

Schwerpunktthema: Multimedia in der Lehre

ULRIKE ROCKMANN

Multimedia in der Lehre – Einführung in das Schwerpunktthema

Die Forderungen nach der Nutzung der Potenziale von Multimedia-Anwendungen und eLearning-Produkten für die Lehre und das Lernen gehören heute zum Alltag. Die Stellenausschreibungen und staatliche Förderungen an den Universitäten, die Aktivitäten großer Unternehmen lassen einen nahezu ungebrochenen Boom erkennen. eEducation ist in einigen Ländern dieser Welt bereits zu einem nicht unerheblichen Wirtschaftsbereich geworden. Mit unterschiedlichen Zielsetzung ist auch die Sportwissenschaft bereits seit Jahren in diesem Bereich aktiv, so dass die dvs folgerichtig 2000 in der Initiative „Information und Kommunikation“ (IuK) der deutschen Fachgesellschaften Mitglied wurde (Informationen abrufbar unter: www.iuk-initiative.org).

Ein Boom bietet Chancen und birgt Gefahren: Chancen, durch finanzielle Unterstützung überhaupt aktiv zu werden, Entwicklungsarbeiten zu leisten, die die zwingende Voraussetzung dafür sind, Einiges ausprobieren zu können, und Gefahren, dies zu euphorisch und zu überhastet zu tun und somit Aspekte der Nachhaltigkeit, Qualität, Evaluation und Risikoabschätzung zu vernachlässigen.

Die Beiträge des vorliegenden Heftes können sicherlich nicht annähernd diese Chancen und Gefahren im angemessenen Umfang beleuchten. Ihre Intention ist daher, sowohl einen Einstieg als auch einen Überblick zum Thema „Multimedia in der Lehre“ zu vermitteln und zu sensibilisieren. Folglich werden keine Einzelprojekte sondern größere thematische Bereiche vorgestellt, die einerseits für das grundlegende Verständnis, andererseits auch für die Umsetzung von kleinen und großen Projekten Relevanz besitzen. Ausgeklammert werden muss aus Platzgründen u.a. die spannende Frage, wie mit Multimedia- und eLearning-Produkten gelernt wird. Hierzu sei u.a. auf Beiträge in den Berichtsbänden der verschiedenen Workshops „Sport & Informatik“ in der roten Reihe des Bundesinstituts für Sportwissenschaft verwiesen.

Durch den einleitenden Beitrag von Hans-Ulrich BIERHAHN (TÜV-Nord SecurITy) wird dargelegt, welche Risiken sich für die Lernenden durch die Nutzung von vernetzten PCs und dem Internet ergeben und wie diese Risiken minimiert werden können. Ulrike ROCKMANN (Oldenburg) zeigt anschließend einige rechtliche Rahmenbedingungen auf, die insbesondere bei eLearning-Produkten zu beachten sind. Es wird ein erster Einblick in die internationalen Aktivitäten zur Qualitätssicherung für den Bereich Lerntechnologien gegeben.

Der Beitrag von Stefan WEIGELT (OSP Westfalen Dortmund) legt dar, welche Software-Pakete für die Multimedia-Produktion im Allgemeinen und im Hinblick auf den speziellen Gegenstandsbereich Sport und Sportwissenschaft geeignet sind. Josef WIEMEYER (Darmstadt) stellt daran anschließend drei Entwicklungskonzepte für Multimedia-Anwendungen vor, die hinsichtlich der Kriterien Strukturiertheit, Spezifität und Transparenz bewertet werden.

Zum Abschluss begeben sich Claudia REITER, Britta ERNST & Norbert OLIVIER (Paderborn) auf die Suche nach Argumenten für den Wunsch nach zunehmender Virtualisierung der Universitäten. Sie geben einen Einblick in die denkbaren Einsatzgebiete von multimediale Anwendungen und den derzeitigen Einsatz an deutschsprachigen sportwissenschaftlichen Forschungseinrichtungen.

Prof. Dr. Ulrike ROCKMANN
Carl von Ossietzky Universität Oldenburg
FB 5 – Institut für Sportwissenschaft
Postfach 25 03
26111 Oldenburg
eMail: bww@uni-oldenburg.de

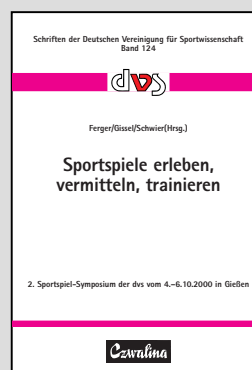
KATJA FERGER/NORBERT GISSEL/JÜRGEN SCHWIER (Hrsg.)

Sportspiele erleben, vermitteln, trainieren

2. Sportspiel-Symposium der dvs vom 4.-6. Oktober 2000 in Gießen (Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, 124)
Hamburg: Czwalina 2002. 296 Seiten. ISBN 3-88020-397-0. 27,50 €.*

Im Oktober 2000 fand in Gießen das zweite Sportspiel-Symposium unter der Obhut der dvs statt. Die Tagung sollte zum einen mit den Themenschwerpunkten „Sportspiele trainieren“ und „Sportspiele vermitteln“ inhaltlich an die Tradition deutscher Sportspießforschung anknüpfen und die Gelegenheit für den Austausch neuer Ergebnisse und Ansätze bieten. Mit der Perspektive „Sportspiele erleben“ wurde aber darüber hinaus versucht, eine weitere und bislang eher vernachlässigte Dimension zu erschließen. Gerade diese subjektive Ebene des phänomenal erlebten Spiels wurde von den Referentinnen und Referenten sowie in den Diskussionen in den Arbeitskreisen vielfach thematisiert. Im vorliegenden Berichtsbänden finden sich die drei Hauptvorträge des Symposiums sowie insgesamt 25 Beiträge aus den Arbeitskreisen.

NEU!



Richten Sie Ihre Bestellung an (* dvs-Mitglieder erhalten 25% Rabatt auf den Ladenpreis):

dvs-Geschäftsstelle · Postfach 73 02 29 · 22122 Hamburg · Tel.: (040) 67941212 · eMail: dvs.Hamburg@t-online.de