Forum Exegese und Hochschuldidaktik: Verstehen von Anfang an

Vol. 4 – 2019 | Issue 2

E-Learning
Digital Learning

Edited by:
Stefan Fischer, Jan Heilmann and Thomas Wagner

In cooperation with:
Melanie Köhlmoos

narr\f
ranck
e\atte
mpto

Editors
Stefan Fischer, Wien
Jan Heilmann, Dresden
Thomas Wagner, Wuppertal
In cooperation with
Melanie Köhlmoos, Frankfurt am Main

In association with
Norbert Brieden, Wuppertal
Johannes Diehl, Frankfurt am Main
Christina Hoegen-Rohls, Münster
Matthias Hopf, Neuendettelsau
Reettakaisa Sofia Salo, Göttingen
Melanie Stein, Frankfurt am Main
Christian Stein, Frankfurt am Main

Editorial
Thomas Wagner
Bergische Universität Wuppertal
Fakultät für Geistes- und Kulturwissenschaften
Seminar für Evangelische Theologie
Gaußstr. 20
42119 Wuppertal
info@forumexegese.de

Notice to Contributors
All articles for submissions and review copies should be sent to the editor, Thomas Wagner. There is no obligation to discuss unsolicited books or publish unsolicited manuscripts.

Forum Exegese und Hochschuldidaktik: Verstehen von Anfang an (VvAa)
is a bilingual, double-blind peer-reviewed journal for methodology and practice in academic didactics of biblical exegesis.

Imprint

Conditions

The VvAa is published twice a year (June and December)

Single issue: € 38,– (plus postage)
Annual subscription (print): € 54,– (plus postage)
subscription (print & online): € 67,– (plus postage)
subscription (e-only): € 58,–

Orders will be accepted by your bookstore or the publisher:

Narr Francke Attempto Verlag GmbH & Co. KG
Postfach 25 60
D-72015 Tübingen
Phone: (0 70 71) 97 97-0
Fax (0 70 71) 97 97 11
eMail: info@francke.de
Internet: www.francke.de

Advertisment

Narr Francke Attempto Verlag GmbH & Co. KG
Phone: (0 70 71) 97 97-10

© 2019 · Narr Francke Attempto Verlag GmbH & Co. KG

ISSN 2366-0597
ISBN 978-3-7720-8685-4

The published contributions are protected by copyright. All rights are reserved, especially those of translations into foreign languages. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or in another machine usable language particular for any kind of data processing systems, without the prior written permission from the publisher.

Content

Contributions

Jan Heilmann / Stefan Fischer / Thomas Wagner
E-Learning in der Exegese 1
translated by David O'Neill 11

David N. Field
Inter-Contextual learning/education via the Internet. The Case of the Methodist e-Academy 21
übersetzt von Stefan Fischer 30

Heike Seehagen-Marx / Thomas Wagner
Lehre digital planen. Zum Entwurf eines exegetischen Seminars 40
translated by David O'Neill 52

Simone Paganini
Lernen wie im Spiel. Überlegungen zur digitalen Gamification in der Hochschuldidaktik: ein Erfahrungsbericht 64
translated by David O'Neill 77

Project in Progress

Wido van Peursen / Ernst Boogert
Database-Driven Digital Learning 90
übersetzt von Stefan Fischer 97

Teaching Examples

Ann-Christin Grüninger
Bibelkunde-Quiz zur Selbstüberprüfung. Optionen E-Learning gestützter Bibelkunde 105
translated by David O'Neill 110

Annett Giercke-Ungermann
Ist da jemand? Ein webbasiertes asynchrones Seminar im Einsatz 115
translated by David O'Neill 122

Frontend

Peter Malik
http://ntvmr.uni-muenster.de/de. New Testament Virtual Manuscript Room: The Workspace for Collaborative Manuscript Study and Textual Editing 130
übersetzt von Tobias Reintzsch. 136

Book Reviews

Melanie Peetz: Das biblische Israel. Geschichte – Archäologie – Geographie, Freiburg u. a. 2018, 296 Seiten, ISBN 978-3-451-38048-8. € 28 144
rezensiert von Stefan Fischer
translated by David O'Neill 148

Patricia Arnold/Lars Kilian/Anne Thillosen/ Gerhard M. Zimmer: Handbuch E-Learning: Lehren und Lernen mit digitalen Medien (UTB 4965), Bielefeld [5]2018, 640 Seiten, ISBN 978-3-8252-4965-6 152
rezensiert von Jan Heilmann
translated by David O'Neill 155

Interview

Interview with … Jan Joosten 159
übersetzt von Thomas Wagner 162

Contributions

E-Learning in der Exegese

Jan Heilmann (https://orcid.org/0000-0003-2815-6827) /
Stefan Fischer (https://orcid.org/0000-0002-4856-5946) /
Thomas Wagner (https://orcid.org/0000-0002-4076-5134)

1 E-Learning – hochschuldidaktische Perspektiven

Digitale Medien und der Prozess der Digitalisierung haben in den vergangenen Jahrzehnten nahezu unbegrenzte Möglichkeiten der Kommunikation und neue Formen der Interaktion geschaffen, die sich auf fast alle Lebensbereiche auswirken. Als kommunikatives Geschehen sind Lehren und Lernen von diesem Prozess unmittelbar betroffen. Die allgemeine Hochschuldidaktik sowie die fachspezifischen Hochschuldidaktiken können sich diesen Formen der Kommunikation und dem Prozess der Digitalisierung nicht entziehen. Sie müssen sich dazu verhalten, Chancen und Potentiale ausloten, Grenzen und Schwierigkeiten benennen, d. h. sinnvolle Einsatzgebiete und -möglichkeiten benennen, aber auch nicht-zielführende Formen des Einsatzes von digitalen Medien und der digitalen Kommunikation in Lehr-/Lernprozessen kennzeichnen sowie Konzepte entwickeln, erproben, evaluieren, verbessern oder ggf. revidieren.

In der hochschuldidaktischen Diskussion wird der Einsatz digitaler Medien und Kommunikationsformen mit dem mittlerweile fest etablierten Begriff *E-Learning* bezeichnet, das seltener verwendete Äquivalent zur Beschreibung des Handels der Lehrenden heißt *E-Teaching*. Unter dem Begriff *E-Learning* versteht man

> „ein vielgestaltiges gegenständliches und organisatorisches Arrangement von elektronischen bzw. digitalen Medien zum Lernen, virtuellen Lernräumen und *Blended Learning* […]. Dieses Arrangement von elektronischen Mitteln, Räumen und Verknüpfungen kann individuell oder gemeinsam zum Lernen bzw. zur Kompetenzentwicklung und Bildung von Lernenden in selbst bestimmten Zeiten genutzt werden – sei es zum defensiv oder expansiv begründeten Lernen. Die elektronisch arrangierten digitalen Lernmedien präsentieren den Lernenden die Lerninhalte multimedial und ermöglichen ihnen deren interaktive Bearbeitung, sei es in vorgegebenen Instruktions-

 DOI 10.2357/VvAa-2019-001

strukturen oder in Netzstrukturen für selbst gesteuertes individuelles, kooperatives oder partizipatives Lernen".[1]

Der Begriff *Blended Learning* beschreibt Mischformen traditioneller Präsenzlehre und virtueller Lehr-/Lernszenarien,[2] die das Ziel haben, die Potentiale beider Arrangements zu nutzen oder sogar zu potenzieren bzw. deren Nachteile jeweils zumindest auszugleichen. Elektronisch arrangierte digitale Lernmedien, die in E-Learning-Szenarien eingesetzt werden können, sind z. B.: Wikis, Blogs, Soziale Netzwerke, virtuelle Seminarräume, Software für Webkonferenzen, Web-/Computer-Based Trainings, Lernspiele, für mobile Geräte optimierte Lernanwendungen etc. Learning-(Content-)Management-Systeme (*LMS*) wie *Moodle* oder *Blackboard* dienen dabei an Hochschulen als zentral organisierte Systeme, die zahlreiche Medien und Möglichkeiten für den Einsatz von E-Learning gesammelt bereitstellen. E-Learning[3] lässt in zeitlicher Hinsicht in synchron oder in asynchron strukturierten Lehr-/Lernkontexten realisieren. Der Grad der Selbständigkeit kann zwischen ‚Anleitung' und ‚selbstgesteuertem' Lernen skaliert werden.[4] Als Grad der Zusammenarbeit ist zwischen kollaborativem, kooperativem und individualisiertem Lernen zu unterscheiden.

Bemühungen, elektronische Technologie für Lernprozesse zu nutzen, gehen weit in das 20. Jh. zurück.[5] So entwickelte Apple bereits 1987 einen digitalen Assistenten, den *Knowledge Navigator*.[6] Entwicklungsgeschichtlich lässt sich konstatieren, dass nach einer Phase des euphorischen Aufbruchs, die mit zahlreichen Heilsversprechen verbunden war, eine Phase der Enttäuschung folgte, weil sich jene nicht erfüllten. Auch wenn das Phänomen von E-Learning-Vorhaben, die nicht über den Projektstatus hinaus überleben, nach wie vor existiert,[7] ist E-Learning entsprechend der o. g. Definition mittlerweile in der hochschuldidaktischen Diskussion und Reflexion etabliert.[8] Neben dem Erlernen von Studieninhalten geht es auch darum, dass Studieninhalte effizienter erarbeitet und das Studium individuell besser organisiert wird. Dabei verändert Künst-

1 Arnold u. a., Handbuch, 22.
2 Vgl. dazu Heilmann, E-Learning, 81.
3 Vgl. zum Folgenden Niegemann u. a., Kompendium, 247.
4 Vgl. dazu weiterführend die ausdifferenzierte Skala bei Schulmeister, Lernplattformen, 176f.
5 Vgl. weiterführend Niegemann u. a., E-Learning, 3–49, in überarbeiteter Form bei Niegemann u. a., Multimedial 2, 3–39.
6 https://www.youtube.com/watch?v=QRH8eimU_20. Letzter Zugriff am 04. Oktober 2019.
7 Vgl. dazu Sonnberger/Bruder, Evaluation; Haug/Wedekind, ‚Adresse nicht gefunden'; Germ/Mandl, Implementation. Es handelt sich dabei u. E. nicht um ein Defizit von E-Learning im Allgemeinen, sondern um einen natürlichen Prozess des Ausprobierens im Kontext der Implementation neuer Technologien, der notwendigerweise mit Erfahrungen des Scheiterns einerseits und des Erfolgs andererseits verbunden ist.
8 Vgl. dazu insgesamt die übersichtliche Darstellung bei Iberer, E-Learning.

liche Intelligenz (*KI*) die Hochschulbildung, indem Recommender-Systeme den Studierenden Vorschläge machen, durch welche „kognitive Lernstrategien wie Wiederholen oder Elaborieren und metakognitive Lernstrategien wie Planen oder Self-Monitoring gefördert werden".[9]

Die hochschuldidaktische Forschung hat deutlich gemacht, dass der Erfolg von E-Learning maßgeblich von einer zeitgemäßen lerntheoretischen und pädagogischen Fundierung sowie von der Einbettung in moderne didaktische Konzepte abhängig ist. Umgekehrt sind zahlreiche, häufig nur mäßig erfolgreiche oder genutzte E-Learning-Angebote an alten, meist behavioristischen Lernkonzepten orientiert, die einem sog. ‚Lehrlernkurzschluss' unterliegen, die also nicht die Perspektive der lernenden Subjekte zugrunde legt, „sondern die Lernziele unabhängig von den subjektiven Lerngründen planmäßig bis in alle Einzelheiten"[10] vorgeben und es an für das Lernen so wichtigen lebendigen Möglichkeiten zum Diskurs und Austausch mangelt. Demgegenüber sollte bei E-Learning-Konzepten berücksichtigt werden, dass Lernen einerseits des kommunikativen Austausches mit anderen Lernenden und mit Experten bedarf und andererseits als „Prozess subjektiv begründeter und reflektierter Auseinandersetzung"[11] mit den betreffenden Lerngegenständen zu verstehen ist. Bildung als Ziel des Lernens ist nicht das erfolgreiche Behalten und Wiedergeben-Können von (z. B. in E-Learning-Angeboten) dargebotenen Informationen, sondern vielmehr das in subjektiver Auseinandersetzung erworbene Wissens- und Kompetenzprofil eines Individuums, das „weder einfach gemessen noch verkauft oder gekauft werden kann wie ein gewöhnliches Produkt".[12]

Auch für Bildungsinhalte in E-Learning-Angeboten gilt, dass diese einen gesellschaftlichen Kontext benötigen und im Rahmen eines pädagogischen Verhältnisses, das nur zwischen Menschen existieren kann, vermittelt und angeeignet werden können. Daher wäre es verkehrt, digitale Medien als Ersatz personaler Lehre zu verstehen. „Zwischen Mensch und Maschine […] kann prinzipiell kein reflektierter Diskurs über gesellschaftliche und subjektive Bedeutungszuschreibungen geführt werden. […] [E]in interaktives oder gar intelligentes digitales Bildungsmedium [kann] niemals den Diskurs mit einer lehrenden Person oder anderen Experten oder Mitlernenden ersetzen."[13] Vernetzte Digitale Medien können aber als hervorragend funktionierende Kommunika-

9 Interview vom 1. Juli 2019 mit Claudia Witt: https://bit.ly/2nAg9BM.
10 Arnold u. a., Handbuch, 38.
11 Arnold u. a., Handbuch, 39.
12 Arnold u. a., Handbuch, 40. Vgl. zum Ganzen Arnold u. a., Handbuch, 32–43.
13 Arnold u. a., Handbuch, 43.

tionsmedien in pädagogischen Verhältnissen genutzt werden und eröffnen neue Möglichkeiten in der Lehre an der Hochschule:[14]

- E-Learning kann neue Kommunikations- und Partizipationsmöglichkeiten sowie Beteiligungsformen für die Studierenden schaffen und ist damit eine gute Möglichkeit, den Herausforderungen der Heterogenität der Studierendenschaft zu begegnen.
- E-Learning eignet sich hervorragend als Werkzeug für hochschuldiaktische Konzepte des projektorientieren oder des forschenden Lernens, wobei grundsätzlich eine aufgabenorientierte Didaktik zugrunde zu legen ist.[15]
- E-Learning kann zu einer Verschiebung der Rolle der Lehrenden führen, da diese stärker zu Moderatoren der individuellen Lernprozesse der Studierenden werden. Dies fordert zwar ein höheres Maß an Flexibilität, kann aber auch entlastend wirken, da stark auf inhaltliche Instruktion ausgerichtete Lehre mit großem Vorbereitungsaufwand und umfangreichem Interaktionseinsatz verbunden ist.
- E-Learning ermöglicht in Form asynchron strukturierter Lehr-/Lernformen ein zeitlich unabhängiges Angebot zum Lernen, durch das Studierende ihr Studium besser mit den Herausforderungen moderner Mobilitätsanforderungen und mit der häufig gegebenen Notwendigkeit der Arbeit zum Lebensunterhalt vereinbaren können.

Bei allen potentiellen Vorzügen muss aber auch gesehen werden, dass E-Learning kein ‚Allheilmittel' für jedwede hochschuldidaktische Herausforderung darstellt. E-Learning spart kein Geld, ist kein Selbstläufer und ist in den meisten Fällen mit finanziellem und, wenn es erfolgreich sein soll, mit der Notwendigkeit des dauerhaften personellen Einsatzes verbunden.[16] Ein in der politischen Bildungsdiskussion, die sich freilich v. a. auf die schulische Bildung bezieht, häufig zu findendes Missverständnis besteht zudem darin, den Herausforderungen der Digitalisierung müsse primär mit dem Einsatz digitaler Medien und E-Learning begegnet werden. Dies ist jedoch aus unserer Sicht ein Kurzschluss. Es besteht zwar freilich eine Affinität zwischen digitalen Bildungsinhalten und digitalen Medien. Die Lehr-/Lernmethoden sind damit aber keinesfalls determiniert.

14 Vgl. Arnold u. a., Handbuch, 43f.
15 Vgl. dazu Arnold u. a., Handbuch, 45f.
16 Vgl. dazu weiterführend Kerres, Mediendidaktik, 77–111.

2 E-Learning in der Exegese – Eine Problemanzeige

In den vergangenen Jahren sind verschiedene digitale Angebote rund um die Exegese biblischer Texte entstanden, die mittlerweile einen hohen Einfluss auf die akademische Lehre in den Bibelwissenschaften besitzen. Diese Angebote sind zumeist als digitale Kurse, in denen auf jegliche Begleitung durch eine Dozierende/einen Dozierenden verzichtet wird, weitgehend *rezeptionsorientiert*.[17] D. h. sie bieten Nutzern die Möglichkeit, vorgegebene Kursinhalte zu erlernen, die durch ein didaktisches Konzept miteinander verbunden sind, das den Lernfortschritt sichern soll. Dabei wird die Wissensvermittlung i. d. R. multimodal bis hin zur *Gamification*[18] gestaltet. Inhalte werden sowohl durch Texte, Filmsequenzen und Podcasts vermittelt. Auf diese Weise können unterschiedliche Lerntypen angesprochen werden. In diese Kurse sind häufig auch Testungen eingebunden, die den Nutzern einen Einblick in ihren Lernfortschritt ermöglichen. Diese Kursformate finden sich bezogen auf die Bibelwissenschaften zum größten Teil für Hilfswissenschaften (zumeist Sprachunterricht) und für niederschwelligen Wissensaufbau. Dieser ist vor allem im Bereich der Quellenkunde, d. h. der Bibelkunde möglich. Neben Online-Kursen, die größtenteils auf den Lernplattformen der Universitäten und Hochschulen betrieben werden, liegt mit der Bibelkunde-App[19] ein erstes Format vor, mit dem Studierende sich auf Prüfungen losgelöst vom Angebot des jeweiligen Studienortes vorbereiten können. Weitere Angebote wurden in den vergangenen Ausgaben von *Forum Exegese und Hochschuldidaktik: Verstehen von Anfang an* und werden auch zukünftig in der Rubrik *Frontend* vorgestellt, ihre Nutzung erläutert und ein möglicher Einsatz auch in anderen Kursformaten bedacht.

Neben dieser Form von frei zugänglichen Kursen, die dem Selbststudium dienen, finden sich auf den *LMS* der einzelnen Universitäten Angebote, die über deren Nutzung in Form einer Bereitstellung von Materialien und Informationen hinausgehen. Über die *LMS* sind ein asynchroner Austausch ebenso wie synchrones Lernen in virtuellen Seminarräume oder Chats möglich. Die Inhalte dieses Angebots bleiben auf den kleinen Kreis der jeweils zur Nutzung Berechtigten, d. h. an der jeweiligen Universität Immatrikulierten beschränkt. Einen Überblick über das diverse Angebot zu erlangen, ist aufgrund der Zugangsbeschränkungen nicht möglich. Publikationen zu E-Learning-Angeboten auf *LMS*

17 Ein Beispiel für ein solches Kursangebot findet sich unter: www.ruhr-uni-bochum.de/at/eprojekt/index.html.de. Letzter Aufruf am 09. September 2019.

18 Zu den Formen der *Gamification* vgl. Teaching Theology & Religion 21/4 (2018), abrufbar unter https://bit.ly/2nD56Yv. Letzter Aufruf am 09. September 2019.

19 www.repetico.de/deutsche-bibelgesellschaft.

wie *Moodle* liegen bisher nur in geringem Umfang vor.[20] Diese lassen allerdings erahnen, dass die Nutzerbeschränkung wesentliche Vorteile der Digitalisierung zunichte macht. Ein metareflexiver hochschuldidaktischer Austausch zwischen den Lehrenden über die Kurse ist bisher unterentwickelt.[21] Die Inhalte werden i. d. R. nur an einem universitären Standort genutzt. Gemeinsame (Fort-)Entwicklungen von Angeboten fallen damit ebenfalls aus.

3 Potentiale, Chancen und Grenzen von E-Learning in der Exegese

E-Learning-Formate bieten Potentiale und Chancen für zahlreiche Lernbereiche in der Lehre in den Bibelwissenschaften. Für den Bereich der Bibelkunde wurde dieses schon lange erkannt. Vielgestaltige E-Learning-Angebote (verschiedene Frageformate, *Gamification*, digitale Lernkarten, visuelle Impulse z. B. aus der Kunstgeschichte u. v. m.) zur Unterstützung des Aufbaus von bibelkundlichem Wissen bieten die Vorteile asynchroner Lehr-/Lernformate und v. a. die Chance, der Heterogenität der Lerntypen gerechter zu werden als in traditionellen Lehrveranstaltungsformaten. E-Learning bietet sich für bibelkundliches Lernen v. a. auch deshalb an, da die Notwendigkeit des diskursiven Austausches hier deutlich begrenzter ist als bei vielen anderen Lernbereichen. Da Bibelkunde aber nicht auf ein Auswendiglernen von Inhaltswissen reduziert werden sollte,[22] erscheint uns rein virtuelle Lehre für den Lernbereich der Bibelkunde nicht angebracht. Eine Integration der Präsenzanteile des bibelkundlichen Lernens in andere Lehrveranstaltungen oder einige rahmende Veranstaltungen zum virtuellen Lehrangebot zur Bibelkunde sollten dafür allerdings genügen und können an Fakultäten und Instituten mit wöchentlichen Veranstaltungen zur Bibelkunde wertvolle Freiräume im Stundenplan für andere Lehrangebote eröffnen.

Als weiteren Lernbereich ist auf das Erlernen des fachspezifischen wissenschaftlichen Schreibens zu verweisen, der u. E. in der Lehre der Bibelwissenschaften vielfach nicht genügend berücksichtigt wird.[23] Es stehen z. B. mit Wikis

20 Zu diesen wenigen Publikationen gehören Neuber, Online-Lernplattformen, und Heilmann/Wick, Exegese. Im Katalog der Unversitätsbibliothek Tübingen findet sich unter http://dx.doi.org/10.15496/publikation-26743 ein Beitrag von Kristin Weingart, der die *Digitale Arbeitshilfe zum Alten Testament*, einem E-Learning-Kurs für die Integrationsphase im LMS *Ilias* der Universität Tübingen darstellt. Ein Band zu E-Learning Projekten entsteht derzeit in der Reihe *Theologie und Hochschuldidaktik*. Mit den Grundlagen von E-Learning-Prozessen in der Theologie setzt sich Ascough et al., Online, auseinander. Weiteres führen Gin u. a., Forum, aus.

21 S. aber z. B. Warren, Technology; mit Perspektive auf die Theologie insgesamt die Beiträge in Hilton III (Hg.), Teaching Religion.

22 Vgl. dazu die Beiträge in VvAa 3/2 (2018).

23 Vgl. dazu Girgensohn, Schreibschwierigkeiten; Heilmann, Schreibwerkstatt.

und Weblogs verschiedene elektronisch arrangierte digitale Lernmedien zur Verfügung, die im Rahmen des Proseminars, aber auch von weiterführenden Seminaren, z. B. zur Abfassung von Kurzrezensionen,[24] von Protokollen und zu exegetischen Schreibübungen, und vor allem zum kooperativen und kollaborativen Lernen genutzt werden können. Vorteile digitaler Lernmedien bestehen darin, dass die Texte im Seminar in Echtzeit korrigiert und überarbeitet werden können. Dabei werden Herausforderungen des fachspezifischen wissenschaftlichen Schreibens für die Gesamtgruppe transparent. Außerdem können die Lehrenden während der Schreibphasen gezielter Hilfestellung geben als bei traditionellen Formen des Feedbacks zu ausgedruckten und eingereichten Texten.

Elektronisch arrangierte digitale Lernmedien wie Diskussionsforen, Weblogs und andere E-Learning-Werkzeuge können auch dazu genutzt werden, den Grad der Studierendenbeteiligung (insb. von ‚stilleren' Studierenden) an der Seminarplanung und am Seminargespräch zu erhöhen und Lehrveranstaltungen zu reflektieren und zu evaluieren. Seminarveranstaltungen, die von den Fragen der Studierenden aus geplant werden, erhöhen die Lernpotentiale. Allerdings sind gerade die digitalen Hilfsmittel zur Beteiligung von Studierenden an der Seminardiskussion kein ‚Selbstläufer' und scheitern häufig an mangelnder Nutzung. Nur didaktisch sinnvoll integrierte Formen digitaler Medien zur Förderung des Diskurses sind erfolgversprechend, wobei die Beteiligung nicht durch Zwangsmaßnahmen erreicht wird. Vielmehr sollten die Studierenden den Mehrwert für ihren eigenen Lernprozess erkennen. Ihnen sollte bewusst werden, dass sie mit ihren Beiträgen die Diskussions- und Arbeitsprozesse einer Lehrveranstaltung steuern und daher stärker von diesen profitieren. Jedoch stellt sich hier ein ethisches Problem: Die Online-Präsenz der Studierenden wird zumeist automatisch erfasst. So kann das damit einhergehende unterschiedliche Lernverhalten ausgewertet und evtl. für die Fortentwicklung der Lehr-/Lernangebote nutzbar gemacht werden. Zugleich gewährt es aber auch einen Einblick in die Privatsphäre der Einzelnen, die vor einem Zugriff der Dozierenden geschützt sein sollte.

Ein wesentlicher Faktor zur Erhöhung der Studierendenbeteiligung ist die Digitalisierung von Exponaten, so dass es eine vertiefte, d. h. eigenständige Auseinandersetzung mit den materiellen Hinterlassenschaften von den Bildzeugnissen der Antike[25] bis hin zu den Handschriften biblischer Schriften[26] möglich ist.

24 Vgl. dazu Heilmann, Kurzrezensionen.

25 Neben der Darstellung von Exponaten auf den Homepages der Museen findet sich mit der Datenbank des BIBEL + ORIENT Museums, Fribourg, eine Sammlung von Bildern, Nachzeichnungen etc., die einen schnellen Einblick in die Deutung von Exponaten erlaubt und über die die einschlägige wissenschaftliche Literatur zu den einzelnen Objekten zugänglich ist.

26 Durch die Digitalisierung sind mittlerweile zahlreiche biblische Handschriften online zugänglich. Einen komfortablen, gebündelten Zugang bieten z. B. Trismegistos (ww.trisme-

Zugleich ist eine Kontextualisierung der Materialien durch Datenbanksuchen möglich. Studierende können auf diese Weise eigenständigen Beobachtungen nachgehen. Ein Teil der Einbindung in die historischen Bedingungen ist auch die Wahrnehmung der Fundkontexte, die mittels virtueller Realitäten abgebildet werden können.[27] Durch sie werden Studierende mit Fragestellungen der biblischen Archäologie konfrontiert und lernen, archäologische Daten bezogen auf exegetische Fragestellungen zu analysieren.

Ein weiteres Feld, das sich für den Einsatz von E-Learning geradezu aufdrängt, ist der notwendige Kompetenzerwerb der Studierenden im Hinblick auf die mutmaßlich zunehmende Bedeutung der Digital Humanities als Hilfswissenschaft für die Biblische Exegese.[28] Dabei geht es aber nicht einmal so sehr darum, dass der Lerngegenstand selbst der Sphäre des Digitalen zugehörig ist. Gerade weil viele Lehrende in diesem Feld selbst Lernende sind, wären hier interdisziplinäre und möglicherweise auch hochschulübergreifende E-Learning- und Blended-Learning-Angebote eine sinnvolle Ergänzung zum traditionellen Curriculum.

Zuletzt sei aber noch einmal hingewiesen, dass E-Learning nicht als Projektionsfläche sämtlicher hochschuldidaktischer Probleme dienen darf, noch um seiner selbst willen oder nur, um einem hochschuldidaktischen Trend zu folgen, eingesetzt werden sollte. Als Prüfstein des Einsatzes von E-Learning im akademischen Unterricht hat zu gelten, dass damit hochschuldidaktischen Herausforderungen zu begegnen ist, bei denen E-Learning echte Vorzüge gegenüber traditionellen universitären Lehr-/Lernformen aufweist und bei denen das Verhältnis von Kosten und Nutzen in einem sinnvollen Verhältnis zueinander stehen. Gerade für die in den Geisteswissenschaften so wichtigen Lernziele der kritischen Reflexions-, Urteils- und Diskursfähigkeit sind die Vorteile und die Effizienz der Kommunikation unter Anwesenden in Präsenzlehrveranstaltungen besonders hervorzuheben. Dies sei exemplarisch noch einmal an den *Digital Humanities* zu verdeutlichen: So ist der Einsatz von elektronischen Medien beim Erlernen und Anwenden der Methoden der *Digital Humanities* freilich notwendig. Dennoch sind der Austausch unter Anwesenden, die Kreidetafel und Aufgaben auf Papier z. B. beim Erlernen von Auszeichnungssprachen wie TEI-XML

gistos.org), das Center for the Study of New Testament Manuscripts (http://csntm.org/) oder der virtuelle Handschriften Lesesaal des INTF (s. zu Letzterem den Beitrag von P. Malik in diesem Heft). Zum Einsatz in der Lehre s. z. B. Flemming, Lernen.

27 Virtuelle Realitäten können durch die Nutzung von Freeware zur Erstellung von Lernmedien wie z. B. ExeLearning 2.2 (www.exelearning.net) geschaffen werden. Ein ständig wachsendes Angebot zu Screencasts für einen einfachen Zugang zu digitalen Lernmedien finden sich unter Zim4Learners auf: https://bit.ly/2mMoemQ. Letzter Aufruf: 13. September 2019.

28 Vgl. dazu den Vorschlag zu Zielkompetenzen, die Studierende mindestens erreichen sollten, bei Heilmann/Garcés, Digital Humanities, 47 f.

oder Programmiersprachen hilfreich, in Bezug auf die kritische Reflexion der Herausforderungen der Digitalisierung unverzichtbar.

4 Zum Heft

Das Potential, das der Einsatz digitaler Medien für die Unterrichtsgestaltung besitzt, wird in dieser Ausgabe exemplarisch sichtbar. Dabei steuern die Beiträge unterschiedliche Ebenen des E-Learnings an. David N. Field führt am Beispiel der *Methodist e-Academy* aus, wie ein neues Programm unabhängig von den bestehenden Präsenz-Ausbildungsstätten entwickelt und eingeführt wurde. Es ist auf berufstätige Lernende ausgerichtet, die teilzeitlich und nicht in ihrer Muttersprache studieren. Er wägt die Vor- und Nachteile eines geschlossenen Kurssystems ab, und zeigt exemplarisch den Ertrag der internationalen Vernetzung und Kontextualisierung der Studierenden auf. Auch bedenkt er die Schwierigkeiten, die entstehen, wenn ein Curriculum, das auf Präsenzkurse angelegt ist, auf ein E-Learning-Angebot übertragen wird. Die Auswirkungen auf die Gestaltung des Kurses werden vom Verfasser kritisch reflektiert.

Die Chancen, digitale Tools für die Veranstaltungsplanung einzusetzen, werden von Heike Seehagen-Marx und Thomas Wagner dargelegt. An der Bergischen Universität Wuppertal entstand mit dem *Elektronischen Lehrveranstaltungsplaner* (*eLP*) eine Plattform, auf der Dozierende ihre Lehrveranstaltungen planen und verwalten können. Die Plattform ist streng nach dem Prinzip des *Constructive Alignements* aufgebaut und ermöglicht es den Lehrenden, jederzeit einen Überblick über die Lernstufen ihrer Einheiten zu erhalten, so dass Verstehenshindernisse, die durch Sprünge zwischen den einzelnen Kompetenzstufen entstehen, minimiert werden können. Zugleich bietet *eLP* Studierenden die Möglichkeit, zu Veranstaltungsbeginn einen Überblick über das Zuleistende zu erhalten. Welche Auswirkungen eine solche Planungsform auf ein exegetisches Seminar besitzt, wird im zweiten Teil dieses Beitrags erläutert.

Mit dem Thema *Serious Game* stellt Simone Paganini die Bedeutung von *Gamification* für den akademischen Unterricht in den Fokus seines Beitrags. Dabei geht er grundlegend auf die Verbindung von Motivationalem und Emotivem für den Lernprozess ein. Diese lassen sich in traditionellen Lehrveranstaltungen kaum ansteuern. Neurowissenschaftliche Studien heben die besondere Relevanz dieser Aspekte für die Ausbildung neuraler Netzwerke hervor, die für das Lernen maßgeblich sind.[29] Neben den wissenschaftlichen Grundlagen für den Einsatz von *Serious Games* berichtet der Verfasser über seine Erfahrungen mit

29 Vgl. dazu Hartmann/Milnik, Denken.

diesem Lehrformat und wertet aus, welchen Effekt sein Einsatz im Bereich der Endbewertung einer studentischen Leistung bewirkt.

Den Bereich der digitalen Vermittlung auf Basis einer Datenbank bedenken Wido van Peursen und Ernst Boogert mit der Vorstellung ihres Projekts DaDEL (*Database-Driven E-Learning*). Dieses Projekt der *Vrije Universiteit Amsterdam*, das sich derzeit noch in der Entwicklungsphase befindet, baut auf eine seit den 1970er Jahren gepflegten Datenbank zur semantischen und syntaktischen Analyse von biblischen Texten auf. Ihre E-Learning-Kurse zur Vermittlung des biblischen Hebräisch und Griechisch können von Anfängern bis Fortgeschrittenen bedürfnisgerecht für die Exegese genutzt werden und sind für andere Sprachen anschlussfähig. Im Interview, das den Auftaktbeitrag zu der neuen Rubrik *Project in Progress* darstellt, geben Sie Einblick in die Planung eines Digitalisierungsprojektes sowie in die didaktischen Leitlinien, die sie mit ihrem Kurs verfolgen. Da es sich um ein *Project in Progress* handelt, sind weitere internationale Kooperationspartner willkommen.

Die Lehr-/Lern-Beispiele dieses Heftes bieten Berichte aus der Hochschulpraxis. Ann-Christin Grüninger gibt Einblick in einen weiteren Bereich von *Gamification*, der im Bereich der Bibelkunde ergänzend oder als Alternative zur Präsenzveranstaltung eingesetzt werden kann. Sie schildert den Einsatz von Quiz-Elementen als Möglichkeit eines *self-assessment* für Studierende, die auf diese Weise eine Lernstandskontrolle und Hinweise für die Weiterarbeit im Kurs erhalten. Annett Giercke-Ungermann wendet sich der Möglichkeit der Asynchronität von Seminarveranstaltungen zu, die ein Spezifikum des E-Learnings darstellt und neue Möglichkeiten für die Gestaltung von Lehrveranstaltungen entstehen lässt.

Peter Malik stellt schließlich die Möglichkeiten der kollaborativen Forschung an Handschriften durch das *New Testament Virtual Manuscript Room* vor. Sein Beitrag bezieht sich zum einen auf den Aspekt einer schon im Studium bestehenden Partizipation am wissenschaftlichen Prozess, zum anderen auf dem durch die Digitalisierung möglichen Zugang zu Handschriften, der ansonsten nur durch gedruckte Faksimile oder Autopsie gegeben wäre.

Zwei Rezensionen, eine zum E-Learning und eine zur Geschichte Israels, sowie ein Interview mit Jan Joosten, Oxford, schließen diesen Band ab.

Die Auswahl der Beiträge deutet die Potentiale, die die Digitalisierung für die akademische Lehre besitzt, nur an. Auch über dieses Heft hinaus wird sich VvAa zukünftig mit digitalen Lehr-/Lern-Formaten befassen, die das Hochschulleben in den kommenden Jahren verändern werden. Dabei sind verschiedene Ebenen – die technische ebenso wie die unterschiedlichen anthropologischen – miteinander ins Gespräch zu bringen, um die Digitalisierung des Hochschulwesens gewinnbringend einsetzen zu können.

Digital Learning in Biblical Exegesis

translated by David O'Neill

1 Digital Learning – Didactical perspectives for higher education

Digital media and the digitalization process have brought off a nearly infinite number of communication opportunities and forms of interaction over the last centuries that can be applied to almost all life situations. Teaching and learning, being communicative acts, are directly affected by this process. General as well as specific tertiary didactics cannot dodge these forms of communications and the digitalization process. They have to react, evaluate chances and potentials, name limits and difficulties, i. e. name reasonable application areas and options, but also mark unrewarding application forms of digital media and digital communication in teaching and learning processes and develop, test, evaluate, improve or, if necessary, revise concepts.

In tertiary-didactical discussions, the implementation of digital media and communication forms are now firmly termed *Digital Learning*, the equivalent to the more seldom used term *Digital Teaching*. The term *Digital Learning* defines

> "a multi-faceted objective and organizational arrangement of electronic resp. digital learning media, virtual learning environments and *Blended Learning* […]. This arrangement of electronic objects, rooms and linkages can be individually or jointly used to study, develop competences and temporally freely educate oneself – be it for the purpose of defensive or expansive learning. The electronically arranged digital learning media presents all kinds of contents in a multi-medial way and enables the learner to work on them interactively, either in predefined and instructive structures or in ones dedicated to self-reliant, individual, cooperative or participative learning"[1].

The term *Blended Learning* describes mixed forms of traditional in-class lectures and virtual teaching and learning scenarios[2] that aim at making use of or even exponentiating the potentials of both forms respectively at least compensating their disadvantages. Electronically arranged digital learning media that can be applied in Digital learning scenarios are, for example: Wikis, blogs, social media, virtual seminar rooms, web conference software, web-/comput-

1 Arnold et al., Handbuch, 22 (transl. by O'Neill).
2 See Heilmann, Digital Learning, 81.

 DOI 10.2357/VvAa-2019-001

erbased trainings, learning games, learning apps optimized for mobile devices et cetera. Learning-(content)-management systems (*LMS*) such as *Moodle* or *Blackboard* function as centrally organized systems providing a high number of gathered media tools and Digital learning implementation opportunities. Digital learning[3] can be realized in synchronously or asynchronously structured teaching/learning contexts. The degree of independence can be scaled between 'instruction' and 'self-regulated' learning.[4] The degree of cooperation has to be differentiated between collaborative, cooperative and individualized learning.

Efforts to use electronic technology for learning processes date back far into the 20th century.[5] Apple developed a digital assistant, the *Knowledge Navigator*, in 1987 already.[6] In an historical context, it can be stated that after a phase of euphoric departure that was associated with a high number of promises of salvation, a phase of disappointment followed. The promises were not kept. Even though the Digital learning phenomenon still exists that plans do not transcend their initial phase[7], Digital learning is now, in accordance to the definition provided above, established in the didactical discussion and reflection nowadays.[8] Alongside the acquirement of study contents, the point is also to elaborate them more efficiently and have the whole individual studying process organized in a better way. Here, artificial intelligence (*AI*) modifies tertiary education in so far that recommender-systems make proposals to students, which "fosters cognitive learning strategies such as repetition or elaboration and meta-cognitive ones such as planning and self-monitoring"[9].

Research on didactics in higher education have shown that the success of Digital learning is strongly dependent on an up-to-date learning theoretical and pedagogical foundation as well as a certain embedding into modern didactical concepts. Lots of mediocrely successful and rarely used Digital learning offers are, on the other hand, oriented towards old and mostly behaviouristic learning concepts that underlie a so-called 'Lehrlernkurzschluss', meaning that they

3 See Niegemann et al., Kompendium, 247.

4 See further on this topic the fully differentiated scale in Schulmeister, Lernplattformen, 176f.

5 See for further information Niegemann et al., E-Learning, 3–49, or for an edited form Niegemann et al., Multimedial 2, 3–39.

6 www.youtube.com/watch?v=QRH8eimU_20. Last accessed October 4, 2019.

7 See Sonnberger/Bruder, Evaluation; Haug/Wedekind, 'Adresse nicht gefunden'; Germ/Mandl, Implementation. The problem is not due to a general deficit of Digital learning, but rather a natural process of trying that accompanies the context of implementation of new technologies and is necessarily associated with experiences of failure on the one hand and success on the other.

8 See the neat depiction in Iberer, Digital Learning.

9 Interview with Claudia Witt, 1 July 2019: https://bit.ly/2nAg9BM.

do not include the perspectives of the ones learning but rather present "the learning objectives in all their particulars without taking the learning subjects into account"[10], generating a lack of so important discourse and exchange opportunities. By way of contrast, the facts that learning requires communicative exchange with fellows and experts and that it signifies a "process of subjectively reasoned and reflected analysis"[11] of the respective learning objects should always be taken into account when dealing with Digital learning concepts. Education as the goal of learning is not the successful storing and repeating of provided pieces of information but rather the knowledge and competence profile an individual has gained through subjective analysis and that can "neither be easily measured, nor sold or bought like a normal product"[12]

It holds for educational contents in Digital learning offers that they need a social context and have to be imparted and acquired within the frame of a pedagogical relationship that can only exist between humans. It would therefore be wrong to understand digital media as a substitute for personal teaching. "Between human and machine […], in principle no reflected discourse can take place on social and subjective attributions of meaning. […] Interactive or even intelligent digital education media [can] never replace any discourse with an instructor or other experts or fellow learners."[13] Connected digital media can, however, be used as outstandingly functioning means of communication in pedagogical relations and introduce new opportunities in higher education didactics:[14]

- Digital learning can create new communication and participation opportunities as well as forms of involvement of students and is therefore a good way to face the challenges imposed by the students' heterogeneity.
- Digital learning is perfectly suitable as a tool for didactical concepts in terms of project-oriented or pioneering learning, where task-oriented didactics generally have to be taken as the basis.[15]
- Digital learning can lead to a shift of the teacher's role, as they evolve into becoming the moderators of the students' individual learning processes. This requires a higher degree of flexibility but can also have relaxing effects as a teaching style dependent on contentual oriented instruction is preceded by high preparation efforts and an extensive use of interaction.

10 Arnold et al., Handbuch, 38.
11 Arnold et al., Handbuch, 39.
12 Arnold et al., Handbuch, 40. See also Arnold et al., Handbuch, 32–43.
13 Arnold et al., Handbuch, 43.
14 See Arnold et al., Handbuch, 43f.
15 See Arnold et al., Handbuch, 45f.

 DOI 10.2357/VvAa-2019-001

- Digital learning, in the form of asynchronously structured forms of teaching and learning, facilitates a temporally independent learning offer enabling students to more flexibly reconcile their study program with the challenges of modern mobility requirements and the often given necessity to work for a living.

Still, despite all the potential advantages, it has to be admitted that Digital learning cannot be a universal remedy for each and every didactical challenge. It does not save money, does not guarantee success and is, if efficient, adjunct to financial and personal commitment.[16] A common misunderstanding in the political discussion on education, that admittedly mainly focuses on secondary education, is the opinion that the challenges of digitalization have to be treated primarily with the implementation of digital media and Digital learning. From our perspective, this is a fallacy. There is, indeed, an affinity between digital educational contents and digital media. But this does not at all determine the teaching and learning methods.

2 Exegetical Digital learning – an indication of problems

Lots of different digital offers have emerged around the exegesis of Biblical texts over the last years that by this time have a high influence on academic teaching in Biblical studies. These offers are mostly digital courses relinquishing any support by instructors, predominantly *perception-oriented*.[17] This means that they offer users the opportunity to learn predefined course material that is interconnected through a didactical concept aiming to save the learning progress. The impartation of knowledge is hereby normally designed in a multimodal way, right up to *Gamification*[18]. Contents are imparted through texts, film sequences and podcasts. This way, diverse learning types can be addressed. In these courses, tests are included that provide insight in the learner's progress. In regard to Biblical studies, these formats occur mostly in auxiliary science (mostly language classes) and low-threshold knowledge building. This is especially possible in source study, i. e. Bible study. Alongside online courses that are mostly operated on the universities' learning platforms, the Bible Study app[19] is the first format through which students can prepare themselves for exams untainted by

16 See for further detail Kerres, Mediendidaktik, 77–111.

17 An example for such a course offer can be found at: www.ruhr-uni-bochum.de/at/eprojekt/index.html.de. Last access September 9, 2019.

18 On the forms of gamification see Teaching Theology and Religion 21/4 (2018), accessible at https://bit.ly/2nD56Yv. Last access September 9, 2019.

19 www.repetico.de/deutsche-bibelgesellschaft.