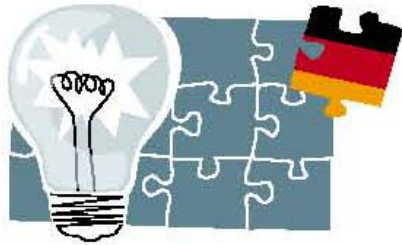


## THINK-TANKS



# Lustvoll besser lernen

U.SCHULTE DÖINGHAUS | BERLIN

Museen sind schön und gut, im Glücksfall. Aber sind ihre Angebote auch immer so aufbereitet, dass die Besucher wirklich Nutzen ziehen, neugierig lernen können? Antworten darauf erforscht zurzeit eine Arbeitsgruppe „Wissenserwerb mit Cybermedia“ des Instituts für Wissensmedien (IWM) in Tübingen.

Unter Cyber-Medien verstehen die Wissenschaftler dreidimensionales und interaktives Lehr- und Lernmaterial, das in virtuellen Realitäten und Computerspielen daherkommt. Wie führen derlei Medien zu besserem Behalten und Verstehen, wie wird Interaktivität zu lustvoll Gelerntem?

Solche Themen, deren Ergebnisse auch für das finanziell wie inhaltlich gebeutelte deutsche Bildungssystem bedeutend sein dürften, sind Forschungsprojekte im „Institut für Wissensmedien“, deren Aufgabe die Erforschung und Förderung des Wissenserwerbs und Wissensaustauschs mit neuen Bildungsmedien ist. Erst jüngst interessierte sich Nordrhein-Westfalens Innovationsminister Andreas Pinkwart für besseres und effizienteres Lernen – und beauftragte die Tübinger mit entsprechenden Recherchen in NRW.

Das Institut gehört der Leibniz-Gemeinschaft an, mithin zur Elite jener außeruniversitären Forschungseinrichtungen, die teils aus Bundes-, teils aus Landesmitteln finanziert werden. Und aus so genannten Drittmitteln. „Jeder fünfte Euro ist außerhalb des regulären Etats eingeworben“, sagt Institutsdirektor Friedrich W. Hesse nicht ohne Stolz. Der Professor und Lehrstuhlinhaber für Angewandte Kognitions- und Medienpsychologie leitet das Institut für Wissensmedien seit 2001.

Regelmäßig werden der noch jungen Einrichtung „sehr gute“ wissenschaftliche Noten erteilt, zuletzt auch von evaluierenden Wissenschaftlern, die in „einigen Bereichen internationales Spitzenniveau“ ausmachten.

In drei Forschungsbereichen arbeiten die Tübinger Wissenschaftler an der Gegenwart und Zukunft des Lernens. Eher grundlagenwissenschaftlich sind die Forschungsbereiche „Wissenserwerb mit interaktiven Präsentationsmedien“ und „Wissenserwerb mit Kommunikations- und Kooperationsmedien“ ausgelegt; praxisnäher operiert der Forschungsbereich „Design und Implementation integrativer Lernumgebungen“. Bei Kommunikation und Kooperation geht es um individuellen Wissenserwerb in vernetzten Gruppen und Partnerschaften, bei „integrativen Lernumgebungen“ um Erprobung und Einsatz von neuen Lernverfahren. Eines der „Produkte“ – das Informations- und Qualifizierungsportal [e-teaching.org](http://e-teaching.org) – wurde mit dem bedeutendsten deutschen Bildungsmedienpreis ausgezeichnet.



Das „Institut für Wissensmedien“ im Internet  
[www.iwm-kmrc.de](http://www.iwm-kmrc.de)