



Peter v. Möllendorff

Mit einem Klick in der Alten Welt

Der e-campus Altertum am Fachbereich Geschichts- und Kulturwissenschaften

Warum e-learning?

Universitärer Unterricht könnte besser sein, als er ist. Große Studierenden- und niedrige Dozentenzahlen, zu kleine und zu wenige Räume sowie veraltete Ausstattungen tragen nicht dazu bei, didaktische Qualität zu steigern. Aber auch die Ansprüche an den Unterricht haben sich spätestens mit dem bildungspolitischen Wunsch, den akademischen Ausbildungsanteil deutlich zu erhöhen, und der damit einhergehenden Einführung der gestuften und modularisierten Studiengänge entschieden verändert. In den Geisteswissenschaften macht sich das besonders stark bemerkbar. Wer kennt nicht die Klagen der Kolleginnen und Kollegen, die dem alten System nachtrauern und – oft im Chor mit Studierenden – mehr forschendes Lernen, mehr im besten Sinne des Wortes akademischen Kontakt zwischen Lehrern und Lernern einfordern? Es lässt sich auf der anderen Seite aber auch nicht leugnen, dass die Zahl derer zugenommen hat, die ein universitäres Studium nicht mehr als nachdenkendes, Wege des Geistes erprobendes Wandeln in den Hallen der Gelehrsamkeit verstehen, sondern als eine Ausbildung, die möglichst schnell, zielgerichtet und verzettelungsfrei zu einem berufsqualifizierenden Abschluss führt.

Wir benötigen also unterrichtliche Verfahren, die, so gut es geht, beiden Bedürfnissen gerecht werden. Diese Wünsche – die Universität als Raum ungehinderter Reflexion einerseits, als Ort klar gerichteter Ausbildung andererseits – sind ja grundsätzlich nicht inkompatibel, und die meisten Studierenden und Lehrenden wollen beides: Mehr und größere Räume, mehr Lehrende, mehr Ausbildungszeit. Das wäre eine Lösung; allerdings eine teure und damit auf unabsehbare Zeit unwahrscheinliche. Eine Alternative besteht darin, den virtuellen Raum

stärker zu nutzen. Er bietet zahlreiche und bislang noch längst nicht ausgeschöpfte Möglichkeiten, Wissen einerseits bereitzustellen, andererseits so zu medialisieren, dass es nicht nur einfach abgerufen, sondern auch vielfältig vermittelt und aktiv erworben werden kann. Er eröffnet die Nutzung von Lernzeiten, die mit den üblichen Arbeitszeiten von Lehrpersonen sonst nicht vereinbar wären. Und er vervielfältigt mit interaktiven Rechnern die Zahl der – natürlich nur sehr eingeschränkt als solche zu bezeichnenden – Lehrenden.

Hier gilt es, mögliche Missverständnisse von vornherein auszuräumen. Die Auslagerung unterrichtlichen Geschehens ins virtuelle Netz heißt nicht, auf den für Forschung und Lehre unabdingbaren Kontakt zwischen Studierenden und Dozenten zu verzichten. Es geht vielmehr darum, bestimmte Lerninhalte aus dem konkreten Unterrichtsraum herauszunehmen, sie räumlich und zeitlich zu verlagern und zugleich ihre didaktische Attraktivität zu erhöhen, um auf diese Weise das eigentliche Unterrichtsgeschehen auf das konzentrieren zu können, was es eigentlich sein soll: eine zum Forschen führende Diskussion zwischen Lehrenden und Studierenden. Könnte man beispielsweise den klassischen Vorlesungsstoff zunehmend in den Bereich des e-learning verlegen, so würden damit mehr Lehrkapazitäten für Seminare und Übungen frei und damit für die Veranstaltungsformen, die dem universitären Wissensdiskurs – jedenfalls in den Geisteswissenschaften – immer schon viel angemessener waren. Und nicht nur das! Vorlesungen sind schon dadurch für die Lernenden unbefriedigend, weil sie gar keine oder nur geringe Möglichkeiten aktiver Wissensaneignung ermöglichen, sondern unter Negierung aller Individualität Wissen anhäufen: Der Studierende möge sich bedienen, so gut er kann. Gewiss, ein guter Vortragender

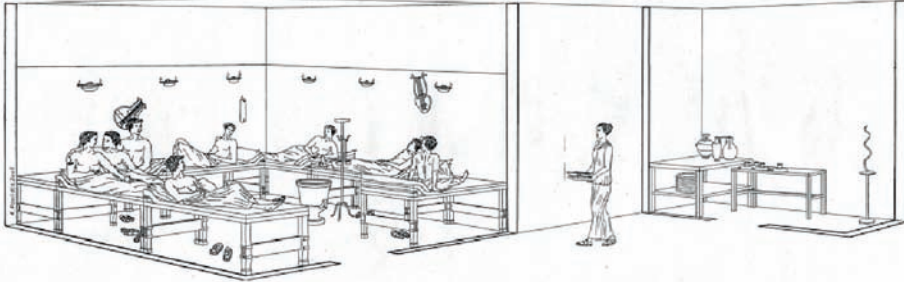
vermag zu fesseln und zu faszinieren – jeder kennt solche Vorlesungen, wo man erst am Ende merkt, wie die Zeit vergangen ist –, aber die Nachhaltigkeit des beeindruckenden Hörerlebnisses ist gleichwohl meist nicht hoch. Vorausgesetzt wird nämlich immer, dass sich der Studierende im Nachhinein mit dem in der Vorlesung vermittelten Stoff intensiv auseinandersetzt: Das tun aber nicht alle, weil es gerade hierfür dann kein Gegenüber gibt, das eine solche Auseinandersetzung begleiten könnte. Im Übrigen ist auch die Lernumgebung der Vorlesung – ein großer Raum, oft mit schlechter Akustik, Sehbehinderungen, zunehmend sauerstoffarm, kunstbelichtet und ab 200 Hörern aufwärts unruhig – alles andere als ideal. Warum also nicht die Vermittlung von Vorlesungsstoff in den virtuellen Raum verlagern? Hier sitzt jeder Studierende zu einer Zeit, die seinen individuellen Bedürfnissen entspricht – gerade für Teilzeitstudierende, berufstätige Studierende, alleinerziehende Mütter und Väter und andere Studierendengruppen, die über ihre Zeit nicht frei verfügen können, ist das eine hochattraktive Option –, in einem Raum, in dem er sich wohlfühlt und nicht abgelenkt wird, an seinem Rechner und beschäftigt sich mit elementaren Themen seines Studienfaches. Er erwirbt Wissen und Fähigkeiten, die für das eigentlich Wichtige, das Forschen, unabdingbar sind, und nutzt dafür Zeiten, die für den universitären Betrieb nicht zur Verfügung stünden. Und in diesem spezifischen Bereich – und ausschließlich in diesem – kann der Computer besser auf ihn eingehen, als es jeder Lehrende in einer Massenveranstaltung kann; und Masse, wenn wir einmal ehrlich sind, beginnt spätestens ab 20 Lernern in einer Gruppe. Selbst eine partielle Auslagerung solcher Lernprozesse aus dem Stundenplangeschehen, also die Verbindung von Präsenzlehre und virtueller Lehre – das so genannte „blended learning“ –, stellt schon eine Verbesserung unterrichtlicher Qualität dar; und „blended learning“ lässt sich im Übrigen flankierend auch jenseits der Vorlesung, in Seminaren und Übungen, einsetzen. Ob diese wünschenswerten Effekte tatsächlich erzielt werden können, hängt nun natürlich zur Gänze von der technischen Qualität der ge-

nutzten Geräte, von der didaktischen und medialen Qualität der virtuellen Lerneinheiten ab.

e-learning und Altertumswissenschaften

An der Justus-Liebig-Universität gibt es einige Bereiche, die mit e-learning arbeiten. Seit einigen Jahren sind auch die Altertumswissenschaften hier intensiv tätig geworden. Deutschlandweit einzigartig ist das jüngste Kind dieser Aktivitäten, der „e-campus Altertum“. Ehrgeiziges Ziel des bis Ende März 2011 noch von der hessischen Landesregierung im Rahmen des Studienstrukturprogramms (SSP) sowie über dezentral vergebene QSL-Mittel des Fachbereichs Geschichts- und Kulturwissenschaften geförderten Projekts ist es, auf einer Internet-Plattform, die unterdessen über das große Content-Management-System Ilias zugänglich ist, Module bereitzustellen, die sowohl innerhalb des Präsenzunterrichts als auch ausschließlich im e-learning-Modus benutzt werden können. Die Module bilden also in Studiengängen existierende Veranstaltungen in ihrer Verlaufsstruktur ab und bereiten deren Stoff für die interaktive Nutzung am Bildschirm auf, so dass etwa ein Teilzeitstudierender, den seine Erwerbstätigkeit am Besuch einer Veranstaltung womöglich dauerhaft – auch über mehrere Semester hinweg – hindert, diese Veranstaltung virtuell belegen kann. Dabei ist es selbstverständlich stets möglich, zu dem jeweils in Echtzeit Lehrenden Kontakt aufzunehmen, Fragen zu stellen und sich beraten zu lassen. Am Ende kann der Studierende dann auch an der Abschlussprüfung der Veranstaltung teilnehmen. Sogar Prüfungen virtuell abwickeln zu können wäre wünschenswert, ist aber, wie leicht nachzuvollziehen, nicht in jeder Veranstaltung und für jeden Prüfungstyp ohne weiteres möglich und umzusetzen. Jedenfalls ist es Sache des Studierenden, ob er den Veranstaltungsstoff gedrängt in seinem Urlaub abarbeitet oder jede Woche in festem Turnus so wie seine Kommilitonen im Hörsaal, nur eben zu einer anderen Zeit. Auch besagten Kommilitonen steht es natürlich frei, mithilfe der online-Lehre schon einmal gehörte und absolvierte

Der Symposionsraum



Das gesellige Zechen (Symposion)

Nach Beendigung des Mahls werden zunächst die Beistelltische hinausgetragen und den Göttern ein Trankopfer gespendet. Dann kann das Symposions eröffnet werden!

Während die Tischgesellschaft den Symposiarchen bestimmt, der für den Abend die Aufsicht führt, bringt das Personal das Symposiongeschirr in den Gelageraum: Trinkschalen werden an die Zecher verteilt, der Krater mit dem gemischten Wein wird als Blickfang in der Raummitte plaziert. Jetzt ist auch Zeit für das gesellige Gespräch, für lyrische Rezitationen und Gesänge zur Kithara.

[zurück](#)


Seite 6 von 9


[weiter](#)

Abb. 1: Bildschirmfoto aus dem Themenmodul „Das griechische Symposion“

Inhalte zu wiederholen, vielleicht auch erst für die Prüfung, oder mehrere Semester später beim Lernen für das Examen. Genauso lässt sich aber auch der Fall denken, dass die online-Inhalte von den Studierenden jeweils als Vorbereitung einer Präsenzveranstaltung genutzt werden, die selbst dann wiederum dazu genutzt werden kann, Einzelnes zu vertiefen oder sich tatsächlich Forschungsfragen zuzuwenden.

Das griechische Symposion als Themenmodul

Schließlich möchte ich auch die Möglichkeit erwähnen, dass Lernende, die bereits ein Studium abgeschlossen haben und mitten im Beruf stehen, solche virtuellen Lerneinheiten als Fortbildungsmodule nutzen. Nicht zuletzt an solche Nutzer, insbesondere unter den aktiven Gymnasiallehrern in den Fächern Latein, Grie-

chisch und Geschichte, dachten die Altertumswissenschaften, als sie in den Jahren 2005–2007, finanziert aus einer e-learning-Initiative des Hessischen Ministeriums für Wissenschaft und Kunst, ein Themenmodul mit dem Titel *Das griechische Symposion* erarbeiteten und bis zur Nutzungs- und Vertriebsreife führten. Das Symposion, durch die ganze Antike ein bedeutendes soziokulturelles Ereignis, führte abendlich Männer zusammen, die nach gemeinsamem Mahl miteinander tranken, sich unterhielten, Gedichte vortrugen, sangen und musizierten; so jedenfalls das Ideal, von dem die Realität oft genug abwich. Tatsächlich ist aber das Symposion einerseits ein wichtiger Ort erster künstlerischer Produktion, andererseits Gegenstand der Beschreibung und Verhandlung in literarischen Texten und auf Vasenbildern. Eine multimediale Behandlung lag daher von vornherein nahe. Heraus kam ein virtuelles

Lyrische Festfreuden und Gefah

Wie das Essen aus naheliegenden Gri Lobpreis auf die Wirkung des Weins ein t Stadien des Abends – von der erwartung vom Wein beschwingte Gesprächsrunde

Ein Gastgeber, der seine feuchtfröhliche Stimmung kippt: Alle lyrischen Texte stirr Limit von drei Krateren überschreitet. De eine unkontrollierte Zecherei. Dann wirft n und schneller, als man denkt, hat man ein setzt und die Raufbolde in Gewahrsam ni

Angesichts dieser Folgen erhebt sich nun do Wie stark war denn für gewöhnlich der Wein, de

Wein löst die Zunge. Davon sprechen schon die antiken Trinklieder – so etwa der lyrische Toast, den der kaiserzeitliche Autor Athenaios den Gelehrten Demokritos auf seinen Nachbarn Theodoros ausbringen läßt (Athenaios 15,669e):

„nimm dies als Zutrunck von mir, dies mein Gedicht, doch ich gebe es weiter nach rechts hin dir zuerst, da ich gemischt Anmut der Grazien im Kelch. Du aber, nimm dies Geschenk und gewähre als Gegentrunk Lieder, schmücke so dieses Gelag“, bringe dir guten Erfolg!“



Zecher im lebhaften Gespräch. Attisch-rotfigurige Trinkschale des Malers Makron, um 480 v. Chr., Martin-von-Wagner-Museum, Würzburg

Abb. 2: Pop-up aus dem Themenmodul „Das griechische Symposion“

Symposion, das mit Fotos, Zeichnungen (Abb. 1), kleinen Filmen, Audiodateien und nachzulesenden Texten (Abb. 2) den Ablauf eines solchen Ereignisses nachvollzog, dabei aber permanent die Möglichkeit eröffnete, Detailfragen zu beantworten (Abb. 3), mit der Maus Zuordnungen vorzunehmen, sich zwischen verschiedenen Antwortoptionen entscheiden zu müssen.

Dieses Projekt ließ sich nur durch die vielfältige Hilfe des Hochschulrechenzentrums (Koordinationsstelle Multimedia) verwirklichen, und ein Input der besonderen Art war die Kooperation mit dem Hessischen Rundfunk, der für die Audio-Aufnahmen nicht nur mehrere Tage eines seiner Tonstudios mit einem Toningenieur, sondern auch seinen Sprecher Detlev Mauder zur Verfügung stellte, so dass auch der Vortrag der Texte ein Höchstmaß an Professionalität gewann.

Die von uns produzierte, in Flash programmierte CD-ROM wurde zum Exportschlag und ist unterdessen mehr als 250 mal an Studierende, Kollegen und berufstätige Lehrer weitergegeben worden. Die Benutzer hören und lesen zugleich literarische Texte aus dem Umfeld des Symposions in altgriechischer und deutscher Sprache, können sich beim Hören auf dem Bildschirm unbekannte Begriffe und Namen erklären lassen, erfahren, welches antike Geschirr wann wie benutzt wurde und warum sich eigentlich auf antiken Trinkgefäßen Bilder auf der Innenseite befinden. Wie waren die Räume konstruiert, in denen man sich traf? Wann traf man sich? Welchen Regeln folgten die Trinkrituale? Was geschah mit Zechern, die über den Durst tranken? Was taten die Hetären beim Symposion? Wovon sprach man, und welche über den Anlass hinausreichende Bedeutung hatten die

Themen für die Teilnehmer? Und warum schließlich ließ Platon in seinem *Gastmahl* die Teilnehmer gerade über das Wesen der Liebe diskutieren?

Das antike Theater als Themeneinheit

Eine vergleichbare geschlossene Themeneinheit zum Antiken Theater, finanziert aus QSL-Mitteln des Fachbereichs Geschichts- und Kulturwissenschaften, steht kurz vor dem Abschluss. Auch hier bot sich eine multimediale Umsetzung, wie sie gerade für e-learning-Einheiten so attraktiv ist, von selbst an: Die archäologischen Befunde (Abb. 4), Vasenbilder (Abb. 5) und natürlich die großen Dramentexte der Tragiker Aischylos, Sophokles und Euripides und der Komödiendichter Aristophanes und Menander drängen sich zur

Visualisierung und zur Auditivisierung geradezu auf.

Das antike Theater ist mit dem Autorenprogramm *Lectora* erstellt worden, das speziell für e-learning-Anwendungen optimiert ist und die Einarbeitung von Frage-Antwort-Modulen von vornherein leichter macht. Der Benutzer erhält einen Eindruck von der Vielfalt des Materials, das dem Verständnis dieser bedeutenden antiken Institution zugrunde liegt, aber ebenso auch von der Vielfalt der methodischen Zugänge, die zum Teil paradigmatisch bis zu letzten Details demonstriert werden; auch das mag dem (häufig geäußerten) Verdacht entgegen wirken, e-learning sei grundsätzlich nicht so seriös wie Präsenzlehre und erreiche niemals deren Tiefgang. Ganz im Gegenteil: Selbst einer vollständigen einsemestrigen Veranstaltung wäre es nicht möglich, den Studierenden eine solche Fülle an – didaktisch auf-

Συμπόσιον Intro Inhalt Team Kontakt Hilfe Schließen

Ion, Gebet an Dionysos

Informationen zu Ion

(... den Wein)

Brachte der Thyrsoträger der mächtige Gott **Dionysos** Θυρσοφόρος μέγα πρεσβέτων Διόνυσος

Seither reden wir gern von Panhellenische Märkte und Erst, als traubenbeschwe Schößlinge sandte die Rebe Hoch in die Luft. Es entspr Kinder den Knospen; man h Vorher blieben sie stumm Prefs man aus ihnen den We Recht ein Wundergetränk Deren Kinder wir kennen: da Denn was ein Edler verr Heil dir, Vater Iakchos, du W Höchster Verwalter und I Gönn uns die Dauer im Leb Laß bei Trunk und bei Sc

Dionysos ist der Gott des Weins und der rauschhaften Ekstase. Der Weinrausch als Bewußtseinsveränderung wird als Einbruch eines Göttlichen gedeutet und, nach der griechischen Auffassung wurde in der dionysischen Ekstase der Mensch vom Dionysos ergriffen. Die Feste dieses Gottes waren besonders ausgelassen und wild. Man dachte, die dionysische Ekstase, Tänze und Musik würden die Katharsis - Heilung seelischer Spannungen bewirken.

Meerfahrt des Gottes Dionysos
Exekiasvasche um vl. Chr

zurück

12

Abb. 3: Hörbuchseite aus dem Themenmodul „Das griechische Symposion“

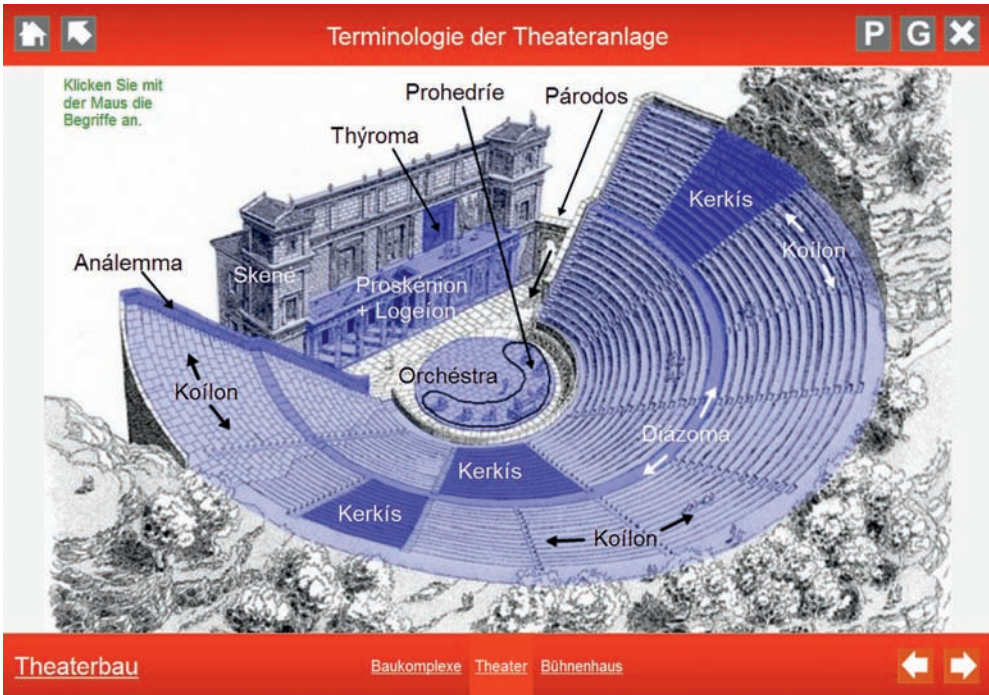


Abb. 4: Übersichtskarte aus dem Themenmodul „Das antike Theater“

bereiteten – Zugängen zum antiken Theater zu ermöglichen, zumal dieses Modul letztlich sogar als Nachschlagewerk genutzt werden kann. Wie sahen frühe Formen des Theaters und des Theaterspiels aus? Stimmt es, dass der Tanzplatz für den antiken Chor zur Zeit der berühmten Dramatiker gar nicht rund, sondern rechteckig war? Wodurch unterscheidet sich ein antikes Drama vom neuzeitlichen Theater? Was wissen wir über den Ablauf der Dionysosfeste, zu denen Theater gespielt wurde? Woher wissen wir darüber Bescheid? Und wie gut? Wie gehen wir mit den zum Teil ja nur in Bruchstücken erhaltenen Quellen um?

Aufbau und Zukunft des e-campus Altertum

Die Themeneinheiten *Das griechische Symposium* und *Das antike Theater* sowie weitere, kleinere Lerneinheiten, etwa *talis online*, ein topographisch-archäologisches Lern- und Informationssystem, das antike Stätten medienge-

recht aufbereitet und so vielfältiges Wissen über ihre Geschichte, archäologischen Befund, gesellschaftliches Umfeld und ihre literarische Verarbeitung zur Verfügung stellt, sind unterdessen Teil der bislang letzten, noch nicht abgeschlossenen und größten altertumswissenschaftlichen Initiative, dem Aufbau eines e-campus Altertum. Ziel ist es, ein Portal zu schaffen, das nicht nur Raum für Gießener Entwicklungen bietet, sondern auf Dauer auch für die Altertumswissenschaften anderer Universitäten oder auch für schulische Projekte, die entweder direkt hier angesiedelt oder zumindest verlinkt werden können. Das Projekt wurde bis Anfang des Jahres aus Mitteln des hessischen Studienstruktur-Programms gefördert und in Zusammenarbeit mit der Medienpädagogischen Arbeitsstelle des Fachbereichs Geschichte- und Kulturwissenschaften sowie mit *prometheus. Das verteilte digitale Bildarchiv für Forschung & Lehre* durchgeführt. Eines der Ergebnisse ist der Aufbau einer virtuellen Veranstaltung, die in dem eingangs beschriebenen Sinne parallel oder


Ikonographie

In dieser Abbildung ist die typische Ikonographie des Dionysos zu erkennen.

Fahren Sie mit der Maus über das Bild, um diese kennen zu lernen!

- Efeukranz
- Weinranke/
Weinrebe
- Thyrsosstab
- lange Haar- und Barttracht
- knöchellanger Chiton (Unterkleid)
- Satyr als Begleitfigur

Ein typisches Attribut des Gottes fehlt:
Der Kantharos (Trinkgefäß)



[Bilderwelt](#) [Dionysos](#) [Mänaden](#) [Satyr](#) [attische Bürgerin](#) [Wissenstest](#) Seite 4 von 7

Abb. 5: Interaktive Seite aus dem Themenmodul „Das antike Theater“

komplementär zu einem fest in den altertumswissenschaftlichen Studiengängen verankerten und dort regelmäßig im ersten Studienjahr angebotenen Modul *Einführung in die griechische Welt* gedacht ist (Abb. 6). Im Aufbau funktioniert dieses Modul ähnlich wie die bereits beschriebenen. Eine Besonderheit ist hier jedoch, dass der Lernstoff wie in einer Echtzeit-Veranstaltung sozusagen auf Semesterwochen verteilt worden ist (was keinen Benutzer hindern muss, mehr Tempo vorzulegen).

Weiteres ist geplant, wie man denn überhaupt die in diesem didaktischen Bereich verfolgten Ziele mit den Schlagwörtern „pflegen“, „ausbauen“ und „vernetzen“ beschreiben kann.

Pflegen: Lehrende sollen beim Einsatz der Module unterstützt werden; Evaluationen sollen den Zuschnitt der Module und ihren Einsatz verbessern; das Angebot soll aktuell gehalten werden; und das hier geschaffene Portal bedarf der permanenten technischen Pflege.

Ausbauen: Das Lehrangebot soll im Sinne einer familienfreundlichen Hochschule weiter teilvir-

tualisiert werden; für Fortbildungen sollen weitere kulturhistorische Themen aufbereitet werden; die eingesetzte Technik muss immer wieder auf den neuesten Stand gebracht werden; und schließlich wollen wir durch ein immer breiteres Angebot auch das Interesse an den Altertumswissenschaften stillen und fördern. Dass dies nicht allein aus Gießener Kraft geschehen kann, versteht sich von selbst. Wir wollen unsere „Produktpalette“ daher mit anderen online-Angeboten ...

Vernetzen: An verschiedenen Stellen wird auf ganz unterschiedliche Weise an der Entwicklung altertumswissenschaftlichen e-learning gearbeitet. Die Universität Zürich etwa ist führend in der Gestaltung von Modulen, die das Erlernen der alten Sprachen unterstützen. An der University of Nottingham, in Kooperation mit der New York University, werden 3D-Modelle antiker Theater entwickelt, die einmal die virtuelle Begehung dieser Stätten ermöglichen sollen. Oikos, die nationale Forschungsschule für Klassische Studien in den Niederlanden,

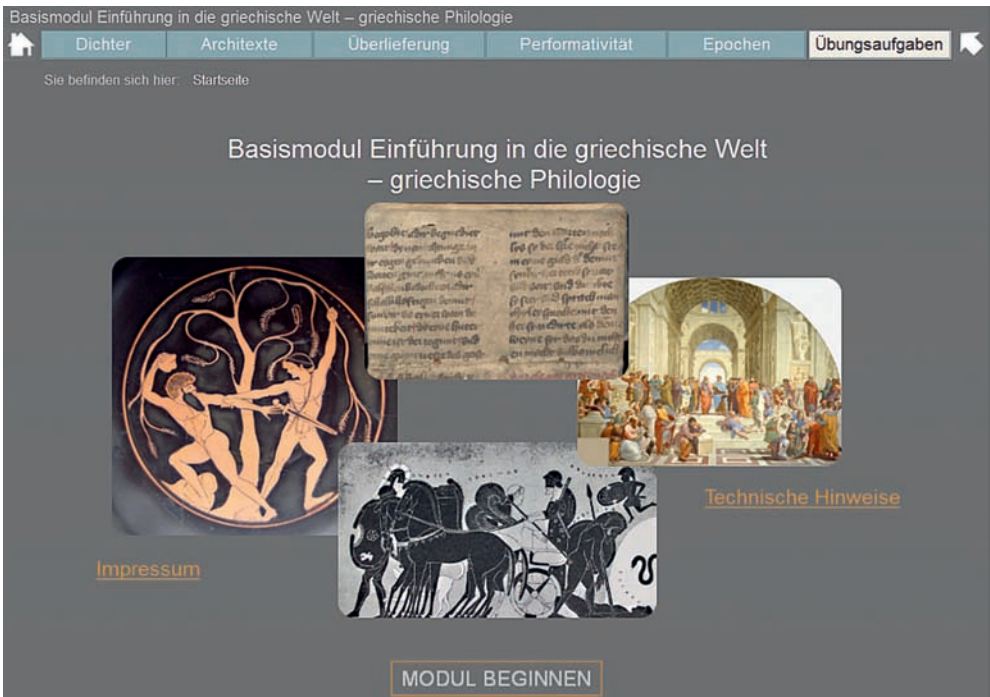


Abb. 6: Einstiegsseite aus dem studienbegleitenden Modul „Einführung in die griechische Welt“

plant den Einsatz virtueller Seminare. Der Deutsche Altphilologenverband, das Bindeglied zwischen Schule und Hochschule, gibt nicht nur seit Jahren eine didaktische online-Zeitschrift heraus, sondern arbeitet auch an der Entwicklung spezifischer Angebote in der Lehrerfortbildung. Die Gießener Altertumswissenschaften pflegen gute Kontakte zu all diesen Institutionen, so dass bei Erfolg der e-campus eine hohe internationale Sichtbarkeit verspricht.

Wie alles, so kostet auch dies Geld, und zwar vor allem für die Verstetigung und dauerhafte Pflege der Angebote. Genau hierfür ist aber das Geld knapp, trotz des bekannten Insis-

tierens auf Nachhaltigkeit und Qualitätssicherung. Die Länder und Hochschulen wären aber auch bei sinkenden Mitteln in der Grundfinanzierung wohl beraten, hier zu investieren. Denn das wird es ihnen ermöglichen, das in die Präsenzlehre fließende Geld wesentlich wirkungsvoller und zielgerichteter zu verwenden.

Kontakt:

Prof. Dr. Peter v. Möllendorff
 Justus-Liebig-Universität Gießen
 Institut für Altertumswissenschaften
 peter.v.moellendorff@klassphil.uni-giessen.de