

DIGITALE
LEHRE



IN DER
KUNSTGESCHICHTE



EINE
HANDREICHUNG

Digitale Lehre in der Kunstgeschichte

Eine Handreichung

Arbeitskreis Digitale Kunstgeschichte

Von Jacqueline Klusik-Eckert und Holger Simon
unter Mitarbeit von Peter Bell, Lisa Dieckmann, Angela Dreßen,
Stephan Hoppe, Dominic Olariu, Georg Schelbert

30.03.2020 (Version 1.0)

URN: [urn:nbn:de:bsz:16-artdok-68063](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:16-artdok-68063)

URL: <http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/artdok/volltexte/2020/6806>

DOI: <https://doi.org/10.11588/artdok.00006806>

Digitale Lehre in der Kunstgeschichte

Eine Handreichung

Arbeitskreis Digitale Kunstgeschichte

Von Jacqueline Klusik-Eckert und Holger Simon
unter Mitarbeit von Peter Bell, Lisa Dieckmann, Angela Dreßen,
Stephan Hoppe, Dominic Olariu, Georg Schelbert

Abstract

Der Arbeitskreis Digitale Kunstgeschichte will mit dieser Handreichung die Lehrenden in der Kunstgeschichte bei der Realisierung ihrer Veranstaltungen unterstützen und den Erfahrungsaustausch untereinander fördern. Die Handreichung führt kurz in die zentralen Fragen für eine erfolgreiche digital gestützte Lehre ein. Im Sinne einer kompetenzorientierten Lehre werden die spezifischen Besonderheiten der kunsthistorischen Lehre thematisiert und anschließend konkrete Hilfestellungen gegeben. Hier stehen vor allem die technische Infrastruktur, die didaktischen Formate und die kunsthistorischen Quellen und die Literatur im Internet im Vordergrund.

With this guide, the Digital Art History Working Group wants to assist art history lecturers to implement their courses and to promote mutual exchange of skills and practices. The guide offers a brief introduction to the central issues of successful digitally supported learning. Keeping the goals of a competency-based learning in mind, specific aspects of art history are discussed before offering concrete assistance for particular learning situations. Here, the focus lies primarily on the technical infrastructure, didactic formats and art historical sources and literature available on the Internet.

Inhaltsverzeichnis

[Aktuelle Herausforderung](#)

[Digital gestützte Lehre - kurz und knapp](#)

[Was wollen wir vermitteln?](#)

[Wie realisieren wir die Lehre digital?](#)

[A. Technische Infrastruktur für digitale Lehre \(Tech-Stack\)](#)

[Tools und Software](#)

[Hardware](#)

[Tipps und Tricks für die Etikette](#)

[B. Didaktische Formate](#)

[C. Kunsthistorische Quellen und Literatur online](#)

Aktuelle Herausforderung

In der Corona-Krise sind die Hochschulen besonders gefordert. Unterschiedliche Disziplinen aus allen Fakultäten sind an der Bekämpfung der Pandemie und deren Folgen beteiligt. Es ist daher zu begrüßen, dass die Hochschulen ihren zentralen Aufgaben nachkommen und Forschung, Lehre und Transfer auch und gerade in dieser Krise ermöglichen wollen.

Die Ausgangsbeschränkungen bedeuten für die Hochschulen, dass im kommenden Sommersemester keine Präsenzveranstaltungen stattfinden und dafür alternative virtuelle Formate eingesetzt werden. Wir sind uns alle bewusst, dass in Bezug auf die digital unterstützte Lehre in Deutschland ein sehr großer Nachholbedarf besteht, sodass dieser Prozess eine große Herausforderung für alle Beteiligten bedeutet. Der Arbeitskreis Digitale Kunstgeschichte will diesen Prozess mit dieser Handreichung aktiv unterstützen und eine konkrete Hilfestellung geben.

Wir sehen in der Krise die Chance, digitale Lehrformen in der Breite kennenzulernen, zu erproben und auf die fachlichen Bedarfe zuzuschneiden. Insbesondere wird deutlich werden, welchen Gewinn der offene Zugang zu digitalen Ressourcen bedeutet, gleich ob es sich um Fachliteratur oder Digitalisate aus den Sammlungen oder Bildarchiven handelt. Nicht zuletzt werden Überlegungen näher rücken, den Computer auch methodisch für Forschungs- und Vermittlungsstrategien einzusetzen.

Die digitale Forschung und der digitale Wissenstransfer stehen in dieser Handreichung nicht im Vordergrund, wenngleich nicht ausgeschlossen ist, dass in Veranstaltungen digitale Forschungsmethoden angewendet oder Ideen für den digitalen Wissenstransfer in die Gesellschaft eingeübt werden.

Mit dieser Handreichung wollen wir uns vor allem auf die Lehre konzentrieren und folgenden Fragen nachgehen: Wie kann ich mein geplantes Seminar nun online umsetzen? Worauf muss ich bei der digitalen Vermittlung achten? Welche Tools brauche ich für die Realisierung und wie kann ich diese einfach nutzen?

Die Handreichung verfolgt das Ziel, unter den aktuellen Rahmenbedingungen die Lehre in der Kunstgeschichte zu ermöglichen, sodass wir unsere Veranstaltungen in diesem Sommersemester realisieren können. Die Handreichung richtet sich weniger an die Lehrenden mit langjähriger Erfahrung in der digital unterstützten Lehre, als vielmehr an die vielen Suchenden, die bislang wenig oder gar keine Erfahrung mit der digitalen Lehre haben.

Wir wollen die Krise nutzen, um die Hochschulen im Bereich der digital unterstützten Lehre einen großen Schritt nach vorne zu bringen. Als Lehrende sind wir daher auf die Erfahrungen von anderen angewiesen, wir müssen Bewährtes anpassen und Neues ausprobieren. Wir wollen mit dieser Handreichung Erfahrungen zusammenfassen und teilen.

Digital gestützte Lehre - kurz und knapp

Die gewohnten Lehrformen von Vorlesung und Seminar können nur sehr selten 1:1 ins Digitale übersetzt werden. Lehre findet online an verschiedenen Orten und manchmal auch zu verschiedenen Zeiten statt. Die digitalen Medien bieten neue und andere Möglichkeiten der Interaktion von Lehrenden und Lernenden, die wir nutzen und in diesem Semester erproben können.

Um die geplante Präsenzveranstaltung in eine digitale Veranstaltung zu übertragen, bieten die folgenden Fragen eine sehr gute Hilfestellung an. Es kann sinnvoll sein, sich die spezifischen Antworten auf diese Fragen auf einen [Zettel mit vier Quadranten](#) zu schreiben. Die Fragen erleichtern anschließend die konkrete Umsetzung.

Warum?

Warum wird diese online Veranstaltung durchgeführt? In welchem Kontext steht die Veranstaltung im Curriculum? Warum belegen die Studierenden diese Veranstaltung?

Jede Veranstaltung steht in einem spezifischen Kontext und die Beteiligten nehmen mit unterschiedlichen Motivationen teil. Im Sommersemester haben wir eine besondere Ausnahmebedingung für Lehrende und Studierende und die Chance, neue Kompetenzen zu erwerben, die für alle Beteiligten auch in Zukunft wichtig sein werden.

Wer?

Von wem wird die Veranstaltung durchgeführt? Welche Personen haben Anteil an der Gestaltung? Könnten im digitalen Szenario weitere Experten per Video eingebunden werden? Welche Bereiche der Veranstaltungen werden von den Studierenden selbständig durchgeführt?

Die Formate und Inhalte einer Veranstaltung werden sehr stark durch deren Akteure bestimmt. Es gibt hier nicht eine Lehrform für alle, sondern der Lernerfolg ist von den teilnehmenden Personen abhängig. Die Vielfalt an Lernformen wollen wir auch in der digitalen Lehre beibehalten und mit den digitalen Möglichkeiten erweitern.

Was?

Was wollen wir vermitteln? Welche Lehrinhalte stehen im Fokus der Veranstaltung? Was sind die zu erreichenden Lernziele der Veranstaltung?

Die Frage nach den Lehrinhalten und Lernzielen der Veranstaltung werden zum einen durch das Curriculum bestimmt (Warum?) und zum anderen durch die Lehrenden (Wer?), die im Rahmen einer freien Forschung und Lehre spezifische Fragestellungen und eigene Ziele mit der Veranstaltung verfolgen. Eingedenk der aktuellen Situation könnte es sinnvoll sein, andere Schwerpunkte zu setzen. Mit Sicherheit kommen neue Lernziele im Bereich Digitalkompetenzen (digital literacy) hinzu. Diese Fragen wollen wir im Kap. III noch etwas präzisieren.

Wie?

Wie realisieren wir die Lehre digital? Welche digitalen Lehrformen benötigen wir, damit wir die Inhalte und Kompetenzen vermitteln und die Lernziele erreichen?

Die digitalen Medien erweitern unser Spektrum an neuen Lehrformen. Wir können zeit- und ortsunabhängige Formate mit Präsenzlehre neu kombinieren. Die neuen Möglichkeiten mögen verunsichern und die Auswahl erschweren. An dieser Stelle müssen wir selber Erfahrungen machen und uns eng mit den Kollegen*innen austauschen. Diese Frage, wie wir die Lehre digital durchführen wollen, hat drei Dimensionen, die wir im folgenden Kapitel IV. weiter ausführen wollen:

1. Welche technische Infrastruktur brauchen wir?
2. Welche didaktischen Formate nutzen wir auf welche Weise?
3. Wo finden wir online kunsthistorische Quellen und Literatur?

Mit diesen vier W-Fragen werden alle zentralen Aspekte einer digitalen Lehre erfasst. Sie helfen uns, ein Grobkonzept zu erstellen und pragmatisch die Lehre in die digitale Welt zu übertragen. Die Fragen bieten die Möglichkeit, entweder sehr nah an den geplanten Veranstaltungen zu bleiben oder aber auch neue Formen auszuprobieren. Beides halten wir für gut und richtig. Wichtig ist, dass wir die Ausnahmesituation im Sommersemester erkennen, Mut haben zum Experimentieren und gemeinsam von den Erfahrungen der Studierenden und der Kollegen*innen lernen.

Für Fragen und den kollegialen Erfahrungsaustausch hat der Arbeitskreis Digitale Kunstgeschichte einen wöchentlichen Videokonferenztermin zur [Soforthilfe Digitale Lehre](#) eingerichtet, der jeden Dienstag von 9–10 Uhr in einem Zoom-Meeting stattfindet. Zur Teilnahme ist jede*r herzlich eingeladen. Eine Anmeldung ist nicht nötig. Die Zugangsdaten und weitere Informationen halten wir auf der [Webseite des Arbeitskreises Digitale Kunstgeschichte](#) aktuell vor.

Was wollen wir vermitteln?

Die Lehrinhalte und Lernziele der Veranstaltung werden durch das Curriculum bestimmt. Zudem verfolgen die Lehrenden im Rahmen ihrer eigenen Forschungen spezifische Fragestellungen und eigene Ziele mit der Veranstaltung. Das ist evident und gilt natürlich auch für die digitale Lehre.

Eine erfolgreiche Übertragung in digitale Lehrformen gelingt aber besser, wenn wir uns die Lernziele unserer Veranstaltungen vergegenwärtigen. Wissenschaftliche Ausführungen gibt es dazu viele und einige Hochschulen bieten dazu auch sehr pragmatische Darstellungen auf ihren Webseiten an. Eine davon ist die Webseite zur [Planung & Durchführung kompetenzorientierter Lehre](#) der Ruhr Universität Bochum. Es kann sehr hilfreich sein, die Lernziele der Veranstaltung im Quadranten der Frage "Was?" zu notieren.

In der Kunstgeschichte haben wir es im Unterschied zu anderen Wissenschaften mit einem sehr spezifischen Forschungsgegenstand zu tun. Im Zentrum stehen materielle und immaterielle Kulturgüter, die in der Regel über – analoge oder digitale – Abbildungen rezipiert werden, die

nicht mit den Objekten identisch sind. Dies gilt natürlich nicht für die Netzkunst, die wir in der digitalen Lehre direkt wahrnehmen und erforschen können. Für alle anderen Themen benötigen wir digitale Abbildungen von unseren Forschungsgegenständen.

Die kunsthistorische Lehre ist mit dieser Differenz von Forschungsgegenstand und Abbildung sehr vertraut. Das Dia und später das digitale Foto sind zentrale Elemente der kunsthistorischen Lehre, die wir sehr leicht auch in die digitale Lehre übertragen können. Mit hohen Auflösungen und interaktiven Formaten bietet die digitale Abbildung inzwischen weit mehr Möglichkeiten als seine Vorläufer. So können digitale 3D-Repräsentationen komplexe Raumstrukturen sehr gut wiedergeben, die wir mithilfe von Virtual Reality (VR) oder Augmented Reality (AR) sogar in Abhängigkeit von unserem eigenen Körper erfahren können. Diese Formen der Darstellung unserer Gegenstände sind technisch bereits hoch entwickelt und mit z.T. handelsüblichen Geräten nutzbar. In der Kunstgeschichte gibt es hier bereits langjährige Erfahrungen in der [Arbeitsgruppe Digitale Rekonstruktionen](#).

Die konkrete Herausforderung für das kommende Sommersemester wird sein, zum einen die technischen Möglichkeiten zu prüfen, um die Forschungsgegenstände so gut wie möglich in die digitale Lehre einzubinden, – zumal Exkursionen vor Ort mit großer Wahrscheinlichkeit bis Sommer nicht oder nur sehr eingeschränkt möglich sein werden. Zum anderen müssen wir uns mit neuen Tools vertraut machen, die uns bei der Kommunikation mit den Studierenden, der Organisation der Veranstaltungen und Ablage von Dateien unterstützen.

Neben den fachspezifischen Lernzielen wird in diesem Semester auch die Aneignung von Digitalkompetenzen (digital literacy) im Zentrum der Lehre stehen. Und dies betrifft in diesem Falle sowohl die Studierenden als auch die Lehrenden. Das mag ungewöhnlich sein und einige Lehrende schrecken davor etwas zurück. Doch gerade die digitale Kommunikation bietet kollaborative Lernräume, in denen Lehrende und Studierende nicht nur Lehre durchführen, sondern auch spezifische Lösungen und Wege für die jeweilige Veranstaltung gemeinsam finden können. Wir sehen darin eine Chance, auch über die Corona-Krise hinaus neue Lehr- und Lernformen experimentell auszuprobieren und gegebenenfalls eine neue Kultur des gemeinsamen Lernens einzuführen oder auszubauen.

Im [Blog von arthistoricum.net](#) wollen wir in den nächsten Wochen regelmäßig konkrete Erfahrungsberichte und Beispielszenarien veröffentlichen.

Wie realisieren wir die Lehre digital?

A. Technische Infrastruktur für digitale Lehre (Tech-Stack)

Tools und Software

Ein professioneller Tech-Stack orientiert sich an den drei Fragen jeder kollaborativen Zusammenarbeit (vgl. Artikel zu [Kollaboratives Arbeiten. Die Transformation der Arbeit.](#)), die wir leicht auf die digitale Lehre übertragen können:

1. Wie kommunizieren wir miteinander? (Kommunikation)
2. Wie erledigen wir Aufgaben und organisieren Projekte? (Projektmanagement, Organisation der Lehre)
3. Wie stellen wir wichtige Informationen und Wissen bereit? (Dokumentenablage)

Grundsätzlich empfehlen wir, die Lernplattformen zu verwenden, die von der jeweiligen Hochschule angeboten werden und mit denen die Studierenden bereits arbeiten. Gute Lernplattformen zeichnen sich dadurch aus, dass sie alle drei Elemente des kollaborativen Arbeitens miteinander sinnvoll verbinden. Was heißt das konkret für die Lehre?

1. **Kommunikation**

Die Kommunikation führen wir in textbasierten Foren und Chats und ergänzen diese durch Videostreaming. Diese Tools sind entweder bereits in die Lernplattform integriert oder können durch externe Messenger-Systeme ergänzt werden. Zu den in der wissenschaftlichen Community häufig verwendeten Messenger-Systemen gehören [Slack](#) oder [Teams](#) und die Video-Streamingdienste wie [DFNconf](#) vom Deutschen Forschungsnetz, die open Source Plattform [Jitsi](#) oder die Angebote von [Zoom](#) und [Skype](#). Eine Lizenz für dieses Tools werden vielfach von den Hochschulen angeboten.

Wichtig: Die Seminar-Kommunikation über E-Mails sollte grundsätzlich untersagt werden. E-Mails kosten Zeit, informieren schlecht und grenzen aus. (vgl. [Artikel](#)) Zudem sollte die Seminarkommunikation vollständig über ein System laufen und Parallelkommunikationen über WhatsApp und Mails vermieden werden.
Tipp: Emoticons und Fun-Channels sind auch in einer wissenschaftlichen Kommunikation sehr hilfreich.

2. **Organisation der Lehre**

Für die Organisation der Lehre sollten je nach Bedarf unterschiedliche Lehrformen miteinander kombiniert werden können. Eine Vielfalt an Möglichkeiten ist hier notwendig, die in den meisten Lernplattformen auch angeboten werden.

Wichtig: Die Organisation und Moderation liegen beim Lehrenden. So kann man die Entwicklung der Veranstaltung lenken und die Zusammenarbeit unter den Studierenden fördern.

Tipp: Orte zum Experimentieren ("Sandkasten") können für Studierende und Lehrende hilfreich sein. Wer als Lehrende*r ausschließlich korrigierend eingreift, verhindert einen offenen Austausch. Das gilt in der digitalen Kommunikation noch viel stärker als in der

herkömmlichen Lehre, weil man sich der Kommunikation und Mitarbeit leichter entziehen kann.

3. Dokumentenablage

Alle verwendeten und erzeugten Dateien der Lehrveranstaltung werden strukturiert in der Lernplattform oder einer Cloud abgelegt bzw. es wird auf externe Ressourcen verwiesen. Hier sollte man falls vorhanden auf die Dokumenten-Cloud der Hochschule zurückgreifen oder die [European Open Science Cloud EUDAT](#) nutzen. Links und Quellenverweise können sehr gut in einem Wiki oder mit der Literatur im online-Tool [Zotero](#) gemeinsam gesammelt werden. Die Lernplattformen lassen beim Upload und in Bezug auf die Gesamtkapazität unterschiedliche Volumen zu. Daher empfiehlt es sich vorher zu prüfen, ob auch große Präsentationen oder Videos hochgeladen werden können, um rechtzeitig Ausnahmeregelungen zu erwirken oder alternative Speicherorte zu verwenden.

Tipp: Nützlich sind die [7 Regeln der Dateiablage](#). Sehr hilfreich ist es, wenn die Dateien online von mehreren Nutzern zugleich bearbeitet werden können. Das bieten einige Lernplattformen an.

Falls keine Lernplattform vorhanden ist, kann man sehr leicht mit folgenden Werkzeugen ein eigenes professionelles Tech-Stack aufsetzen:

1. Kommunikation

Messenger-System wie z.B. [Slack](#) oder [Teams](#) und die Video-Streamingdienste [Zoom](#), [Skype](#) oder [Jitsi](#) können unabhängig von Hochschullizenzen leicht genutzt werden. **Wichtig:** E-Mail Kommunikation nicht erlauben und die Kommunikation vollständig über einen Messenger ermöglichen!

2. Organisation der Lehre

Sehr beliebt sind beispielsweise [Trello](#) (Kanban) und hilfreich sind [Teams](#) und [SharePoint](#).

3. Dokumentenablage

Falls die Hochschule keinen angemessenen Cloud-Speicher zur Verfügung stellt oder man keinen Zugang zur [European Open Science Cloud EUDAT](#) bekommt, sind auch kommerzielle Cloud-Systeme wie [Google Drive](#) oder [OneDrive](#) mit Datenspeicherung in der EU möglich.

Tipp: Dateien sollten online von mehreren Teilnehmer*innen zugleich bearbeitet werden können.

Solch ein Tech-Stack kann nicht nur für die Lehre, sondern für alle kollaborativen Projekte sinnvoll genutzt werden. Jede Erweiterung durch zusätzliche Werkzeuge ist je nach Projekt und Bedarf selbstverständlich möglich. So können Slack und Trello über Plugins miteinander verzahnt und Zoom sehr leicht in Slack für alle Teilnehmer*innen zur Verwendung eingebunden werden.

Ausführliche Informationen und Bewertungen zu den nützlichen Tools bietet das folgende [Offenes Dokument](#) der Agentur für Wissenschaftskommunikation con gressa.

Hardware

Neben den richtigen Tools benötigen wir für die digitale Lehre auch eine entsprechende Grundausrüstung der Hardware. Die Mikrofone von Laptops geben die Stimme nicht gut wieder und nehmen zu viele Nebengeräusche auf. Die Nutzung von Kopfhörern ist wichtig, um Rückkopplungen und Echos zu vermeiden. Für die Aufmerksamkeit der Zuhörenden ist es sehr förderlich, wenn man alle Akteure gut hört und bestenfalls auch sieht.

Folgende Grundausstattung können wir je nach Budget für Lehrende und Studierende empfehlen:

Minimale Grundausrüstung

- gutes Headset für Tonaufnahme (ca. 30-50 EUR)
- eingebaute Kamera im Laptop reicht zumeist, besser ist eine Webcam (ca. 30-50 EUR)
Tipp: Kamera sollte auf die Augenhöhe ausgerichtet sein, um Untersicht zu vermeiden.

Professionelle Grundausrüstung

- Podcast Mikrofon mit Popschutz (ab 100 EUR)
- gute Webcam oder Kamera (ab 80 EUR) ggfls. mit Stativ
- ggfls. LED-Lampe zur Ausleuchtung (ab 50 EUR)

Tipps und Tricks für die Etikette

Als Organisator*in

- Technik testen
- Einladungen und Informationen zum Einloggen rechtzeitig verschicken
- Alternatives Kommunikationsmedium bereithalten, falls es technische Probleme gibt, z.B. zweite Plattform oder Telefon(einwahl)
- Meeting 15min vorher öffnen
- Moderationsrolle übernehmen oder Moderation delegieren. Die Moderation entspricht mehr einer Tagungs- als einer Seminarsituation.
- (Individuelle) Etiketteregeln mit den Teilnehmenden klären.

Als Teilnehmer*in

- Bild aus, wenn es zu Bild- und Tonstörungen kommt, um Bandbreite zu entlasten.
- Ton aus, wenn man nicht spricht (für möglichst ruhige Umgebung sorgen)
- Kopfhörer verwenden, damit es keine Tonschleifen gibt, wenn möglich externes Mikrofon oder Headset
- Plattform vorher kurz ausprobieren; ggf. Tutorial anschauen; ggf. Softwareupdates.
- Bei Präsentationen und anderen Dokumenten nicht auf Screenshare verlassen, sondern die Daten auch zur Verfügung stellen. Dann über Nennung von Foliennummer, Seitenzahl und Dateinamen durch die Dokumente führen.
- In größeren Gruppen Meldefunktion nutzen
- Chatfunktion als alternativen Kanal nutzen (z.B. um auf Störungen hinzuweisen oder Fragen zu stellen).

B. Didaktische Formate

Didaktische Formate sind Lehr- und Lernformen, die den Lernraum einer Veranstaltung gestalten. Könnten wir uns bei den herkömmlichen Präsenzveranstaltungen auf 90 Minuten Anwesenheit verlassen und Aufmerksamkeit durch Präsenz einfordern, so müssen wir nun die Lehrveranstaltungen entsprechend moderieren und so aufbereiten, dass sie immer wieder Aufmerksamkeit erzeugt. Formate, die auf Interaktion setzen, sind über 90 Minuten eine große Herausforderung. Eine Gliederung der Veranstaltung in unterschiedliche Phasen ist sehr sinnvoll. Dabei unterscheidet man gewöhnlich drei verschiedene Typen von Lernräumen:

1. **Zeitlich synchroner Lehrbetrieb** mit Vorträgen, Präsentationen, Referaten in Live-Meetings

=> entspricht Vorlesung und Seminar mit Frontalunterricht

Dieses Format imitiert einen gemeinsamen Lernraum als virtuelles Meeting. Die Herausforderungen bei dieser Form der Lehrveranstaltung liegt in der Technik und Organisation (siehe oben).

Besondere Aspekte sind:

- (+) vertrautes Format für Lehrende und auch Studierende
- (+) geringer Aufwand zum Einarbeiten in die Technik
- (-) Bereitstellung von Bildschirmen und Präsentationen ist abhängig von dem Video-Streaming Tool
- (-) Online-Diskussion möglich, sowohl als Chatfragen parallel zum Vortrag/Referat, die anschließend diskutiert werden können, als auch als gemeinsame Diskussionsrunde
- (-) stark abhängig von der Netzverbindung
- (-) stark abhängig von der Ton- und Video-Qualität
- (-) hohe Frustration, wenn die Technik hängt

2. **zeitlich asynchroner Lehrbetrieb**

=> entspricht Selbststudieneinheiten, individuellem Lernen

Dieses Format bedarf der Aufbereitung des Seminars in Lerneinheiten, die vollständig vorbereitet werden und mit denen die Studierenden individuell ihren Lernerfolg steuern. Die Erfahrung zeigt, dass gerade dieses Format sehr zeitaufwendig sein kann und ein Einarbeiten in die jeweilige Lernplattform notwendig ist. Weiterhin verlangt die Moderation und Aktivierung der Studierenden viel Disziplin und Aufmerksamkeit von den Lehrenden. Viele Studierende benötigen Zeit, um die Selbstlernkompetenzen aufzubauen

Besondere Aspekte sind:

- (+) individuelle Lerngeschwindigkeit
- (+) Material ist nachnutzbar
- (-) hoher Zeitaufwand (ca. doppelte Vorbereitungszeit)
- (-) verlangt hohen Grad an Selbstdisziplin von den Studierenden

- (-) erfordert Erfahrung im Aufbereiten der Lerninhalte und ihrer Umsetzung in didaktische Konzepte mit Lerntools
- (-) Diskussion kann über die Lernplattform erfolgen. Diese muss aber aktiv betreut und die Diskussion muss immer wieder angestoßen werden.

3. Mischmodell

=> entspricht Seminar mit wechselnden Sozialformen

Im Mischmodell zeigen sich die Vorteile der digitalen Lehre. In einem Mischmodell aus synchronen und asynchronen Phasen lässt sich die Gruppe unterteilen, um z.B. spezifische Aufgaben zu erfüllen und entsprechende Lernziele zu erreichen. Nachdem man mit den Studierenden die Abläufe eingeübt hat, tragen sie selbst zu dem Gelingen einer Veranstaltung bei. Aufgaben können individuell durchgeführt und Diskussion in skalierbaren Gruppengrößen im Virtuellen ermöglicht werden.

Besondere Aspekte sind:

- (+) abwechslungsreich
- (+) Experimentieren mit kleineren Einheiten
- (+) verbindet individuelle Zeitplanung mit Gruppenerlebnis
- (+) Gruppenarbeit ist in vielen Lernplattformen möglich, damit auch nachvollziehbar und für die Studierenden leicht zu bedienen
- (+) weniger abhängig von der Technik
- (-) zu Beginn betreuungsintensive Konzeption
- (-) etwas zeitaufwändiger als synchrone Veranstaltung

Eine hilfreiche Übersicht zu konkreten Lernszenarien mit Tipps zu einzelnen Lehr- und Lernformen bietet das [Portal e-teaching.org](https://portal.e-teaching.org) vom Leibniz-Institut für Wissensmedien (IWM) in Tübingen.

C. Kunsthistorische Quellen und Literatur online

Die aktuelle Situation führt nicht nur dazu, dass wir keinen Zugang mehr zu unseren Forschungsgegenständen haben, da Reisen nicht möglich und die entsprechenden Einrichtungen wie Museen und Archive geschlossen sind. Auch der Zugriff auf kunsthistorische Quellen und Literatur ist aufgrund der Schließung der Bibliotheken kaum noch möglich.

In den letzten Jahren wurden auch in der Kunstgeschichte unterschiedliche Repositorien aufgebaut, die Literatur, Quellen und Digitalisate der Forschungsgegenstände digital zur Verfügung stellen. Einige Verlage haben ihre Onlineangebote in dieser Zeit temporär freigeschaltet oder sie sind über die OPACs der Universitätsbibliotheken zu erreichen.

Aus diesem Anlass haben wir im Online-Literaturverwaltungsprogramm Zotero eine Gruppenbibliothek [Digitale Lehre in der Kunstgeschichte](#) erstellt, in der wir alle digitalen Fundorte gemeinsam zusammenstellen wollen. Hier sammeln wir hilfreiche Webseiten, Materialien für Digitale Lehre und Online-Ressourcen für Quellen und Literatur. Vom Arbeitskreis Digitale Kunstgeschichte wurde dafür ein [Infovideo auf Youtube](#) erstellt. Wir würden uns

wünschen, wenn der folgende Link vielfach verbreitet wird, um an einem Ort alles sammeln, was wir finden können. Wir bitten hier um aktive Mithilfe.

https://www.zotero.org/groups/2470187/digitale_lehre_in_der_kunstgeschichte

Wir hoffen, dass diese Handreichung eine nützliche und pragmatische Hilfestellung für die digitale Lehre bietet. Die wöchentliche Videokonferenz [Soforthilfe Digitale Lehre](#) soll in den folgenden Wochen den Erfahrungsaustausch unter den Lehrenden fördern. Im [Blog von arthistoricum.net](#) wollen wir weitere konkrete Erfahrungsberichte und Beispielszenarien veröffentlichen. Weitere Informationen finden sich auf der [Webseite des Arbeitskreises](#), die regelmäßig aktualisiert wird.

WARUM?

Warum wird diese online Veranstaltung durchgeführt?
In welchem Kontext steht die Veranstaltung im Curriculum?
Warum belegen die Studierenden diese Veranstaltung?

WER?

Von wem wird die Veranstaltung durchgeführt?
Welche Personen haben Anteil an der Gestaltung? Könnten im digitalen Szenario weitere Experten per Video eingebunden werden?
Welche Bereiche der Veranstaltungen werden von den Studierenden selbständig durchgeführt?

WAS?

Was wollen wir vermitteln?
Welche Lehrinhalte stehen im Fokus der Veranstaltung?
Was sind die zu erreichenden Lernziele der Veranstaltung?

WIE?

Wie realisieren wir die Lehre digital?
Welche digitalen Lehrformen benötigen wir, damit wir die Inhalte und Kompetenzen vermitteln und die Lernziele erreichen?

Infrastruktur

Wie kommunizieren wir?
Wie organisieren Aufgaben?
Wie stellen wir Daten bereit?
Welche Hardware nutzen wir?

Didaktische Formate

Typen von Lehrbetrieb: synchroner, asynchroner oder gemischt?
Welche Lehr- und Lehrformen werden verwendet?

kunsthistorische Quellen und Literatur online

Welche Ressourcen sind notwendig?