekte im Hochschulbereich durch Finanzierungshilfen sowie durch öffentliche Lobbyarbeit. Ziel solcher Maßnahmen ist es, über die Hochschulausbildung eine möglichst große Gruppe von e-Learning-Experten zu qualifizieren, die dann der e-Wirtschaft als Kunden für Produkte und Services oder als qualifizierte Arbeitskräfte zur Verfügung stehen.

Günstige Rahmenbedingungen

Während die Entwicklung von e-Learning im Business-Bereich von Beginn an harten marktwirtschaftlichen Bedingungen ausgesetzt war, gab und gibt es für die Entfaltung der e-Learning-Kultur im deutschen Hochschulbereich in mehrfacher Hinsicht günstigere Voraussetzungen:

Durch die Finanzierung der Projekte mit Mitteln aus öffentlichen Förderprogrammen stehen die Projektakteure nicht unter dem Druck des schnellen Markterfolgs. Diese existenzielle Unabhängigkeit gibt ihnen, im Vergleich zu e-Learning-Entwicklern im Business-Bereich, einen größeren Raum für experimentelle Erkundungen.

E-Learning-Projekte im Hochschulbereich erreichen mit Studierenden eine Nutzergruppe, die über eine überdurchschnittlich hohe Computer-, Internet- und Selbstlernkompetenz verfügt und damit beste Voraussetzungen für eine hohe e-Learning-Akzeptanz und den schnellen Erwerb von e-Learning-Kompetenz mitbringt.

E-Learning-Projekte im Hochschulbereich werden im Regelfall in enger Kooperation von Entwicklern, Betreibern und Nutzern realisiert. Die Nutzergruppe "Studierende" ist zumeist in der Rolle des Mitentwicklers oder in der Rolle eines Evaluators direkt an der Gestaltung von e-Learning-Projekten beteiligt.

Im Hochschulbereich wird eine intensive Forschung und Fachkommunikation zum Thema e-Learning betrieben. Die Bedingungen für die Beschaffung und den Austausch von Know How sind für e-Learning-Akteure im Hochschulbereich deshalb sehr viel günstiger als für Akteure im Business-Bereich.

Das Aktionsfeld

E-Learning hat an deutschen Hoch- und Fachhochschulen heute noch einen sehr kleinen quantitativen Anteil. Gleichwohl kann davon ausgegangen werden, dass inzwischen an allen Bildungseinrichtungen im Hochschulbereich Projekte laufen, die unter Einsatz digitaler Lerntechnologien neue Szenarien des Lehrens und Lernens erkunden und praktizieren. Aufgrund der Vielzahl parallel laufender Förderprogramme und zahlreicher Eigeninitiativen ist die Projektlandschaft im deutschen Hochschulbereich hoch diversifiziert und überaus dynamisch. Dies macht diese

Projektlandschaft gleichermaßen unübersichtlich und intransparent. Nicht selten kommt es vor, dass Professoren, die sich als e-Learning-Pioniere sehen, mit Erstaunen feststellen müssen, dass auch Kollegen an derselben Hochschule schon seit Jahren an e-Learning-Projekten arbeiten.

Die Mehrzahl der e-Learning-Projekte im deutschen Hochschulbereich befindet sich derzeit auf der Schlussetappe einer durch großzügige öffentliche Förderprogramme abgesicherten Neulanderkundung. Ende 2003 laufen alle großen Förderprogramme des Bundes aus (Neue Medien in der Bildung, Virtuelle Fachhochschule), aus deren Finanzressourcen sich das Gros der e-Learning-Projekte im Hochschulbereich ernährt. Die Hochschulen stehen damit vor der großen Herausforderung, e-Learning von der Phase der Pilot- und Modellprojekte in den Regelbetrieb der Hochschullehre zu überführen. Die Palette der Aufgaben, die dabei zu meistern ist, reicht von der Finanzierung über rechtliche Rahmenbedingungen (Arbeits-, Urheber-, Zertifizierungs- und Hochschulrecht), den Aufbau technischer Infrastruktur bis zur Qualifizierung der Lehrkräfte.

Technologien

Autorenwerkzeuge und Lernplattformen sind auch im Hochschulbereich die technologischen Instrumente für die Gestaltung, Organisation und Abwicklung von e-Learning-Umgebungen. Eine Besonderheit in diesem Bildungsbereich besteht darin, dass es - vor allem an IT- und Multimedia-orientierten Fachbereichen - sowohl unter den Lehrkräften als auch unter den Studierenden viele Personen gibt, die über das Know-How verfügen, um anspruchsvolle Lerntechnologien selbst zu entwickeln.

Eine besondere Herausforderung für ambitionierte IT-Experten war und ist hierbei offenbar der Eigenbau einer Lernplattform. Neben LMS-Plattformen von kommerziellen e-Learning-Solution-Providern kommen deshalb im Hochschulbereich in vielen e-Learning-Projekten teilweise oder vollständig selbstentwickelte Lernplattformen zum Einsatz. Die dadurch entstandene Vielfalt an Lernplattformen erschwert die Wiederverwendbarkeit der jeweiligen e-Learning-Inhalte an anderen Hochschulen. Andererseits hat dieser Eigenbaueifer aber den unstrittig positiven Effekt, dass es in Deutschland bzw. im deutschsprachigen Raum heute mehrere gute und praxiserprobte Open-Source-Lösungen für Lernplattformen gibt.

Eine Austauschbörse für solche Open-Source-Lösungen im Hochschulbereich findet man unter der Internetadresse <http://www.campussource.de>. Ziel der vom Ministerium für Wissenschaft und Forschung des Landes Nordrhein-Westfalen unterstützten Initiative "CampusSource" ist es, kooperative Prozesse für den Aufbau eines virtuellen Hochschulraums in Gang zu setzen. Die Anstrengungen der einzelnen Hochschulprojekte werden gebündelt und die Opensource-Plattformen als technische Voraussetzung einer virtuellen Universität allen Interessenten zur Benutzung und Weiterentwicklung zur Verfügung gestellt.

Didaktik

E-Learning-Projekte im Hochschulbereich erstrecken sich über das gesamte Spektrum möglicher e-Learning-Szenarien. Mit dem von R. Schulmeister¹⁰ vorgeschlagenen typologischen Modell lassen sich die im Hochschulbereich praktizierten Projekte in folgende Typen unterteilen:

- Präsenzveranstaltung (Vorlesung/Seminar) + www.Seiten
- Präsenzveranstaltung (Vorlesung/Seminar) + Online-Kommunikation
- Präsenzveranstaltung (Vorlesung/Seminar) im Wechsel mit Online-Seminaren
- Online-Seminar/Online-Vorlesung

Im Unterschied zur e-Learning-Didaktik im Bereich der beruflichen Fortbildung, wo Kursformate (CBT und WBT) für Selbstlernszenarien deutlich dominieren, haben im Hochschulbereich kommunikationszentrierte Szenarien, wie Online-Seminare, netzbasierte Lerngruppen u.ä. einen mindestens gleichwertigen Stellenwert in der didaktischen Praxis und Forschung.

Die Besten

Wie anspruchsvolles e-Learning im Hochschulbereich aussehen kann und sollte, demonstrieren die Preisträger und Finalisten des jährlich von der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft durchgeführten Wettbewerbs Mediaprix (<http://www.mediaprix.de>).

Politikwissenschaft

Schrittmacher bei der Profilierung des Aktionsfeldes e-Learning im Hochschulbereich sind technische und betriebswirtschaftliche Fachdisziplinen. Auch in der Medizin und den Naturwissenschaften wird inzwischen aktiv e-Learning betrieben. Im Vergleich dazu ist in der Politikwissenschaft und in den anderen für die politische Bildung relevanten Fachdisziplinen, wie Sozial- und Geisteswissenschaften, noch recht wenig e-Learning-Aufbruchstimmung wahrnehmbar. Dies zeigt sich z.B. daran, dass Projekte aus diesen Fachdisziplinen an e-Learning-Förderprogrammen, in der Fachkommunikation und bei Wettbewerben wie dem MedidaPrix nur vereinzelt oder gar nicht beteiligt sind.

Mit dem Projekt politikON (<http://www.politikon.org>) gibt es in der Politikwissenschaft aber zumindest ein Beispiel, das sich mit den besten e-Learning-Projekten anderer Fachdisziplinen messen kann. Träger von politikON ist ein bundesweites Netzwerk politikwissenschaftlicher Lehrstühle, dem auch die deutsche Vereinigung für politische Wissenschaft (DVPW) angehört. Anspruch und Ziel von politikOn ist es, eine umfassende Service- und Lernplattform für die politikwissenschaftliche Forschung und Lehre aufzubauen. Die auf der Plattform von politikOn verfügbaren Inhalte und Funktionen sollen Wissensmanagement und e-Learning in ähnlicher Weise integrieren, wie dies auf den Plattformen der Fortbildungsakademien (Corporate Universities) von Großunternehmen erfolgt.

¹⁰ Schulmeister, R.: Virtuelle Universität - Virtuelles Lernen, Oldenburg-Verlag München, Wien 2001, S. 226

E-Learning in der politischen Bildung

Argumente für die Relevanz von e-Learning in der politischen Bildung

Anders als in den Bildungsbereichen Business und Hochschule müssen in der politischen Bildung viele Träger und Multiplikatoren der politische Bildner erst noch vom Mehrwert von e-Learning für ihre Arbeit überzeugt werden.

Unter Berücksichtigung der bisherigen Praxisformen, Zielgruppen, Inhalte und Rahmenbedingungen politischer Bildungsarbeit sowie der Erfahrungen aus schon durchgeführten e-Learning-Projekten sprechen folgende Argumente dafür, den Einsatz von e-Learning in der politischen Bildung voranzutreiben:

1. In der Informations- und Wissensgesellschaft ist e-Learning-Kompetenz eine Schlüsselqualifikation der allgemeinen Lernkultur (vgl. Abschnitt e-Learning Grundlagen) und damit auch unverzichtbar für den Erwerb politischer Urteils- und Handlungsfähigkeit.
2. E-Learning-Formate, wie multimediale Lernumgebungen im Internet und virtuelle Konferenzen, können dazu beitragen, politische Bildung attraktiver, effektiver und effizienter zu machen.
3. Online-Formate der politischen Bildungsarbeit ermöglichen es - insbesondere in der Erwachsenenbildung - Zielgruppen anzusprechen, die mit Präsenzveranstaltungen und Printmaterialien nicht erreichbar waren.¹¹
4. Menschen, deren Mediensozialisation maßgeblich von digitalen Medien geprägt wurde und wird, haben andere Strategien des Denkens, Wahrnehmens und Lernens als vorangegangene Generationen. Diesen Zielgruppen muss man auch in der politischen Bildung digitale Lernszenarien anbieten.
5. Von aktiven und potenziellen Kunden politischer Bildungsmaßnahmen wird zunehmend der Einsatz digitaler Technologien, namentlich des Internets, nachgefragt und erwartet.
6. Der inzwischen erreichte Entwicklungsstand der e-Learning-Technologien sowie der große Erfahrungsfundus der erprobten didaktischen Modelle gestatten es, realistisch einzuschätzen, welche e-Learning-Szenarien in der politische Bildungsarbeit einen Mehrwert bringen und mit überschaubarem Aufwand realisierbar sind.

¹¹ Bisherige Erfahrungen mit e-Learning-Projekten in der politischen Bildung, wie Online-Kurse und Virtuelle Konferenzen, zeigen, dass solche netzbasierten Angebote auch bei Personen Resonanz finden, die nicht zum traditionellen Klientel von Präsenzveranstaltungen der politischen Bildung gehören. Das betrifft zum einen Berufstätige, denen die zeitliche und örtliche Flexibilität von e-Learning-Szenarien die Möglichkeit bietet, in ihrer Freizeit an Maßnahmen der politischen Bildung teilzunehmen. Zum anderen gilt dies für Personen, die über die Attraktivität des Mediums Internet Zugang zu Angeboten der politischen Bildung finden: Entweder, weil sie im Umgang mit den Kommunikations- und Informationsmöglichkeiten des Internet schon sehr versiert sind, wie z.B. junge Leute, die Spaß am Chatten haben, oder weil ihnen solche Maßnahmen eine gute Gelegenheit bieten, den Umgang mit dem Internet zu erkunden und zu erlernen.

7. Durch den Einsatz attraktiver e-Learning-Formate können Träger politischer Bildung in der Öffentlichkeit das Image eines modernen zukunftsorientierten Dienstleisters aufbauen.

Anforderungen an e-Learning in der politischen Bildungsarbeit

In der politische Bildungsarbeit gibt es - im Vergleich zu anderen Bildungsbereichen - einige Besonderheiten, aus denen sich zentrale Anforderungen für die Gestaltung von e-Learning ableiten lassen:

Wissen ist wichtig - aber Wissen allein reicht nicht

Politische Bildung soll dazu beitragen, die politische Urteils- und Handlungskompetenz menschlicher Individuen zu qualifizieren und diese dazu befähigen, sich im Rahmen der demokratischen Grundordnung aktiv an politischen Willensbildungs- und Entscheidungsprozessen zu beteiligen. Politische Bildung muss deshalb neben der Vermittlung von Wissen auch Einstellungen, Wertorientierungen, Emotionsmuster und Interessen gestalten. In diesem Punkt gehen Anspruch und Auftrag politischer Bildung grundlegend über den Anspruch und Auftrag der meisten Qualifizierungsmaßnahmen in den Bereichen Business und Hochschule hinaus, in denen es (fast) ausschließlich darum geht, fachbezogenes Wissen und Können zu entwickeln.

Daraus ergibt sich die Anforderung:

E-Learning-Szenarien in der politischen Bildung sollten über die Vermittlung von Wissen hinaus möglichst auch die Entwicklung von Einstellungen, Wertorientierungen, Emotionsmuster und Interessen unterstützen.

Kommunikative Szenarien spielen eine zentrale Rolle

Betrachtet man die Gesamtheit didaktischer Methoden, mittels derer politische Bildungsarbeit praktiziert wird, so fällt auf, dass Verständigungen in sozialen Gruppen - als moderierter Erfahrungsaustausch, moderiertes Streitgespräch oder arbeitsteilige Projektkooperation - eine zentrale Rolle spielen. Ein Grund für die Attraktivität solcher Diskursszenarien in der politischen Bildungsarbeit könnte darin bestehen, dass die Beteiligten darin nicht nur Lern- und Übungsprozesse vollziehen, sondern sich zugleich auch als aktive Teilnehmende am politischen Meinungsbildungsprozess der Gesellschaft einbringen können.

Folgende Aspekte politischer Diskursszenarien sind deshalb für die Teilnehmenden besonders attraktiv und für politische Lernprozesse wirkungsvoll:

- Sie motivieren und provozieren dazu, sich mit politischen Problemen auseinander zu setzen.
- Sie beleuchten politische Problem in multiplen Perspektiven.
- Sie bieten Gelegenheit, andere Meinungen als Bereicherung zu erfahren.
- Sie befähigen dazu, politische Zusammenhänge sowie die eigene Position gründlich zu durchdenken.
- Sie schaffen im kleinen Kreis eine authentische Situation politischer Partizipation.

- Sie bieten den Beteiligten die Gelegenheit, kommunikative Kompetenzen für Auseinandersetzungen zu politischen Fragen zu trainieren.

Daraus ergibt sich die Anforderung:

E-Learning-Szenarien in der politischen Bildung sollten kommunikative Beziehungen (Lerner – Multiplikator, Lerner – Lerner) ermöglichen und unterstützen.

Politische Bildung erfordert eine freiwillige Lernmotivation

Für die Teilnahme an Bildungsmaßnahmen der beruflichen Aus- und Weiterbildung haben viele Menschen Motive, die außerhalb des eigentlichen Erkenntnisinteresses liegen. Das kann ein Zertifikat sein, dessen Nachweis kurz- oder langfristig den eigenen Wert am Arbeitsmarkt erhöht, aber auch das Motiv, Sanktionen zu vermeiden, die im Fall der Nicht-Teilnahme zu erwarten wären.

Für die Teilnahme an Maßnahmen der politischen Bildung können und müssen sich Menschen aus freiem Willen entscheiden. In einer Lebenswelt, in der unzählige Anbieter und Angebote um die knappen Zeit- und Aufmerksamkeitsbudgets konkurrieren, haben Maßnahmen der politischen Bildung, die weder den Erlebniswert vieler Freizeitangebote noch die handfesten Nutzwerte beruflicher Bildungsmaßnahmen bieten können, einen eindeutigen Wettbewerbsnachteil. Diese Situation zwingt die Entwickler und Organisatoren politischer Bildungsmaßnahmen dazu, mehr für die positive Stimulierung der Lernmotivation zu tun als Lehrkräfte in anderen Bildungsmaßnahmen.

Daraus ergibt sich die Anforderung:

E-Learning-Szenarien sollten die Lernmotivation potenzieller und aktueller Teilnehmer befördern.

Gesellschaft und Politik basieren auf hochkomplexen Systemen

Für den "Normalverbraucher" ist politische Praxis in unserer Gesellschaft vorwiegend als Medienpräsentation wahrnehmbar. Täglich zeigen TV-Bilder hautnah, wie politische Entscheidungsträger aus schwarzen Limousinen aussteigen, in Sitzungsräumen diskutieren oder Statements in vorgehaltene Mikrofone sprechen. Die Auslöser und Folgen politischer Aktivitäten werden allenfalls in kurzen Bildsequenzen von diesem oder jenem Schauplatz oder auch als O-Ton-Fragment beliebig ausgewählter Betroffener kommuniziert. Durch solche selektiven Präsentationen von Politik in den Massenmedien werden politische Wirklichkeiten eher geschaffen als transparent gemacht.

Wer begreifen will, wie Politik und Gesellschaft "funktionieren", muss die Bedingungen und Folgen menschlicher Handlungen in hochkomplexen Systemen begreifen. Politische Bildung muss deshalb ihren Zielgruppen Lernumgebungen anbieten, die komplexe Wirkungszusammenhänge wie "Globalisierung", "Soziale Sicherungssysteme" und "Politik als mediale Inszenierung" kognitiv fassbar und nachvollziehbar machen.

Daraus ergibt sich die Anforderung:

E-Learning-Szenarien sollten dazu beitragen, die "unsichtbare Komplexität" politischer

und gesellschaftlicher Wirkungszusammenhänge transparent und kognitiv fassbar zu machen.

Der Ort von e-Learning in der politischen Bildung

Viele methodische und inhaltliche Aspekte, die heute unter dem Label "e-Learning" thematisiert werden, wurden und werden in der politischen Bildung schon seit Jahren in der medienpädagogischen Praxis und Forschung sowie in zahlreichen "Internetprojekten" behandelt. Um erkennbar zu machen, wo und wie e-Learning historisch und methodisch im Kontext politischer Bildung einzuordnen ist, werden im Folgenden die Schnittmengen und Abgrenzungen zwischen e-Learning und den beiden Aktionsfeldern "Medienpädagogik" und "Internetprojekte" dargestellt.

E-Learning und Medienpädagogik

Legt man das in der Fachkommunikation sehr verbreitete Verständnis zu Grunde, wonach Medienpädagogik die vier Dimensionen "Medienkritik", "Medienkunde", "Mediennutzung" und "Mediengestaltung" umfasst¹², gibt es zwischen Medienpädagogik und e-Learning deutliche Schnittmengen bei den Dimensionen Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. Geht man hingegen von der ebenfalls sehr geläufigen Auffassung aus, dass sich Medienpädagogik in die zwei Aufgabenfelder "Mediendidaktik" und "Medienerziehung" unterteilt, kann man e-Learning in die Traditionslinie der Mediendidaktik stellen.

E-Learning und Internetprojekte

In der politischen Bildung der letzten Jahre gab und gibt es unzählige Projekte, die das Internet zum Gegenstand der Reflexion machen, es als Instrument für die Beschaffung und Präsentation von Informationen und/oder für die Abwicklung von Kommunikationen nutzen. Dieses breitgefächerte Aktionsfeld "Internetprojekte" wird in der Fachkommunikation in verschiedenen Varianten strukturiert. Folgt man der Auffassung von Wolfgang Sander, dass das Internet im Kontext politischer Bildung auf vier analytisch trennbaren Ebenen von Bedeutung ist, erstens als Gegenstand reflexiver, kritischer Auseinandersetzung, zweitens als Instrument politischer Partizipation, drittens als Werkzeug zur Generierung von Lernprodukten und viertens als Lernumgebung für Szenarien der politischen Bildung¹³, so bildet vor allem die letztgenannte Ebene die Schnittmenge zum e-Learning.

Geht man wie Thomas Meyer davon aus, dass das Internet in den drei Dimensionen politische Bildung "*für das Netz*", politische Bildung "*im Netz*" und politische Bildung "*mit dem Netz*" Impulse für die Entwicklung attraktiver und effektiver Angebote gibt¹⁴, kann

¹² Baacke, D.: Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten. In: Baacke, D. u.a. (Hrsg.) Handbuch Medien: Medienkompetenz. Modelle und Projekte. Bonn 1999, S. 31-35.

¹³ Sander, W.: Neue Medien in der politischen Bildung – Herausforderungen für Schule und Lehrerbildung. In: Politikunterricht im Informationszeitalter (Bundeszentrale für politische Bildung, Bd. 374), Bonn, 2001, S. 118-129.

¹⁴ Meyer, T.: Internet und politische Bildung – zehn Thesen. Download auf der Website der Online-Akademie der Friedrich-Ebert-Stiftung (<http://www.fes.de>).

man die Schnittmengen zum e-Learning bei den Dimensionen politische Bildung im Netz und politische Bildung mit dem Netz fixieren.

Auch wenn Internetprojekte und e-Learning große Gemeinsamkeiten aufweisen, gibt es zwischen beiden Aktionsfeldern deutliche Unterschiede bezüglich der Anforderungen an die fachliche Qualifikation der Multiplikatoren und Lerner, sowie bezüglich der Projektkosten, der technischen Ausstattung und des Projektmanagements. Während sich schon mit recht bescheidenen Mitteln und einem Basis-Know How in Webtechnologien gute und interessante Internetprojekte verwirklichen lassen, müssen die o.g. Voraussetzungen für anspruchsvolle e-Learning-Projekte auf professionellem Niveau verfügbar sein.

E-Learning-Formate in der politischen Erwachsenenbildung

Unter Berücksichtigung:

- des Auftrags und der Rahmenbedingungen politischer Bildung,
- der vordigitalen Methoden und Formate politischer Bildung,
- der Erfahrungen aus der e-Learning-Projektpraxis in den Bereichen Business und Hochschule und
- der schon durchgeführten e-Learning-Projekte in der politischen Bildung

kann man mit guten Gründen darauf schließen, dass für den Einsatz in der politischen Bildungsarbeit mit Erwachsenen folgende fünf Formate besonders geeignet sind: InfoSites, Online-Kurse, Online-Diskurse, Simulationen und Online-Support für Präsenzveranstaltungen. In der Praxis sind diese Grundmuster untereinander und mit Präsenzveranstaltungen in diversen Variationen kombinierbar.

Für die ersten vier Formate sei exemplarisch auf folgende Projekte verwiesen:

Infosites:

bbp-Projekt zum 17. Juni 1953 (<http://www.17juni53.de>)

bbp-Projekt "Dialog mit der islamischen Welt": Quantara (<http://www.quantara.de>)

Online-Kurse:

Grundkurs "Politik Online" der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg (<http://www.lpb.bwue.de>)

Online-Diskurse:

Edupolis (<http://www.edupolis.de>)

Simulationen:

Grafstat (<http://www.grafstat.de>)

Sprechbaukasten „Kontra geben“ (<http://www.kontra-geben.de>)

Akteure und Projekte

Die Zahl der Akteure, die in Deutschland den Bereich e-Learning für die politische Bildung fachkompetent bearbeiten, ist bislang noch gut überschaubar. Nachfolgend eine Auflistung der aktivsten Träger und deren Schwerpunkte im Bereich e-Learning:

- Bundeszentrale für politische Bildung
Infosites: <http://www.bpb.de>, <http://www.wahlthemen.de>
Simulationen: <http://www.grafstat.de>, Sprechbaukasten: <http://www.kontra-geben.de>
- Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg: <http://www.lpb.bwue.de>
- Online-Kurse: Grundkurs Politik Online, Europ@ Online: <http://www.kommunalwahl-bw.de/elearning/>
- Projektteam: Online Diskurse: Virtuelle: <http://www.edupolis.de>
Konferenzen "edupolis 2000, 2001, 2002, 2003"
- Virtuelle Akademie der Freidrich-Naumann-Stiftung: <http://www.virtuelle-akademie-fnst.org/>
Online-Diskurse: Virtuelle Konferenz "Zukunft der sozialen Sicherung"
- Online-Akademie der Friedrich-Eber-Stiftung: <http://www.fes-online-akademie.de>
InfoSite mit diversen Materialien zum download
- Konrad-Adenauer-Stiftung: <http://www.kas.de>
Blended Learning-Kurs mit CBT zum Thema Kommunalpolitik
- Projektteam politik –digital: <http://www.politik-digital.de>
Expertenbeiträge, Experteninterviews, Linksammlung

Ausblick

Im Vergleich zu den Bildungsbereichen Business und Hochschule hat die politische Bildung in Deutschland noch erheblichen Nachholbedarf im Bereich e-Learning. Dennoch: Wer etwas später kommt, den belohnt das Leben mit der Chance, aus den positiven und negativen Erfahrungen seiner Vorgänger zu lernen. Entscheidungsträger in der politische Bildung sind deshalb gut beraten, in den Bereichen Business und Hochschule Ausschau nach Anknüpfungspunkten für eigene Initiativen im Bereich e-Learning zu halten.

Solche Anknüpfungspunkte bieten:

- Know How (Fachpublikationen, Fachtagungen, Experten),
- beispielgebende Projekte,
- praxiserprobte Technologien,
- kompetente Kooperationspartner.

Die Erfahrungen der bisherigen e-Learning-Projektpraxis in allen Bildungsbereichen zeigen, dass es eben nicht damit getan ist, Lernprogramme auf CD-ROM oder über das Internet verfügbar zu machen und darauf zu hoffen, dass sich dann die Modernisierung der Lernkultur im Selbstlauf vollzieht. E-Learning-Szenarien werden nur dann die erhofften Mehrwertpotenziale für Lernende, Multiplikatoren und Anbieter von Lernszenarien erschließen, wenn sie im jeweiligen Bildungskontext strategisch eingeführt und umgesetzt werden.

Im Bereich der politischen Bildung gibt es für eine ganzheitliche Einführung der e-Learning-Kultur vor allem auf folgenden Baustellen Handlungsbedarf:

Baustelle Content

Produktion von Contents für alle o.g. Formate

Baustelle Multiplikatoren

Maßnahmen zur Erhöhung der e-Learning-Akzeptanz

Baustelle Lernende

Qualifizierung der e-Learning-Kompetenz von Teilnehmern an Online-Kursen

Weiterführende Literatur zum Thema e-Learning

- eine kleine Auswahl -

Grundlagen + Business

- Neumann, R. u.a. (Hrsg.): Corporate E-Learning. Strategien, Märkte, Anwendungen. Wiesbaden 2002.

Sammlung von Aufsätzen rund um das Thema e-Learning. Themenschwerpunkte: Grundlagen, Content, Lernen und Lerner, e-Learning in der Praxis, Marktentwicklung und Trends.

- Hohenstein, A. / Wilbers, K. (Hrsg.): Handbuch e-Learning Expertenwissen aus Wissenschaft und Praxis - Strategien, Instrumente, Fallstudien. Köln 2002 (Loseblattsammlung im Ordner).

Sammlung von Beiträgen rund um das Thema e-Learning mit dem Fokus berufliche Fortbildung. Eine Online-Fassung dieses Handbuches findet man auf dem Themenportal <http://www.global-learning.de>.

Technologien

- Baumgartner, P. u.a.: E-Learning Praxishandbuch. Auswahl von Lernplattformen. Marktübersicht – Funktionen - Fachbegriffe. Innsbruck/Wien/München/Bozen 2002.

Das Buch dokumentiert eine umfassende Evaluierung von Lernplattformen, die im Auftrag des Österreichischen Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur durchgeführte wurde. Der Leser findet darin ein Ranking der derzeit am Markt erhältlichen Produkte und einen methodologischen Kompass für die eigene Orientierung auf diesem Markt. Die Online-Fassung dieser Marktstudie findet man unter der Internetadresse <http://www.virtual-learning.at>.

- Schulmeister, R.: Lernplattformen für das virtuelle Lernen. Evaluation und Didaktik. München, Wien 2003.

Der Autor verdeutlicht in diesem Buch, dass beim e-Learning Technologie und Didaktik unauflösbar verzahnt sind. Neben der ausführlichen Dokumentation einer Studie zur Evaluierung von Lernplattformen werden im Buch Überlegungen und Empfehlungen des Autors zu zentralen didaktisch-methodischen Aspekten des Einsatzes von e-Learning im Hochschulbereich dargestellt.

Hochschule

- Schulmeister, R.: Virtuelle Universität, Virtuelles Lernen. München, Wien 2001.

Ein Standardwerk des aktuellen e-Learning-Diskurses im Hochschulbereich.
Themenschwerpunkte: Initiativen und Trends des e-Learning im Hochschulbereich, e-Learning-Technologien, Didaktik und Typen von e-Learning-Szenarien im Hochschulbereich.

- Bachmann, G./Haefeli, O./Kindt, M.: Campus 2002. Die Virtuelle Hochschule in der Konsolidierungsphase. Münster/New York/München/Berlin 2002.

Tagungsband der Jahrestagung 2002 der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft.
Themenschwerpunkte: Hochschulstrategie, Standardisierung, Kommunikation in virtuellen Räumen, innovative Didaktik.

- Wagner, E. /Kindt, M. (Hrsg.): Virtueller Campus. Szenarien – Strategien – Studium. Münster/New York/München/Berlin 2001.

Tagungsband der Jahrestagung 2001 der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft.
Die Beiträge bieten ein repräsentatives Bild zum Stand der Entwicklung des virtuellen Studiums in den Bereichen Lernen und Didaktik sowie Struktur und Implementierung.

- Issing, Ludwig J., Stärk, Gerhard (Hrsg.): Studieren mit Multimedia und Internet. Ende der traditionellen Hochschule oder Innovationsschub? Münster/New York/München/Berlin 2002.

In diesem Buch erörtern Experten des gegenwärtigen e-Learning-Diskurses im deutschen Hochschulbereich Chancen, Rahmenbedingungen, Erfordernisse und Grenzen für eine nachhaltige Modernisierung des Lehrens und Lernens an Hochschulen durch e-Learning.

Politische Bildung

- Bremer, C./Fechter, M. (Hrsg.): Die Virtuelle Konferenz. Neue Möglichkeiten für die politische Kommunikation. Grundlagen, Techniken, Praxisbeispiele. Essen, 1999.

Aufbauend auf den ersten Erfahrungen des Projektes **Fehler! Textmarke nicht definiert**, sondieren die Autoren unter verschiedenen Blickwinkeln Technologien, Organisationstrukturen, Potenziale und Ablaufmuster von virtuellen Konferenzen.

- Baacke, E., Frech, S. Ruprecht, G. (Hrsg.): Virtuelle (Lern)Welten. Herausforderungen für die politische Bildung. Schwalbach/Ts. 2002.

In den Beiträgen dieses, unter Federführung der Landeszentrale für politische Bildung

Baden-Württemberg publizierten Sammelbandes werden vielfältige Aspekte des Zusammenhangs von Internet und politischer Bildung behandelt. Direkt mit dem Thema e-Learning in der politischen Bildung befassen sich die Beiträge von C. Bremer (Virtuelle Konferenzen) und K.-U. Templ (Grundkurs Politik Online).