

Angela Meyer

Virtuelle Hochschule

E-Learning soll den Hochschulen Gewinn bringen

Marktwirtschaft heißt das Zauberwort auch an den staatlichen Hochschulen. Programme wie die Virtuelle Hochschule Baden-Württemberg wollen die Lehre verbessern und gleichzeitig neue Einnahmequellen erschließen.

Vorbei sind die Zeiten, als leicht verhuschte Professoren sich mit ganzer Seele ihrer Forschung widmeten, vergangen auch das Bild von der Universität als Bildungstempel.

Heutzutage ist Bildung ein Gut, das man zunehmend im doppelten Wortsinne erwerben muss. Marktplatz der Möglichkeiten, Dienstleister für den Kunden Student und Gründerschmiede lauten nur einige der neuen Schlagworte, die beim Stichwort Hochschule fallen. Mehr Freiheit für die Hochschulen soll die Konkurrenz untereinander verstärken und so Lehre und Forschung reformieren.

Angetrieben wird der Reformprozess aber auch von der viel zitierten Globalisierung. Der Ministerrat der Welthandelsorganisation (WTO) hat im November eine dreijährige Verhandlungsrunde zur weiteren Liberalisierung des Welthandels vereinbart, wozu auf Wunsch der Mitgliedsstaaten USA, Australien und Neuseeland auch Bildungsdienstleistungen wie die universitäre Bildung und die Weiterbildung gehören sollen.

Inzwischen tummeln sich auf diesem Feld eine Vielzahl von Anbietern und viele weitere stehen in den Startlöchern, denn die Privatisierung des 'Bildungsmarktes' verheißt nicht zuletzt Gewinne in Milliardenhöhe. Wie die Hochschulen von diesem Kuchen etwas abbekommen können, ist auch einer der Aspekte, über die sich die Baden-Württemberger in ihrem

mit insgesamt 50 Millionen Mark geförderten Programm 'Virtuelle Hochschule' Gedanken machen.

Referenzen

Rund 250 Dozenten und Professoren haben seit 1998 in mehreren Verbundprojekten neue Wege der Wissensvermittlung erarbeitet und in der Anwendung erprobt. Das Programm läuft über fünf Jahre und hat bisher mehr als 10 000 Studierende erreicht. Kein anderes Bundesland hat ein derart umfangreiches Programm zum Multimedia gestützten Lehren und Lernen an Hochschulen aufgelegt.

'Wir verstehen die Wissensvermittlung über das Netz nicht als Wundermittel, sondern als qualitative Erweiterung und als Ersatz der traditionellen Lehre dort, wo es sinnvoll ist', skizziert der baden-württembergische Wissenschaftsminister Peter Frankenberg die Ziele. 'Mit der Einführung multimedialen Lernens bringen wir mehr problemorientierten Praxisbezug in die Ausbildung. Die Studierenden können sich mit Lernprogrammen besser selbst testen und über das Netz schnell-

er mit den Tutoren kommunizieren. Zudem kann Wissen zunehmend zeit- und ortsunabhängig erworben werden.'

Vier Leitprojekte beschäftigen sich mit grundlegenden Fragen: Es geht um neue Unterrichtsstrategien, kooperierende Lernformen via Internet, multimediale Aufbereitungs- und Übertragungstechniken und interdisziplinär einsetzbare Lernmodule. Zwei weitere Projekte wollen Praxisanteile des Studiums virtualisieren: Der 'Verbund Virtuelles Labor' entwickelt multimediale und telematische Experimente für die Ingenieur- und Informatikwissenschaften, während 'Docs 'n Drugs' aus realen Fallbeispielen virtuelle Patienten konstruiert, die über das Internet befragt, untersucht und therapiert werden können.

Transfer

Damit die Hochschulen die Erfahrungen aus dem Programm möglichst effektiv umsetzen können, sind nun die Erkenntnisse aus den Projekten auf der Website des Programms (www.virtuelle-hochschule.de) zusammengeführt worden. Ein weiteres Projekt, das Virtuelle Kooperations- und Informationsnetzwerk zum Medieneinsatz in der Lehre (VIKI) moderiert den Austausch mit Experten und untereinander: Wer hat mit welchem didaktischen und technischen Ansatz welche Erfahrungen gemacht? Wie können Projektergebnisse an andere Hochschulen transferiert werden? Was ist bei der Vermarktung von multimedialen Lerninhalten zu beachten?

Konkrete Produkte wie Bewertungsraster für Lernsoftware

oder der modellhafte Ablauf eines Lernmoduls sollen die Ergebnisse für viele Nutzer verfügbar machen. Links rund ums Thema Virtuelle Hochschule und Material zu den in loser Reihe veranstalteten Workshops ergänzen das Angebot.

Marketing

Der Workshop im November beschäftigte sich damit, 'wie Projekte zur Virtualisierung der Lehre an der Hochschule strategisch besser verankert werden können'. Dazu gehörte auch die Frage, mit welchem Geschäftsmodell die an einer Hochschule erarbeiteten Inhalte und Methoden vermarktet werden können. Die Hochschule darf direkt zwar kein Geld einnehmen, könnte aber zum Beispiel über eine Verwertungsgesellschaft durchaus von einer Vermarktung profitieren. Besonders die Möglichkeit, aus Modulen individuelle, orts- und zeitunabhängige Weiterbildungskurse zusammenstellen zu können, regt derzeit die Phantasie der Beteiligten an.

Allerdings kostet die Entwicklung digitaler Medien für die Lehre zunächst viel Zeit und Geld, das aus dem laufenden Etat normalerweise nicht aufzubringen ist und bisher vor allem aus diversen naturgemäß begrenzten Fördertöpfen stammt. Mit Blick auf die internationale Konkurrenz wünschen sich manche Verantwortliche an den Hochschulen die Einführung von Studiengebühren, um die Entwicklung marktfähiger Produkte beschleunigen zu können.

Den Anfang könnten nach ihrer Vorstellung einzelne, besonders attraktive Studienangebote machen, bei denen zumindest das 'Mehr' an Qualität gegenüber normalen Studiengängen über Gebühren finanziert wird. Das Interesse daran könnte da sein: 'Die hohe Identifikation der Studierenden mit ihren multimedial unterstützten Lehrveranstaltungen hat gezeigt, dass gute Lehrprodukte eine anziehende Wirkung auf die Studierenden haben', zieht Professor Michael Weber, Sprecher von Docs 'n Drugs eine erste Bilanz. Für die Attraktivität der Universitäten als Ausbildungsstätte sei dies ein nicht zu unterschätzender Faktor. Ob die Studenten dafür auch zahlen würden, muss sich erst noch zeigen. (anm)

Professoren der Zukunft:
Auf der Projektwebsite finden sie nicht nur Informationen zur multimedialen Lehre, sondern auch zur geschickten Vermarktung ihres Bildungsangebots.

