

**Praxis Kunst- und Kulturvermittlung – im
Spannungsfeld zwischen Bildungskonzepten und
Medienangeboten**

Fakultät für Bildungswissenschaften
Seminar SS 2008

**E-Learning-Angebote für die Kunst- und
Kulturvermittlung von Museen und Archiven**

Anita Thaler

Innsbruck, den 31/07/08

Matrikelnummer 0415630
Studienkennzahl C297

Einleitung

Die E-Learning-Angebote im Bereich der Kunst- und Kulturvermittlung von Museen und Archiven werden immer zahlreicher. Die Qualität der einzelnen Angebote ist unterschiedlich. In dieser Arbeit geht es darum, einzelne evaluierte E-Learning-Angebote vorzustellen und die Analyseergebnisse darzustellen. Dabei lautet die Hauptfragestellung: Wie werden digitale Medien in der Kunst- und Kulturvermittlung eingesetzt und welche erfolgreichen Beispiele können identifiziert werden? In diesem Zusammenhang sollte zuallererst geklärt werden, was die zentrale Begriffe Kunst- und Kulturvermittlung und E-Learning bedeuten.

Definition von **Kunst- und Kulturvermittlung**

„Kunst- und Kulturvermittlung bezeichnet alle Aktivitäten, die das künstlerische und kulturelle Erbe im Kontext der vermittelnden Institution interessierten Personen (Rezipienten) verständlich zugänglich machen und zur Partizipation anregen“¹

Die Kunst- und Kulturvermittlung ist relativ jung, ihre Entstehung geht auf die 60er Jahre des 20. Jahrhunderts zurück, eine Zeit, in der alle Bevölkerungsschichten kulturelle Bildung verlangten. Seither hat sich die Kunst- und Kulturvermittlung weiterentwickelt, professionalisiert und den jeweiligen Bedürfnissen von Zeit und Gesellschaft angepasst.² Auch in unserem heutigen Informationszeitalter passt sich die Kunst- und Kulturvermittlung der Schnelligkeit, den digitalen Technologien und den wirtschaftlichen und sozialen Anforderungen der Zeit an. Sie sollte aber auch weiterhin ihren eigenen Weg gehen, wie zum Beispiel Übersetzungsarbeit zwischen den Massenmedien und der Bevölkerung leisten³.

E-Learning, auch computergestütztes Lernen genannt, kann ein Beispiel für diesen Mittelweg sein. Es wird seit Mitte der 1990er Jahre verwendet und über dessen Vor- und Nachteile wird kontrovers diskutiert.⁴ Unter E-Learning versteht man die Verwendung von digitalen Medien zum Zweck des Lernens. Entscheidende Merkmale dieser Lernform sind die Interaktion und Vernetzung des Benutzers.⁵ Hinsichtlich ihres Lernerfolgs gibt es bezüglich der Ziele der Kunst- und Kulturvermittlung erfolgreiche und weniger erfolgreiche E-Learning-Angebote.

Im Anschluss an diese Einleitung folgen die Vorstellung der evaluierten E-Learning-Angebote mit einer kurzen Begründung zu deren Auswahl und einige Hinweise zum methodischen Vorgehen. Danach folgt zusammengefasst die Präsentation der Ergebnisse der Evaluation.

¹ Marion R. Gruber, E-Learning im Museum und Archiv. Vermittlung von Kunst und Kultur im Informationszeitalter, Dissertation, Leopold-Franzens-Universität Innsbruck, Innsbruck 2006, S. 23.

² Vgl. dazu Birgit Mandel (Hrsg.), Kulturvermittlung zwischen kultureller Bildung und Kulturmarketing. Eine Profession mit Zukunft, Bielefeld 2005.

³ Vgl. dazu Gruber, E-Learning im Museum und Archiv, S. 31.

⁴ Vgl. dazu Damian Miller (Hrsg.), E-Learning. Eine multiperspektivische Standortbestimmung, Zürich 2005., S. 9-31.

⁵ Vgl. dazu Burkhard Sievers, Neue Medien als Herausforderung für die Kulturvermittlung. Der Modellversuch „Sense und Cyber“ in: Birgit Mandel (Hrsg.), Kulturvermittlung zwischen kultureller Bildung und Kulturmarketing. Eine Profession mit Zukunft, Bielefeld 2005, S. 226-231.

Einen Abschluss der Arbeit bilden die Schlussfolgerungen aus der Analyse und offene Fragen, die zu einer weiteren Beschäftigung mit dem Thema anregen können.

In dieser Arbeit beziehen sich die Personenbezeichnungen, wenn nicht ausdrücklich darauf hingewiesen, gleichermaßen auf Männer und Frauen. Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird darauf verzichtet in jedem Fall beide Geschlechter zu benennen. Zitate werden in Anführungszeichen gesetzt und Eigennamen werden kursiv geschrieben.

Auswahl der E-Learning-Angebote und Analysemethode

Folgende E-Learning-Angebote wurden zur Evaluation ausgewählt:

- I. *Ad fontes* - das E-Learning-Angebot des Historischen Seminars der Universität Zürich:
<http://www.adfontes.unizh.ch/1000.php>, 14.05.08.
- II. Die Kinderseite des Landesmuseums Mainz mit einem virtuellen Rundgang, der Möglichkeit einer eigenen Ausstellungsgestaltung und zwei Spielen:
<http://www.landmuseum-mainz.de/kids/>, 05.05.08.

Gründe für die Wahl der E-Learning-Angebote: Das E-Learning-Angebot *Ad fontes* habe ich gewählt, da ich selber Geschichte studiere und mit dem Archiv noch nicht in Kontakt gekommen bin, es aber näher kennenlernen wollte. Die Kinderseite vom Landesmuseum Mainz habe ich ausgewählt, weil ich die E-Learning-Angebote für Kinder besonders interessant und lustig finde. Ich finde, dass gerade für Kinder E-Learning wichtig ist, weil sie dadurch zunehmend mit der virtuellen Welt im Computer konfrontiert werden und den Umgang damit lernen. Ebenso wichtig ist es jedoch, diese Angebote entsprechend zu evaluieren, um die Qualität dieser Angebote für die Zielgruppe Kinder sicherzustellen.

Methode der Evaluation: In der Seminargruppe haben wir uns für eine Qualitative Evaluation anhand einer Einzelfallanalyse entschlossen. Wir haben gemeinsam die Evaluationskriterien erarbeitet und einen Analysebogen erstellt, nach dem die Evaluation durchzuführen war. Als Schwerpunkte des Analysebogens haben wir folgende Themen gewählt: Allgemeine und technische Hinweise, Zielgruppenorientierung und Umsetzung, Gestaltung und Handhabung, Inhalte und Themen, E-Learning – Methode, Didaktik und Nachhaltigkeit der Lernangebote. Ich habe somit die einzelnen E-Learning-Angebote gemäß dem Analysebogen evaluiert und präsentiere nachfolgend zusammengefasst meine Analyseergebnisse.

Ergebnisse der Analyse

Zu I. Ad Fontes

- o **Allgemeine und technische Hinweise zum Lernangebot:**

„Ad fontes» ist ein Lernangebot für Archivbesucherinnen und Archivbesucher und solche, die es werden wollen, und richtet sich vornehmlich an Studierende der Geschichtswissenschaft und verwandter Fächer, aber auch an interessierte Laien. Anhand von Beispielen aus dem Stiftsarchiv Einsiedeln kannst Du Dir die nötigen Kompetenzen für die Arbeit mit handschriftlichen Quellen aneignen [...]“⁶

Das Lernangebot enthält viele einzelne Lernangebote für sich, ich konzentriere mich auf den Menüpunkt Archiv und der ersten Archivaufgabe.

ADFONTES

«Ad fontes» - Eine Einführung in den Umgang mit Quellen im Archiv
 «Ad fontes» ist ein Lernangebot für Archivbesucherinnen und Archivbesucher und solche, die es werden wollen, und richtet sich vornehmlich an Studierende der Geschichtswissenschaft und verwandter Fächer, aber auch an interessierte Laien. Anhand von Beispielen aus dem Stiftsarchiv Einsiedeln kannst Du Dir die nötigen Kompetenzen für die Arbeit mit handschriftlichen Quellen aneignen.

Programm Hier geht's direkt ins Programm.
Einführung Hier erfährst Du, was Du in «Ad fontes» lernen kannst.
Informationen Hier gibt es Informationen über und um «Ad fontes».
Förderverein Der Förderverein unterstützt Ad fontes finanziell und ideell.

Aktuell:
Kolloquium im Frühjahrssemester 08
 «Ad fontes»: Einführung in den Umgang mit Quellen im Archiv von Andreas Kränzle
[Zum Programm](#)
Seminar im Frühjahrssemester 08
 «Diplomatik im digitalen Zeitalter» von Stefan Sonderegger, Andreas Kränzle, Christoph Baumgartner
[Zum Programm](#)
MAS Applied History
 Modul 1.2, Theorie und Methode II: Rohstoffe der Geschichtswissenschaft Samstag, 31. Mai 2008: 14.00-18.00 von Walter Bersorger und Andreas Kränzle
[Zum Programm](#)

Für Hinweise, Fragen und Kritik:
adfontes@hist.uzh.ch
[Impressum](#)

[Ins Programm...](#)

medida prix 2002 digita 2004 Cornelius Stegeli 2005

Abb. 1: Homepage Ad Fontes

- o **Anbieter des Lernangebotes:** Das Lernangebot wurde größtenteils von der Universität Zürich und den Mitarbeitern des Historischen Seminars⁷ entwickelt und praktisch umgesetzt. Seit 2003 gibt es einen Förderverein der das Lernangebot anbietet und finanziert.

⁶ Ad Fontes, Home, <http://www.adfontes.unizh.ch/1000.php>, 14.05.08.

⁷ Im Impressum sind alle detailliert genannt, siehe <http://www.adfontes.unizh.ch/1320.php>, 14.05.08.

- **Zielgruppenorientierung und Umsetzung:** Wie bereits auf der Startseite hingewiesen wird, richtet sich das Lernangebot an Studierende der Geschichtswissenschaft, aber auch Studenten verwandter Fächer und Interessierter an einem Archivbesuch. Zusammengefasst beurteile ich die Umsetzung im Hinblick auf die Zielgruppenorientierung sehr gut. Es werden alle an einem Archivbesuch Interessierten angesprochen. Durch die Einführung findet sich jeder, ob Laie, oder Profi, gut zurecht. Zudem werden spezielle Hinweise für Laien und Profis gegeben. Das Angebot wird allerdings nur auf Deutsch präsentiert.

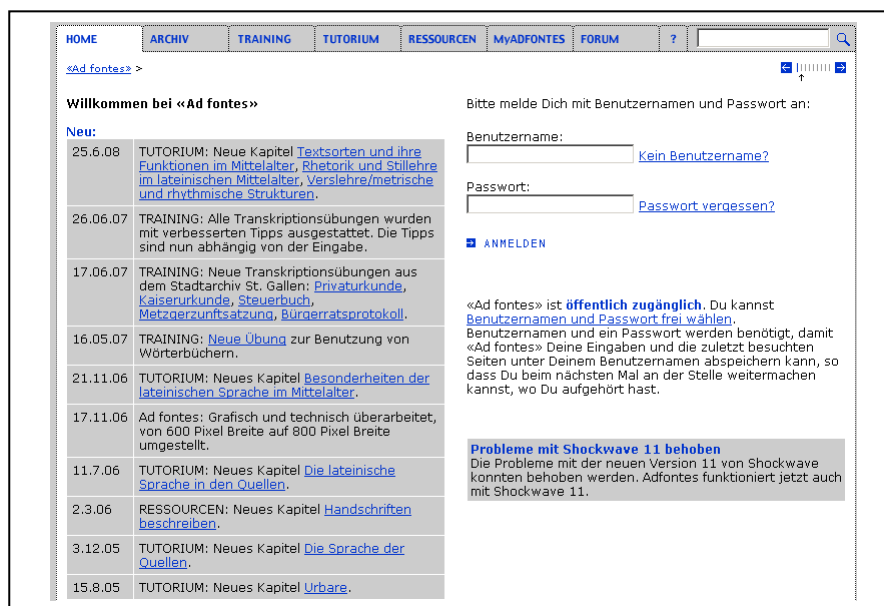


Abb. 2: Inhalt und Gestaltung *Ad Fontes*

- **Gestaltung:** Design und Layout sind einfach und übersichtlich mit verschiedenen Menüpunkten und Farben. Die Startseite könnte etwas einladender präsentiert werden. Das Lernwegmodell kann entweder ein *strukturiertes Entdecken*, d.h. die Abbildung der Beziehungen zwischen den einzelnen Objekten ist nicht linear, sondern vernetzt, oder ein *problemorientiertes Entdecken* sein.⁸ Dies bedeutet, der „Lerner entdeckt selbstgesteuert die Lehrobjecte, die er zur Lösung des ihm gestellten Problems selektiert“⁹ und wird jeweils auf die anderen Lernobjekte hingewiesen. Mit Pfeilen wird der Lernende weitergeführt oder mit Stichworten auf ein anderes Objekt verwiesen. Es kommen sehr viele Bilder, einige Audiodateien, aber auch Sachbilder sowie Panoramabilder vor. Alle Elemente werden geschickt miteinander verknüpft.

⁸ Vgl. dazu Alfred Stöber, *Computergestützte Lernsysteme. Grundlagentheoretische Diskussion und Anwendung*, Wiesbaden 1997, S. 37-42.

⁹ Stöber, *Computergestützte Lernsysteme*, S. 39.

- **Handhabung:** Der Zugang zum Lernangebot ist für alle offen, allerdings wird für die Benützung ein Passwort verlangt. Dies deshalb, um die eigenen Daten speichern und zu einem späteren Zeitpunkt wieder an der gleichen Stellen weitermachen zu können. Die Teilnehmerzahl am Lernangebot ist nicht begrenzt. Auf der Startseite gibt es einen eigenen Link Einführung, wo genau erklärt wird für wen und wie das Lernangebot funktioniert und angewendet werden kann. Zusätzlich gibt es noch Informationen über die Begründer und einen direkten Eintritt ins Lernprogramm. Außerdem gibt es einen Hilfefknopf, der nochmals die einzelnen Elemente erklärt. Von den technischen Anforderungen her wird die Software Shockwave 11 benötigt, die in diesem Lernangebot manchmal Probleme bereitet. Es werden die Bilder manchmal nicht angezeigt. Für die technische Betreuung bei Problemen wird auf die E-Mail verwiesen. Ebenso gibt es ein Forum, indem auf Probleme hingewiesen wird. Für die Realisierung und Beratung ist Gerald Ritter zuständig.
- **Inhalte und Themen:** Für den Inhalt zeigt sich die Universität Zürich verantwortlich. Auf zusätzliche Informationen verweisen die umfangreichen Literaturlisten. Das Lernangebot ist ethisch unbedenklich, leider wird die Seite nur in Deutsch angeboten. Sowohl der Lerninhalt als auch der tatsächliche Inhalt sind spannend und interessant. Alle Formulierungen sind klar, verständlich, sachlich und informativ. Das Lernangebot behandelt folgende Themen: Die Archivordnung und die Schriften aus dem 18. Jahrhundert, Unterschied Archiv-Bibliothek, Bestände und Findmittel, Archivalien (das gesamte Schriftgut im Archiv), Organisation eines Archivs, Geschichte des Stiftsarchivs Einsiedeln. Eine historische Aufbereitung ist vorherrschend.
- **E-Learning Methode und Didaktik des Lernangebotes:** Das Lernangebot gehört zur Kategorie Nicht-Formale Bildung: Es ist partizipativ und lernerzentriert und frei zugänglich. Wobei einige Elemente aus dem Formalen Lernen zu finden sind. Die interaktiven Methoden, die verwendet werden, sind: Zuordnungsübungen, Analyse von Quellen, Erkennen von Methoden. Hier gibt es eindeutig ein Vernetztes Lernen, da eine interdisziplinäre Vernetzung stattfindet, ebenso eine Vernetzung von Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft sowie von multiplen Kompetenzen und Lernaktivitäten und eine Verknüpfung von Psychologie, Sachlogik und Handlungslogik. Somit werden folgende Ziele der Kunst- und Kulturvermittlung erreicht: Die erfahrungs- und erlebnisorientierte, abwechslungsreiche, informative, dialogische, partizipative und interaktive Auseinandersetzung mit Kunst und Kultur. Der Lernprozess ist praxisorientiert, forschend, reproduzierend, problemorientiert und reflexiv. Es gibt zahlreiche Praxisbeispiele, der Lernende fühlt sich selber wie ein Forscher und produziert selber etwas. Zudem wird auf

Probleme der methodischen Ebene angespielt und darüber reflektiert.¹⁰ Der Benutzer lernt Grundsätzliches zum Archiv. Ideal für jemanden der zum ersten Mal ein Archiv besucht. Er lernt die verschiedenen Bereiche und Tätigkeiten des Archivs kennen und lernt den Umgang und die Methoden im Archiv. Der Spaßfaktor kommt nicht zu kurz: Es gibt interessante Übungen, sowie ein Quiz mit Punktezahl und die Kontaktmöglichkeiten im Forum.

- **Nachhaltigkeit des Lernangebotes:** Ich denke, dass das Lernangebot im Hinblick auf den Lernerfolg und der Nutzbarkeit der gelernten Inhalte gegeben ist. Es ist viel Theorie mit Praxis verbunden und dadurch macht das Lernen Spaß. Es kann natürlich auch sein, dass ich das Lernangebot aus dem Blickwinkel der Historikerin beobachte und daher nicht objektiv genug bin. Ich denke auf jeden Fall, dass durch die partizipative Vermittlung, die vielen Praxisbeispiele und durch die detaillierte Vorstellung des Stiftes Einsiedeln ein Archivbesuch angeregt wird.

Zu II. Kinderseite des Landesmuseums Mainz

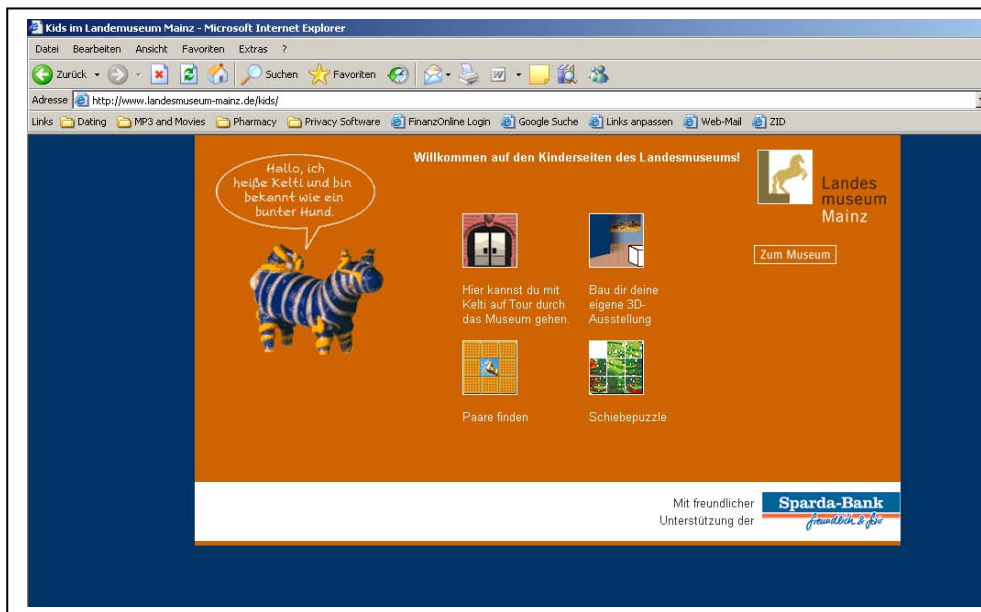


Abb. 3: Homepage Kinderseite Landesmuseum Mainz

Die Kinderseite des Landesmuseums Mainz beinhaltet vier Lernangebote, dazu zählen:

- a) Die **Kelti-Tour**, ein Online Rundgang für Kinder, in dem einige Objekte des Museums vorgestellt und beschrieben werden. Durch den Online-Rundgang führt das Maskottchen *Kelti*, eine bunte Kuh.

¹⁰ Siehe Methoden im Archiv: <http://www.adfontes.unizh.ch/4111.php>, 14.05.08.

- b) Das **Kelti-Museum**, mit der Möglichkeit sich eine eigene 3D-Ausstellung zu bauen.
- c) Das **Paare-Finden-Spiel**, das wie ein Memoryspiel aufgebaut ist. Dabei finden sich zwei verschiedene Spielversionen im Lernangebot. Hier werde ich nur auf ein Spiel eingehen.
- d) Das **Schiebepuzzle**, indem das richtige Bild wieder zusammengestellt werden muss.

Ursprünglich hatte ich aus den Lernangeboten nur ein Angebot ausgewählt, da jedoch alle vier miteinander im Zusammenhang stehen und sich meiner Meinung nach ergänzen, habe ich mich für die Evaluation aller vier entschlossen.

Diese vier Lernangebote weisen folgende Gemeinsamkeiten auf:

- o **Anbieter des Lernangebotes:** Alle vier Angebote werden vom Landesmuseum Mainz angeboten, entwickelt und umgesetzt. Inhaltlich bietet das Landesmuseum Mainz:

„Die bedeutende kunst- und kulturgeschichtliche Sammlung des Museums erstreckt sich von den Anfängen der Kultur bis zur Kunst der Gegenwart. Die Sammlungsgebiete sind: Vorgeschichte, römische Zeit, Mittelalter, Renaissance, Barock, Graphik des 16.-20. Jahrhunderts, niederländische Malerei, Porzellan des 18. Jahrhunderts, Malerei des 19. Jahrhunderts, Judaica, Stadtgeschichte, Glas des Jugendstil und Kunst des 20. Jahrhunderts. Zahlreiche Sonderausstellungen zur Kunst der Gegenwart und der Vergangenheit bereichern das breit gefächerte Angebot. Themenbezogene Führungen und Vorträge bringen Ihnen die Werke näher. Die Angebote der Museumspädagogik fördern den Umgang mit Kunst und Kultur, sie richtet sich mit ihren Angeboten an Kinder ab 4 Jahre, Jugendliche und Erwachsene.“¹¹

- o **Zielgruppenorientierung und Umsetzung:** Als Zielgruppe werden eindeutig Kinder angesprochen. Ein Menüfeld *Kids*, auf der Hauptseite des Landesmuseums Mainz, verweist auf die Lernangebote und ein weiteres Menüfeld *Museum Aktiv* enthält folgendes:

„Museum aktiv

Das Landesmuseum Mainz möchte einen Beitrag zu einer qualifizierten Freizeitgestaltung leisten.

Die Schwellenangst vor dem Museum und den Museumsobjekten soll genommen werden. Das Landesmuseum bietet deshalb Veranstaltungen, die sich an Kindergärten und Vorschulen richten, an Schulen aller Gattungen und an kunst- und kulturinteressierte Senioren. Aber auch Eltern, die ihren Kindern eine andere Freizeitgestaltung ermöglichen wollen, sind angesprochen. Wöchentliche Kursangebote für 5 bis 8jährige und für Kinder ab 8 Jahren sind im Programm.

Wir haben es zu unserer Aufgabe gemacht, das Angebot kontinuierlich zu erweitern und neue Besuchergruppen anzusprechen. Und schließlich gibt es ja auch noch unsere Internetseite für Kids - sehen Sie oder vielmehr: seht selbst!“¹²

¹¹ Landesmuseum Mainz, Impressum Kinderseiten, http://www.landmuseum-mainz.de/enid/6f841d821b8e78a49d50ac6e8f38e6f1.0/Das_Museum_5t.html, 05.05.08.

¹² Landesmuseum Mainz, Museum Aktiv, http://www.landmuseum-mainz.de/enid/6f841d821b8e78a49d50ac6e8f38e6f1.0/Das_Museum_5t.html, 07.05.08.

Allerdings ist nicht klar ersichtlich für welches Alter die E-Learning-Angebote sind und wer mit „Kids“ genau gemeint ist. Zudem fehlt auf der Startseite der Kinderseite eine Einführung für Kinder. Als Erwachsener findet man sich zwar schnell zurecht, aber ein zusätzliches Menüfeld mit einer Einführung und eventuell einer Navigationshilfe wäre ideal. Dabei könnte auch ein Hinweis für Eltern und Pädagogen gegeben werden, für welche Altersgruppen das Programm gilt. Leider werden die Lernangebote nur in Deutsch angeboten.

- **Gestaltung:** Hinsichtlich dem Design und Layout finden wir in allen Lernangeboten ein übersichtliches Design, ansprechende Farben. Für das Design verantwortlich zeigt sich die Firma „media machine GmbH“¹³. Eine eigene bunte Figur, eine Kuh namens *Kelti*, begleitet die Kinder durch die meisten Lernangebote. Das Layout besteht aus: Text, Bildern und eventuell der Führung durch Frau *Kelti*. Alles ist in Farbe gehalten und klar voneinander getrennt. Allerdings ist die Schrift sehr klein und die Seiten sind im Verhältnis zur Bildschirmseite etwas zu klein geraten. Offizieller Sponsor ist die Sparda Bank, darauf wird auf jeder Seite hingewiesen und dessen Farben werden auch verwendet. In allen Lernangeboten werden keine Audio- und Videodateien verwendet.
- **Handhabung:** Der Zugang zu allen Lernangeboten ist offen und die Teilnehmeranzahl ist unbegrenzt. Für die technische Betreuung ist die Firma „enid Web Content Management System“¹⁴ zuständig. Technische Probleme bereitet der Kontakt-Knopf, er funktioniert nicht, es erscheint eine Fehlermeldung. Somit gibt es bei Problemen keine Kontaktmöglichkeit. Möglichkeiten der Bewertung der vier Lernangebote gibt es leider keine, auch werden keine Kontaktmöglichkeiten, wie etwa ein Forum, für den Austausch untereinander, angeboten.
- **Inhalte und Themen:** Für den Inhalt der gesamten vier Lernangebote ist laut dem Impressum Isabella Fehle verantwortlich. Es wird nicht darauf hingewiesen, dass sie die Museumsdirektorin ist. Wer für die einzelnen Texte in den jeweiligen Lernangeboten zuständig ist, ist nicht immer genau geklärt. Allgemein fehlen in den einzelnen Lernangeboten Literaturhinweise oder Links. In den Lernangeboten werden verschiedene Themen angesprochen. Der Zugang zu den Themen ist hauptsächlich aus historischer und kunsthistorischer Sicht.
- **E-Learning Methode und Didaktik des Lernangebotes:** Alle vier Lernangebote gehören zur Kategorie Nicht-Formales-Lernen. Von der Voraussetzung her verlangen sie ein Grundschulwissen ab der 3. Klasse Volksschule. Hinsichtlich der Form des Lernens findet bei allen Lernangeboten ein Vernetztes Lernen statt.

¹³ Näheres zur Firma auf: <http://www.mediamachine.de/>, 07.05.08.

¹⁴ Näheres zur Firma auf: <http://www.enid.de/enid/0.51519f6d6f6465092d09/4k.html>, 07.05.08

Nun im Detail zu den einzelnen Angeboten mit deren jeweiligen Besonderheiten.

Zu a) Die ***Kelti-Tour***

- **Allgemeine und technische Hinweise zum Lernangebot:** Die *Kelti-Tour* ist, wie bereits beschrieben, ein Online-Rundgang durch verschiedene kunsthistorische Objekte des Museums.¹⁵ Begleitet und geführt wird der Spieler dabei durch das Maskottchen *Kelti*. Für die Benutzung des Online-Rundganges braucht es keine besonderen technischen Voraussetzungen.
- **Gestaltung:** Das Layout besteht aus Text, Bild und der Führung. Bei jedem Text befinden sich Bilder mit Benennung, diese können auch vergrößert werden. Bei einigen Lernobjekten gibt es auch Bastelanleitungen, Quizfragen und Kochtipps. Das Lernwegmodell ist entweder eine *verzweigte Darbietung* oder ein *Leittext*. Der Rundgang ist dem Spieler zwar vorgegeben, er kann jedoch entscheiden, welche Lernobjekte er davon anschauen möchte und welche nicht.¹⁶ Der Lernende wird mit Pfeilen von Seite zu Seite weitergeleitet.
- **Handhabung:** Bei der Ausführung des Online-Rundganges gibt es keine größeren Probleme.
- **Inhalte und Themen:** Für den Text vom Online-Rundgang zeigt sich Dr. Jutta Feiling verantwortlich¹⁷. Der Text und dessen Inhalt sind kindgerecht. Folgende Themenblöcke werden behandelt:

„Geheimnisvolle Entdeckungen, Vorsicht zerbrechlich! , Geschichten aus der Bibel, Tierisch heilig , Tierverstecke, Zum Anbeißen, Mainzer Geschichte(n), Große Beute: Was Napoleon den Mainzern schenkte, Zwischen Himmel und Erde, die Reise in den Tod, Bitte lächeln, in die Wüste geschickt, Farben, Flecke und Formen.“¹⁸

In den einzelnen Themenblöcken werden sowohl Waffen, als auch Grabbeigaben, als auch Bilder, Gläser, sowie weitere Kunst- und Kulturobjekte vorgestellt. Es werden Themen von den Anfängen der Menschheit bis in die Neuzeit hinein behandelt. Die Themen sind sehr spannend und abwechslungsreich und werden vorwiegend aus historischer und kunsthistorischer Sicht, aber auch gesellschaftlicher Sicht aufbereitet.

¹⁵ Link: http://www.landesmuseum-mainz.de/enid/6f841d821b8e78a49d50ac6e8f38e6f1.0/Kids_Landesmuseum/Online-Rundgang_mit_Kelti_Willkommen_af.html, 07.05.08.

¹⁶ Vgl. dazu Stöber, Computergestützte Lernsysteme, S. 35-37.

¹⁷ Gemäß meiner Recherche ist Jutta Feiling Kunsthistorikerin, Märchen- und Sagenforscherin, Details zur Person auf <http://www.glueckshaut.de/> 07.05.08.

¹⁸ Landesmuseum Mainz, http://www.landesmuseum-mainz.de/enid/3e3673e050eb21fe55fdcc886ddacade.0/Kids_Landesmuseum/Startseite_Rundgang_mit_Kelti_9p.html, 08.05.08.

- **E-Learning Methode und Didaktik des Lernangebotes:** Es werden folgende interaktive Methoden verwendet: ein Ratespiel, Bastel- und Kochtipps. Von den Zielen der Kunst- und Kulturvermittlung werden die abwechslungsreiche, informative, dialogische und partizipative Auseinandersetzung mit Kunst und Kultur erreicht. Der Lernprozess ist spielerisch und praxisorientiert. Der Benutzer lernt was über die vorgestellten Objekte, Bezeichnungen, Lebensformen, Lebensweisen, Bräuche und Gewohnheiten der beschriebenen Zeit. Er lernt spielerisch Geschichte, ohne sich dessen eigentlich bewusst zu sein. Zugleich kommt durch die Rätsel, Bilder und den erzählenden Text der Spaßfaktor auch nicht zu kurz.
- **Nachhaltigkeit des Lernangebotes:** Die Effektivität des Online-Rundganges ist gegeben. Das Lernangebot kann auch für sich alleine stehen und dient als gute Vermittlung geschichtlicher Basisinformationen. Der Spaßfaktor kommt vielleicht etwas zu kurz, deshalb würde ich sagen, stehen erst durch die Kombination mit den anderen Lernangeboten (*Kelti-Museum, Kelti-Memory und Schiebepuzzle*) der Informationsgewinn und der Spaßfaktor in einem ausgewogenen Verhältnis.

Zu b) Das *Kelti-Museum*

- **Allgemeine und technische Hinweise zum Lernangebot:** Das *Kelti-Museum* bietet den Benutzern die Möglichkeit, mit verschiedenen Objekten aus dem Museum, eine eigene 3D-Ausstellung zu bauen.¹⁹ Die Kuh *Kelti* erscheint hier nur vereinzelt in Bildern. Das Museum funktioniert so, dass der Benutzer beim Starten in einen leeren 3D-Raum gelangt und diesen wunschgemäß einrichten kann. Es stehen dem Benutzer dabei verschiedene Kunstwerke zur Verfügung. Als technische Voraussetzung wird der Shockwave-Player verlangt, der ohne Schwierigkeiten direkt auf der Startseite des *Kelti-Museums* heruntergeladen werden kann.
- **Gestaltung:** Design und Layout sind hier völlig anders als in den anderen Lernangeboten. Die Ausstellungsräume können je nach Wunsch selbst bearbeitet werden. Dazu stehen verschiedene Gegenstände, Kunstwerke, aber auch Wände, Vitrinen und Möbel zur Verfügung, die je nach Belieben eingefärbt werden können. Die Kunstwerke sind vermutlich aus dem Bestand des Museums. Die Bilder daraus könnten etwas klarer erkennbar sein, die Auflösung ist schlecht. Gemäß dem funktionalen Aufbau hat das Lernangebot folgende Merkmale: Die einzelnen Kunstwerke werden, jedes Mal wenn sie angeklickt werden, detailliert beschrieben und bezeichnet. Größe, Fundort und Entstehungszeit werden auch

¹⁹ Der Link dazu ist: http://www.landmuseum-mainz.de/enid/1d25d0ac20363c366ad360c8a5bcefe8,0/Kids_Landmuseum/Startseite_Online_Museum_ai.html#, 08.05.08.

genannt. Das Lernwegmodell ist meiner Meinung nach ein *problemorientiertes Entdecken*, denn „der Lerner entdeckt selbstgesteuert die Lehrobjekte, die er zur Lösung des ihm gestellten Problems selektiert. Die Lehrobjekte müssen dazu nicht strukturiert sein, sondern lediglich ausgehend von der Problemsituation selektierbar“²⁰. Das dem Lerner gestellte Problem wäre in diesem Lernangebot: der Aufbau einer Ausstellung. Es werden in dem Angebot weder Audio- noch Videodateien genutzt.



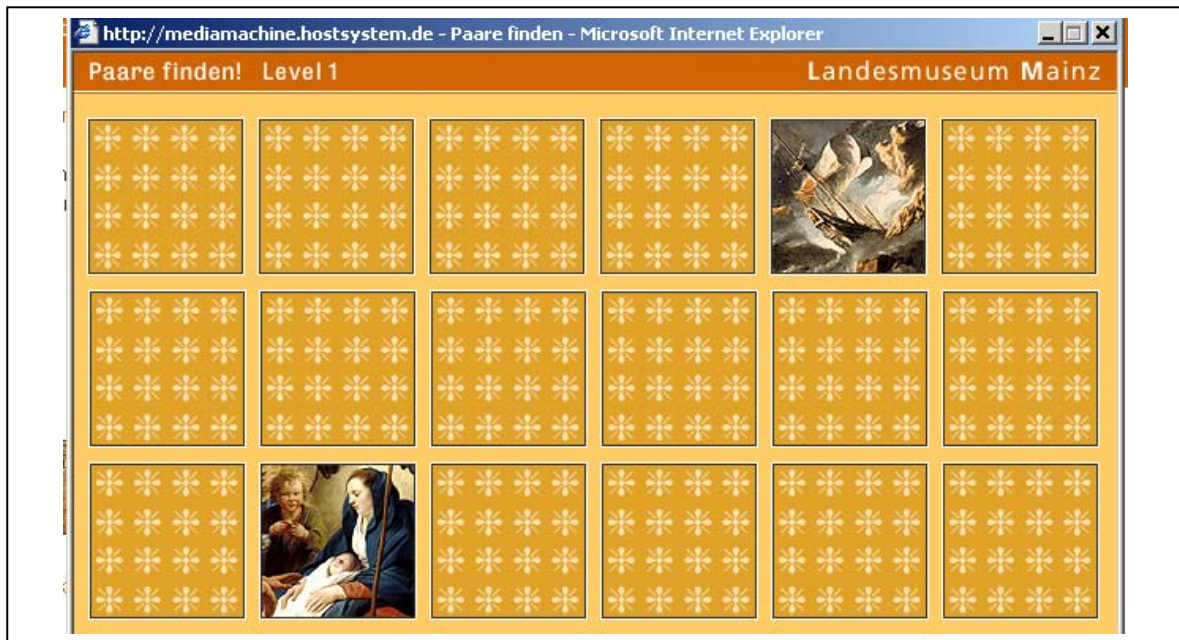
Abb. 4: Das *Kelti-Museum*

- **Handhabung:** Bei der Startseite zum Lernangebot wird ein Hinweis auf eine Hilfedatei gegeben. Öffnet man diese, erscheinen detaillierte Informationen zur Handhabung des Angebotes. Mit der Hilfestellung findet sich ein Erwachsener gut zurecht, ich denke, für Kinder könnte sich das etwas schwieriger gestalten. Für dieses Lernangebot brauchen Kinder viel Geduld, denn viele Funktionen versteht man nicht sofort und müssen immer wieder ausprobiert werden. Für Kinder könnte alles zusammen etwas zu schwierig sein. Technische Probleme treten ab und zu auf, dann erscheint plötzlich nur mehr ein weißes Bild anstelle des Ausstellungsraumes. Jeder Benutzer hat die Möglichkeit die eigene Ausstellung unter einem Benutzernamen zu speichern, um sie dann immer wieder aufrufen zu können. Ebenso kann der Benutzer die Ausstellung „Online-Speichern“ und sie ist somit auch für andere Benutzer sichtbar. Insgesamt denke ich könnte man das 3D-Angebot verbessern, indem einfachere Bewegungen in den Ausstellungsräumen ermöglicht werden.

²⁰ Stöber, Computergestützte Lernsysteme, S. 39.

Derzeit kann der Benutzer durch Pfeiltasten Positionen verändern. Dies ist recht langsam und mühsam, zudem fehlt so auch der Überblick. Bei technischen Problemen wird kein weiterer Hinweis auf Hilfestellungen oder Kontaktmöglichkeiten gegeben. Die verschiedenen Benutzer können zwar Einsicht in anderen Ausstellungen bekommen, es fehlt aber die Möglichkeit, miteinander in Kontakt zu treten.

- **Inhalte und Themen:** Die Inhalte und Themen um die es in der Ausstellung geht sind: Kunstwerke, vermutlich aus dem Museum selbst. Diese Kunstwerke sind Bilder, Fundobjekte wie Vasen, Grabplatten oder besondere Gebrauchsgegenstände. Die Themen die behandelt werden sind spannend, abwechslungsreich. Die Aufbereitung ist kunsthistorischer, historischer und archäologischer Art.
- **E-Learning Methode und Didaktik des Lernangebotes:** Als interaktive Methode wird die 3D-Simulation und das Bauen einer eigenen Ausstellung verwendet. Hinsichtlich der Ziele der Kunst- und Kulturvermittlung wird die erfahrungs- und erlebnisorientierte, partizipative, abwechslungsreiche und interaktive Auseinandersetzung mit Kunst und Kultur erreicht. Der Lernprozess ist spielerisch, praxisorientiert und problemorientiert. Der Benutzer lernt bei diesem Lernangebot den spielerischen Umgang mit Ausstellungsräumen eines Museums. Er lernt wie eine Ausstellung gebaut wird, welche Objekte benötigt werden. Zudem lernt der Benutzer die Kunstobjekte kennen. Ich würde sagen, folgende Lernziele verfolgt das Angebot: Kennenlernen von historischen Objekten und von Kompetenzen bezüglich einer Ausstellungsgestaltung, Erlernen von Kunst- und Architekturverständnis, Räumlichkeitswahrnehmung und Farbgestaltung. Der Spaßfaktor steht beim Lernangebot im Vordergrund.
- **Nachhaltigkeit des Lernangebotes:** Die Effektivität des Lernangebotes würde ich als gegeben empfinden. Da beim *Kelti-Museum* der Spaßfaktor im Vordergrund steht, würde ich eine Benützung im Zusammenhang mit den anderen Lernangeboten, hauptsächlich dem *Kelti-Rundgang* empfehlen. Schade finde ich, dass das Lernangebot für Kinder bis zu 10 Jahren zu schwierig ist.

Zu c) Das *Paare-Finden-Spiel*Abb. 5. Das *Paare-Finden-Spiel*

- **Allgemeine und technische Hinweise zum Lernangebot:** Das *Paare-Finden-Spiel* kann auch als *Kelti-Memory* bezeichnet werden.²¹ Im Spiel geht es, wie bei einem Memory, darum, immer zwei gleiche Karten aufzudecken. Für die Bilder der Karten werden verschiedene Kunstwerke von der Sammlung des Museums verwendet. Als Leitfiguren fungieren die Kuh *Kelti* und ein zusätzlich erklärender Text, die den Benutzer durch das Spiel führen. Beim Beginn des Spieles gibt es eine kurze Einführung, daraufhin wird der Spieler immer automatisch weitergeleitet. Er kommt in verschiedene Levels, insgesamt sind es drei, die immer schwieriger werden. Technische Voraussetzungen sind, dass der Shockwave Player installiert ist, den man aber ohne Probleme auf der Startseite herunterladen kann.
- **Gestaltung:** Die Kunstwerkkarten sind alle in Farbe gehalten und klar voneinander getrennt. Die Farben sind ansprechend und deutlich erkennbar. Bezüglich des funktionalen Aufbaues ist das *Kelti-Memory* eindeutig eine *lineare Darbietung*, da die Reihenfolge des Spieles vorgegeben ist und „eine vom Lerner gesteuerte Auswahl der Lehrobjecte nicht möglich ist“²². Der Lernende wird mit dem Text und dem Weiter-Pfeil von Seite zu Seite weitergeleitet.

²¹ Der Link dazu ist: http://www.landmuseum-mainz.de/enid/10de536087315d197dfce247c98964fa,0/Kids_Landesmuseum/Startseite_Paare_finden_a8.html#, 08.05.08.

²² Stöber, Computergestützte Lernsysteme, S. 34.

- **Handhabung:** Bei der Ausführung des Spiels gibt es keine größeren Probleme, außer dass sich manchmal die Karten nicht sofort umdrehen lassen.
- **Inhalte und Themen:** Die Qualität der Inhalte ist in Ordnung. Die Texte enthalten die Aufforderungen, was im Spiel zu tun ist und sind lustig und spannend gehalten. Folgende Themen werden behandelt: Kunstwerke, Kunststile. Es werden jene Kunstwerke im Spiel verwendet, die aus der Sammlung des Museums stammen und die in der *Kelti-Tour* genauer beschrieben werden. Die Kunstwerke sind spannend, abwechslungsreich und aus kunsthistorischer Sicht aufbereitet.
- **E-Learning Methode und Didaktik des Lernangebotes:** Es werden folgende interaktive Methoden im *Kelti-Memory* eingesetzt: ein Memory in verschiedenen Versionen und Levels. Es werden im Spiel folgende Ziele der Kunst- und Kulturvermittlung erreicht: die erfahrungs- und erlebnisorientierte, partizipative, abwechslungsreiche und interaktive Auseinandersetzung. Der Lernprozess ist spielerisch, da durch das Spiel bestimmte künstlerische Kompetenzen vermittelt werden. Der Benutzer lernt bei diesem Angebot verschiedene Kunstwerke kennen, zugleich auch verschiedenen Kunststile. Er muss die verschiedenen Kunststile in das Kunstwerk einordnen. Es geht also bei diesem Spiel um das Erlernen von künstlerischer Sensibilität und von Kunstverständnis. Folgende Fragen werden aufgeworfen: Welche Kunstwerke sind vom gleichen Künstler? Welche gemeinsamen Merkmale, Grundtechniken und Grundfarben lassen sich erkennen? So wird der Umgang mit Kunst gelernt und es ist auch eine Art emotionales Lernen.
- **Nachhaltigkeit des Lernangebotes:** Die Effektivität der gelernten Inhalte ist, aus künstlerischer Sicht, gegeben. Das Spiel erscheint mir aber für Kinder recht schwer, es braucht einen Erwachsenen zur Mithilfe. Obwohl das Spiel lustig ist und es am Ende auch Eintrittskarten fürs Museum zu gewinnen gibt, denke ich daher, dass es Kindern zu schwer sein könnte (besonders das zweite und dritte Level), um sie anzuregen noch weiter zu spielen. Ich glaube zusammengefasst, dass das *Kelti-Memory* im Zusammenhang mit den anderen Lernangeboten sehr effektiv, aber alleine nicht besonders effektiv ist.

Zu d) Das **Schiebepuzzle**Abb. 6: Das *Schiebepuzzle*

- **Allgemeine und technische Hinweise zum Lernangebot:** Hier geht es darum, das Bild *Green Power* von *Friedensreich* wieder in die richtige Reihenfolge zu bringen. Dabei spielt der Zeitfaktor auch eine Rolle.²³ Als technische Voraussetzung benötigt der Benutzer wiederum den Shockwave Player, der ohne Probleme auf der Startseite heruntergeladen werden kann. Hier fehlt zwar eine Einführung, aber das Spiel ist sehr einfach und ich denke auch Kinder verstehen sofort, um was es hier geht.
- **Gestaltung:** Design und Layout sind sehr einfach. Das Lernangebot besteht aus dem verschobenen Hundertwasserbild und den Anweisungen daneben. Der Lernwegmodell ist vermutlich wiederum ein *problemorientiertes Entdecken*, denn der Lerner muss von sich aus die Lösung für das gegebene Problem finden.²⁴
- **Handhabung:** Technische Probleme treten keine auf und es gibt auch keine zusätzliche Kontaktmöglichkeit dafür.
- **Inhalte und Themen:** Das Lernangebot behandelt das bereits oben erwähnte Bild *Green Power* von dem Künstler *Friedensreich Hundertwasser*. Das Thema ist sehr aktuell und spannend. Es wird auf künstlerischer und kunsthistorischer Art aufbereitet.

²³ Der Link dazu ist: http://www.landesmuseum-mainz.de/enid/6e6349e38520c52860db274336f3cec0,0/Kids_Landesmuseum/Startseite_Schiebepuzzle_mr.html#, 08.05.08.

²⁴ Vgl. dazu Stöber, Computergestützte Lernsysteme, S. 39-42.

- **E-Learning Methode und Didaktik des Lernangebotes:** Als interaktive Methode wird das Puzzle verwendet. Eine erfahrungs- und erlebnisorientierte, partizipative und interaktive Auseinandersetzung mit Kunst- und Kultur werden erreicht. Der Lernprozess ist spielerisch, praxisorientiert und problemorientiert. Der Lernerfolg besteht darin, dass der Benutzer das *Friedensreich-Hundertwasser-Bild* beobachtet und kennen lernt, bestimmte Bild- und Farbkompositionen und Perspektiven erfährt. Hier geht es aber auch eindeutig um den Spaßfaktor.
- **Nachhaltigkeit des Lernangebotes:** Die Effektivität des Lernangebotes ist gegeben. Zusammen mit den anderen Lernangeboten ergänzen sich der Spaßfaktor und Informationsgewinn zu einem kompletten Ganzen. Ansonsten ist das Spiel allein auch sehr unterhaltsam.

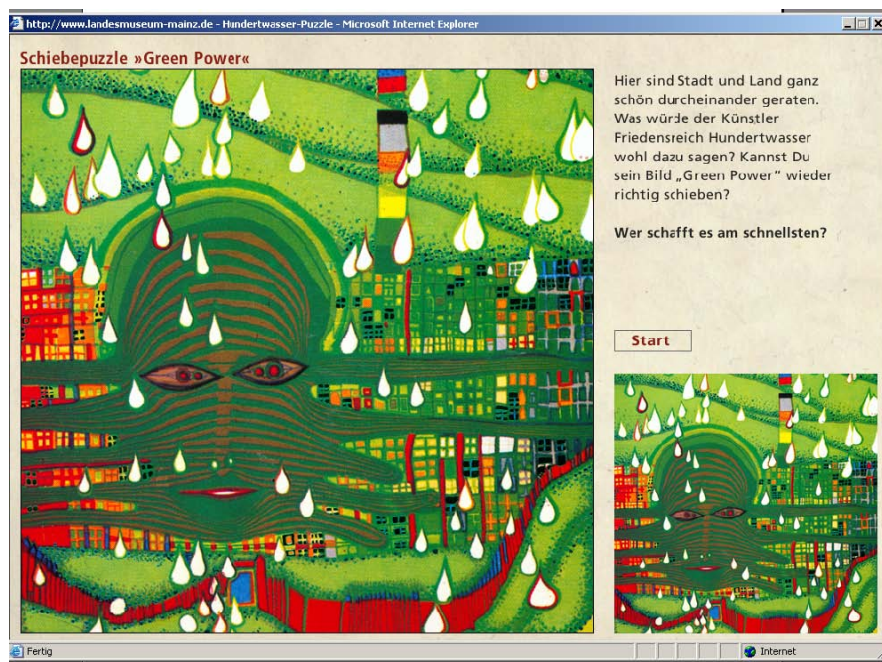


Abb. 7: Darstellung *Schiebepuzzle „Green Power“*

Schlussfolgerungen

Zusammengefasst werden somit für die evaluierten E-Learning-Angebote folgende Schlussfolgerungen gezogen:

Zu I. *Ad Fontes*

An diesem E-Learning-Angebot stechen sowohl die Zielgruppenausrichtung als auch die Hilfestellungen, der Aufbau und das didaktische Konzept positiv hervor. Was die Gestaltung betrifft, könnte ein ansprechenderes Layout gewählt werden. Technisch funktioniert manchmal die Software Shockwave nicht, dies aber vorwiegend bei älteren Computern. Die Bilder werden oft nicht angezeigt. Das Einzige, was ich als Kritikpunkt anzumerken habe ist die Begrenzung auf die deutsche Sprache. Dies ist einerseits auch verständlich, da die verwendeten Urkunden auch auf Deutsch sind.

Zu II. *Kinderseite des Landesmuseums Mainz*

Hier möchte ich bei allen vier Lernangeboten positiv hervorheben, dass die Gestaltung und auch die Texte kindgerecht sind. Meiner Meinung nach ergibt sich bei einer Verknüpfung von allen vier Lernangeboten ein komplettes Ganzes. Jedes Lernangebot für sich fördert gewisse Fähigkeiten: Die *Kelti-Tour* gibt grundsätzliche geschichtliche Basisinformationen, das *Kelti-Museum* und das *Kelti-Memory* fördern die kreativen Kompetenzen und das *Schiebepuzzle* ist vor allem für den Spaßfaktor zuständig.

Folgende Kritikpunkte möchte ich anmerken: In allen vier Lernangeboten werden keine Audio- und Videodateien verwendet. Die Musik, die für Kinder wichtig ist, damit das Lernprogramm lebhaft ist, fehlt vollkommen. Die Lernangebote werden nur in Deutsch angeboten. Das ist ein großer Nachteil, denn gerade Museen sollten doch an Multikulturalität interessiert sein. Es fehlt eine allgemeine Einführung, man weiß nicht wie das Lernangebot aufgebaut ist, man wird sozusagen hineingeschmissen und für Kinder ist die Hilfe von Erwachsenen ratsam.

Ansprüche an E-Learning-Angebote

Um den Lernerfolg eines E-Learning-Angebotes festzustellen, haben wir gemeinsam im Seminar folgende Kriterien herausgearbeitet:

- Zielgruppenorientiertheit
- Navigationsfähigkeit
- Technische Umsetzbarkeit
- Mehrsprachigkeit
- Visuelle- und Gehörelemente

- Ansprechende Präsentation
- Keine Voraussetzungen, keine Teilnehmerbegrenzungen
- Klare Zielsetzung des Angebotes
- Gute Hilfestellung und Rückmeldungsmöglichkeiten

In seinem Beitrag²⁵ erwähnt Ernst Buschor dieselben Ansprüche an E-Learning und meint zusätzlich:

*„Dabei sind IT-Techniken nicht nur zur Informationsbeschaffung oder zum Wissenserwerb einzusetzen, sondern es ist auch darauf zu achten, dass ein kreatives Arbeiten gefördert wird.“*²⁶

Hinsichtlich dieser Ansprüche, denke ich, dass *Ad Fontes* somit als erfolgreiches Beispiel für E-Learning angesehen werden kann. Die Kinderseite des Landesmuseum Mainz hat sehr gute Ansätze, an einzelnen Kriterien wie der passenden Zielgruppenorientiertheit und der Mehrsprachigkeit, sowie der Hilfestellung und den Rückmeldungsmöglichkeiten, könnte noch gearbeitet werden.

Abschließend möchte ich betonen, dass E-Learning als Lehr- und Lernform allein nicht den Lernerfolg garantiert.²⁷ „Es herrscht daher weitgehende Einigkeit darüber, dass ein kombiniertes, IT-gestütztes und durch Präsenzunterricht ergänztes Lernen die optimale Lernform darstellt“²⁸.

Das heißt, dass es mir wichtig erscheint.....

1. E-Learning anzubieten, um IT-Kompetenzen zu erlernen, Wissen und Informationen zu erwerben und kreative, kommunikative Fähigkeiten zu fördern;
2. diese E-Learning-Angebote wie im vorgelegten Beispiel zu evaluieren und auf ihre Anwendbarkeit zu prüfen;
3. in der Schule und Bildungseinrichtungen mit IT-Techniken vertraut gemacht zu werden und auch den kritischen Umgang mit IT-Medien zu erlernen.²⁹

²⁵ Ernst Burschor, Möglichkeiten und Grenzen des E-Learning, in: Damian Miller (Hrsg.), E-Learning. Eine multiperspektivische Standortbestimmung, Zürich 2005, S. 208-214.

²⁶ Burschor, Möglichkeiten und Grenzen des E-Learning, S. 210.

²⁷ Vgl. dazu Miller, E-Learning, S. 9-31.

²⁸ Burschor, Möglichkeiten und Grenzen des E-Learning, S. 211.

²⁹ Vgl. dazu Burschor, Möglichkeiten und Grenzen des E-Learning, S. 208-214.

Literaturverzeichnis

Literatur

- Burschor, Ernst, Möglichkeiten und Grenzen des E-Learning, in: Miller, Damian (Hrsg.), E-Learning. Eine multiperspektivische Standortbestimmung, Zürich 2005, S. 208-214.
- Gruber R., Marion, E-Learning im Museum und Archiv. Vermittlung von Kunst und Kultur im Informationszeitalter, Dissertation, Leopold-Franzens-Universität Innsbruck, Innsbruck 2006.
- Mandel, Birgit (Hrsg.), Kulturvermittlung zwischen kultureller Bildung und Kulturmarketing. Eine Profession mit Zukunft, Bielefeld 2005.
- Miller, Damian (Hrsg.), E-Learning. Eine multiperspektivische Standortbestimmung, Zürich 2005.
- Sievers, Burkhard, Neue Medien als Herausforderung für die Kulturvermittlung. Der Modellversuch „Sense und Cyber“ in: Mandel, Birgit (Hrsg.), Kulturvermittlung zwischen kultureller Bildung und Kulturmarketing. Eine Profession mit Zukunft, Bielefeld 2005, S. 226-231.
- Stöber, Alfred, Computergestützte Lernsysteme. Grundlagentheoretische Diskussion und Anwendung, Wiesbaden 1997.

Homepage

- Ad Fontes*, Home, <http://www.adfontes.unizh.ch/1000.php>, 14.05.08.
- Landesmuseum Mainz, Kinderseite, <http://www.landmuseum-mainz.de/kids/>, 05.05.08.

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Homepage *Ad Fontes*, Screenshot der Webseite, Quelle: *Ad Fontes*, Home, <http://www.adfontes.unizh.ch/1000.php>, 14.05.08. Seite 4
- Abb. 2: Inhalt und Gestaltung *Ad Fontes*, Screenshot der Webseite, Quelle: *Ad Fontes*, Home, <http://www.adfontes.uzh.ch/1001.php>, 29.09.08. Seite 5
- Abb. 3: Homepage Kinderseite Landesmuseum Mainz, Screenshot der Webseite, Quelle: Landesmuseum Mainz, Kinderseite, <http://www.landmuseum-mainz.de/kids/>, 05.05.08.
- Abb. 4: Das *Kelti-Museum*, Screenshot der Webseite, Quelle: Landesmuseum Mainz, *Kelti-Museum*, <http://www.landmuseum-mainz.de/enid/378#>, 29.09.08. Seite 12
- Abb. 5: Das *Paare-Finden-Spiel*, Screenshot der Webseite, Quelle: Landesmuseum Mainz, *Paare-Finden-Spiel*, <http://www.landmuseum-mainz.de/enid/368#>, 29.09.08. Seite 14
- Abb. 6: Das *Schiebepuzzle*, Screenshot der Webseite, Quelle: Landesmuseum Mainz, *Schiebepuzzle*, <http://www.landmuseum-mainz.de/enid/819#>, 29.09.08. Seite 16
- Abb. 7: Darstellung *Schiebepuzzle* „Green Power“, Screenshot der Webseite, Quelle: Landesmuseum Mainz, *Schiebepuzzle*, <http://www.landmuseum-mainz.de/enid/819#>, 29.09.08. Seite 17