

Jana Hofmann

**Josef Wachtler, Martin Ebner, Ortrun Gröblinger,
Michael Kopp, Erwin Bratengeyer, Hans-Peter
Steinbacher, Christian Freisleben-Teutscher, Christine
Kapper (Hg.): Digitale Medien: Zusammenarbeit in der
Bildung**

2017

<https://doi.org/10.17192/ep2017.4.7689>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Hofmann, Jana: Josef Wachtler, Martin Ebner, Ortrun Gröblinger, Michael Kopp, Erwin Bratengeyer, Hans-Peter Steinbacher, Christian Freisleben-Teutscher, Christine Kapper (Hg.): Digitale Medien: Zusammenarbeit in der Bildung. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 34 (2017), Nr. 4. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2017.4.7689>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Josef Wachtler, Martin Ebner, Ortrun Gröbinger, Michael Kopp, Erwin Bratengeyer, Hans-Peter Steinbacher, Christian Freisleben-Teutscher, Christine Kapper (Hg.): Digitale Medien: Zusammenarbeit in der Bildung

Münster: Waxmann 2016 (Medien in der Wissenschaft, Bd.71), 393 S., ISBN 9783830934905, EUR 39,90

Die Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft (GMW), die auch diesen Band als Produkt einer Tagung herausgegeben hat, widmet sich einmal mehr dem speziellen Fokus inwiefern Medien in der Bildung angewendet und verwendet werden. Erklärtes Ziel der Tagung war es, Schnittstellen zwischen Akteuren verschiedener Institutionen und Disziplinen aufzufindig zu machen, die unter Verwendung unterschiedlicher Technologien Bildungsangebote gestalten. Auf 349 Seiten präsentiert *Digitale Medien: Zusammenarbeit in der Bildung* 19 Full Papers, 20 Short Papers, 9 Workshop-Konzepte, 10 Poster und ein Educamp, wodurch sich die insgesamt 142 Autor_innen mit 59 Beiträgen kaum zusammenfassen lassen. Erschwerend kommt hinzu, dass der Tagungsband weitestgehend ohne erkennbare Strategie gestaltet ist. Die ersten Beiträge erwecken den Eindruck von Best-Practice-Beispielen, spätere Texte sind mehr der empirischen Analyse zuzuordnen. Eine inhaltliche Gliederung fehlt vollkommen, daher erschließt sich in der Tat auch keine wirkliche inhaltliche Logik. Im Wesentlichen sind die Beiträge an Bildungseinrichtungen auf staatlicher Ebene orientiert (Hochschulen, Schulen).

Zu Beginn führt die Kommunikationswissenschaftlerin Sabine

Hueber in grundsätzliche Annahmen zur „Erforschung von innovativen Szenarien wissenschaftlicher Zusammenarbeit“ (S.14) ein, betont im Wesentlichen aber den Anspruch von Flexibilität im Forschungsablauf. Es folgen Beiträge zu interdisziplinärem Weblog-Schreiben als Stressbewältigungsmaßnahme bei Nachwuchskräften (vgl. S.24ff.), zum gemeinsamen Verfassen von Büchern (vgl. S.35ff.), zu Bedürfnisorientierung und Nutzbarkeit von digitalen Angeboten, zur Verwendung von Kommunikaten/Lehr- und Lernangeboten als offenen Ressourcen. Mehrere Beiträge befassen sich mit der Implementierung von Digitalstrategien für Hochschulen sowie mit Kollaborationsprojekten zwischen Forschungs- und Praxiseinrichtung. Des Weiteren ist E-Learning ein Thema, das in einigen Texten aus unterschiedlichen Perspektiven fokussiert wird.

Den zahlreichen Best-Practice-Beispielen stehen einige empirische Analysen gegenüber, zum Beispiel zur Interaktion zwischen Lernenden mit Massive Open Online Courses (MOOCs). Auch Bernhard und Adina Koller dokumentieren ein durchgeführtes Forschungsprojekt zur Kompetenzentwicklung unter Einsatz des *open-world*-Spiels *Minecraft* (2011). Die zentralen Erkenntnisse sind die

Bestätigung bestimmter „Spielertypen“ (S.163) und die belegte Annahme, dass die Motivation der Lehrenden ‚systemimmanent‘ bedeutend für die Steigerung von Kompetenzen ist (vgl. S.157). Schließlich geht es noch um digital gestaltete Weiterbildungsangebote, Game-Based-Learning und Fragen nach Feedbackmöglichkeiten mit der Lernplattform Moodle.

Die nachfolgenden Short Paper thematisieren kollaborative Textproduktion, die Beschreibung eines digital gestalteten Bewerbungsverfahrens für Lehramtsanwärter_innen, Feedbackmethoden in Kombination mit so genanntem Personal Branding, e-Campus-Beschreibungen und Digitalisierung der Lehre sowie digital gestalteten Unterricht (unter der Prämisse, dass nicht die Medien, sondern der Lerninhalt im Vordergrund steht).

Auch in der Gestaltung der Workshops wiederholen sich die Themen. Erneut geht es um Digitalstrategien bei Hochschulen, um offene Ressourcen (OER), digital unterstützte Hochschulkooperationen in Lehre und Forschung und MOOCs.

Insgesamt ist der Tagungsband kumulativ gehalten. Die Best-Practice-

Beispiele sind positiv ausgerichtet, was bei allem Kulturpessimismus auch notwendig erscheint. Sie enthalten trotzdem auch Erfahrungsberichte mit Hinweisen zur Umsetzung von Kooperationen/Kollaborationen. Die Begrifflichkeiten sowie die genannten Soft- und Hardware-Produkte sind weitestgehend bekannt, werden jedoch praktisch kontextualisiert und in konkreten Anwendungen beschrieben.

Die Beiträge können für Nicht-Expert_innen durchaus inspirierend sein, aber eben als ungeordnete Sammlung. Zudem erscheint das übergeordnete Kapitel „Workshops“ im Inhaltsverzeichnis nicht, es wirkt fast so, als sei es schlichtweg vergessen worden. Vielleicht hätte der Reiz des Tagungsbandes für Wissenschaftler_innen gerade darin bestanden, der Vielfalt eine Ordnung zu verleihen. So wirkt das Sammelwerk wenig analytisch, und viele Ansätze, Beschreibungen und Termini sind im Wesentlichen bereits bekannt. Praktiker_innen gewinnen gegebenenfalls trotzdem den einen oder anderen nützlichen Denkanstoß.

Jana Hofmann (Erfurt)