

Nistor, Nicolae/Schirlitz, Sabine (Hrsg.) (2015). Digitale Medien und Interdisziplinarität. Herausforderungen, Erfahrungen, Perspektiven. Münster/ New York: Waxmann. 354 S., 34,90 €.

Beitrag aus Heft »2016/01: schule. smart. mobil«

Der sinnvolle Einsatz von Medien innerhalb der Forschung oder Hochschullehre ist nicht immer einfach. Um Erfahrungen, potenzielle Herausforderungen wie auch Perspektiven im interdisziplinären Feld zu bündeln, haben Nicolae Nistor und Sabine Schirlitz die Tagung 2015 der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft nochmals in einer Publikation zusammengestellt. Diese Publikation untergliedert sich in sechs Abschnitte, die sich sowohl thematisch als auch von der konzeptionellen Form der Beiträge unterscheiden: Im ersten Teil von Digitale Medien und Interdisziplinarität werden neben Erkenntnissen aus der Technikphilosophie auch Ergebnisse einer Evaluation einer Online- Vorlesung mit Studierenden unterschiedlicher Fachrichtungen wie auch die Potenziale von Vorlesungsaufzeichnungen für die Hochschulbildung angesprochen. Der zweite Abschnitt konzentriert sich auf Open Educational Resources. Neben den klassischen MOOCs wird auch der Kaiserslauterer Open Online Course (KLOOC) thematisiert. Teil drei beschäftigt sich mit Geschäftsmodellen – bezogen auf E-Learning-Einrichtungen oder auch Nachhaltigkeitsgedanken hinsichtlich von mediengestützter Weiterbildung an Hochschulen.

Gestaltungsbeispiele aus der Praxis füllen den vierten Abschnitt der Publikation. Die Bandbreite der vorgestellten Projekte reicht von einem interdisziplinären Seminarkonzept über die Ausbildung von E-Tutorinnen und -Tutoren für die Betreuung von Studierenden bis hin zum Einsatz von Medien in Museen. Im fünften Teil werden verschiedene Workshops vorgestellt, die beispielsweise Change Management und Organisationsentwicklung im Sinne der Implementierung von E-Learning an Hochschulen oder den Einsatz von Moodle behandeln. Im letzten Abschnitt werden überblicksartig Poster unterschiedlicher Projekte vorgestellt. Die Präsentationen reichen von Blended Learning in der Lehrerbildung bis hin zur Entwicklung eines Serious Games für den Bereich offener Organisationen. Insgesamt bietet das Herausgeberwerk damit eine äußerst umfassende Sammlung von Beiträgen, die thematisch wie auch konzeptionell sehr ausdifferenziert ist. Somit eignet sich Digitale Medien und Interdisziplinarität vor allem für Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler unterschiedlicher Fachrichtungen, die im Bereich von E-Learning tätig sind.