

## Medienkritik

*Mobile elektronische Lernkarten: Quizlet-Flashcards, www.quizlet.com, Apple iOS und Android*

Boris Duru\*

### A. Lerntheorien und Lernmedien

Lorenz ist in dieser Zeitschrift schon der Frage nachgegangen: „Was und wie lernt ein angehender Jurist – und was kann „das Internet“ dafür tun?“<sup>1</sup> Dabei hat er mehrmals das Gewicht des Selbststudiums unterstrichen und auf die Wahl des richtigen, weil lernförderlichen Produkts hingewiesen. Trotz aller lernpsychologischen Erkenntnisse seit *Ebbinghaus* hat sich für die Juristenausbildung am hehren Grundsatz nichts geändert: die Mutter allen Lernens ist das Wiederholen (*repetitio mater est studiorum*).<sup>2</sup> Ein ideales Medium stellt die Lernkarteikarte (Flashcard) dar, früher wie auch heute: sie dezentralisiert den Lernort. Anders als früher müssen die Lernenden heute die Lernkarten weder mit sich führen, um zu lernen, noch auf Schuhkartons als Aufbewahrungsbox zurückgreifen. Die Technik ermöglicht es, überall und jederzeit mit dem Smartphone zu lernen, ein Gerät, das man ohnehin mit sich führt.<sup>3</sup> Das „zu lernende Wissen“ ist auf Servern abgelegt, auf das mittels einer Applikation zugegriffen werden kann. Mit einem ausreichend geladenen Akku bzw. einer Strom- und Internetquelle können die Lernenden gegen den Strom des Vergessens schwimmen. Ein Prüfungsfall lässt sich ohne Kenntnis gängiger Definitionen, also ohne Faktenwissen, nicht lösen. Prüflinge sind angehalten, solche Definitionen auswendig zu beherrschen. Entgegen aller Kritik am Behaviorismus, welcher die individuellen Lernbedingungen des Lernenden unberücksichtigt lasse („Nürnberger-Trichter-Didaktik“), kommt das rechtswissenschaftliche Definitionen-, also Faktenlernen, ohne möglichst viele kleinschrittige Lerneinheiten und das sogenannte passive Lernen nicht aus. Die behavioristische Lerntheorie hat daher ihre Berechtigung, zumal die Erkenntnisse der lernförderlichen, kleinschrittigen und wiederholenden Lerneinheiten und Übungen durch ein zeitnahes Feedback bei Lernkarten praktisch berücksichtigt werden können.<sup>4</sup> Da es nicht „die“ Lern-Situation gibt, können ebenso Elemente des Kognitivismus zum Tragen kommen.<sup>5</sup> Karteikartenlernen ist eine Möglichkeit des selbstorganisierten Lernens.<sup>6</sup> Die Ler-

\* Der Autor ist Doktorand an der FernUniversität in Hagen und Lehrbeauftragter an der Justus-Liebig-Universität Gießen sowie der Hochschule Darmstadt.

1 Lorenz, in: ZDRW 2014, S. 77 (77).

2 Vgl. Lorenz, in: ZDRW 2014, S. 77 (77).

3 Vgl. Stadtfeld, Allgemeine Didaktik und neue Medien, Bad Heilbrunn/Obb. 2004, S. 40 m.w.N.; Herzig, in: Sander/Gross (Hrsg.), Handbuch Medienpädagogik, Wiesbaden 2008, S. 498 (499 f.).

4 Vgl. zur Verwendung von Karteikarten als „ein lange bewährter und auch wissenschaftlicher erprobter Weg“ *Beurskens*, in: ZDRW 2016, S. 1 (11 m.w.N.).

5 Vgl. Lernmodelle in der Mediendidaktik *Kron/Sofos*, Mediendidaktik, München u.a. 2003, S. 84 ff.

6 So auch Lorenz, in: ZDRW 2014, S. 77 (78).

nenden können ihren Lernprozess, unter Berücksichtigung ihres Lerntyps, mittels dieses Mediums aktiv und individuell gestalten. Ob und wie sich der Kognitivismus darüber hinaus auswirkt, ist davon abhängig, ob das Faktenwissen erstmals zu erwerben ist, z. B. weil sich die/der Lernende im Anfangssemester befindet, oder ob das „Neue“ in vorhandene Kenntnisse eingebettet werden kann, wie dies im fortgeschrittenen Studienstadium der Fall ist. Für das pure Aneignen von Faktenwissen durch die Wiederholung des Lernstoffs ist jedenfalls der Behaviorismus prädestiniert.<sup>7</sup> Die Wissensaneignung besteht im Erstellen der Karteikarten und deren Wiederholen,<sup>8</sup> z. B. in Form von elektronischen Lernkarten. Quizlet Flashcard ist eine solche Online-Lernanwendung im Sinne einer Drill- und Testsoftware. Die Grundanwendungen sind kostenfrei. Allerdings können in der Free-Version alle Quizlet-Nutzerinnen und -Nutzer die eingestellten Karteikarten verwenden. Wer fremde Karten nutzen will, muss sich nicht für Quizlet anmelden. Wer hingegen eigene Lernkarten erstellen und das Lerntagebuch nutzen will, muss ein Konto anlegen. Die Registrierung kann mittels eines Facebook- oder Google-Accounts erfolgen. Diese mobile Lernanwendung zum Auswendiglernen gilt es im Folgenden zu bewerten.

## B. Gütekriterien

Wenn Medien in der Lehre verwendet oder deren Verwendung empfohlen werden, stellt sich für die Lehrenden die Frage nach einer allgemeingültigen Regel für den richtigen Medieneinsatz, beispielsweise zur Steigerung des Lernerfolges der Studierenden. Eine solche gibt es aber weder für die Alltags- noch für die Lehr-Lern-Situation. Die Nutzungsbedürfnisse bzw. -motive der Studierenden sind vielfältig. Die Medienwahl kann situationsspezifisch sein, d. h. die Entscheidung für einen bestimmten Medieneinsatz kann von der akut vorherrschenden Situation eines Bedürfnisses, Gefühls, Interesses oder Zwecks abhängig sein, um einen Zustand zu erreichen bzw. zu verändern.<sup>9</sup> Teilweise wird die Einteilung von Medien anhand der Attribute „Utility, Usability und Enjoyment“ vorgenommen. Hierbei handelt es sich um psychologische Konzepte, die sich auf das Erleben und Verhalten der Mediennutzer beziehen.<sup>10</sup> Die Nützlichkeit, d. h. die Utility, betrifft den Nutzen für die Zielgruppe. Die Gebrauchstauglichkeit bzw. die „Nutzerfreundlichkeit“, d. h. die Usability, betrifft die Zufriedenheit. Hierunter fällt z. B. die Frage, ob die Nutzerinnen und Nutzer eine bestimmte Aufgabe in bestimmter Zeit durch das Medienangebot reibungslos lösen können.<sup>11</sup> Hierunter fällt aber auch, ob die Anwendung bequem zu nutzen ist. Hierbei spielen die „Human Factors“ eine Rolle, d. h. ob „menschliche Fähigkeiten und deren Grenzen (z. B. hinsichtlich Konzentration,

7 Vgl. zu kollaborativem Erstellen von digitalen Karteikarten sowie deren Vorteilen *Beurskens*, in: ZDRW 2016, S. 1 (11 f.).

8 Vgl. *Lorenz*, in: ZDRW 2014, S. 77 (78).

9 *Batinic*, in: ders./Appel (Hrsg.), *Medienpsychologie*, Heidelberg 2008, S. 109 (114).

10 *Döring/Ingerl*, in: *Batinic/Appel* (Hrsg.), *Medienpsychologie*, Heidelberg 2008, S. 404 (411).

11 Ebd., S. (404) 410.

Aufmerksamkeit etc.)“ ausreichend berücksichtigt werden.<sup>12</sup> Die Benutzerfreundlichkeit (Usability) und die Lernerfreundlichkeit (Learnability) sind Teil der Adaption bzw. Adaptivität. Für ein Programm bedeutet dies, ob über das Auswahlménú die Funktionen der Anwendung veränderbar sind, d. h. an die speziellen Bedürfnisse der Benutzerinnen und Benutzer angepasst werden können.<sup>13</sup> Der „Nutzspaß“ bzw. Enjoyment betrifft schließlich „ästhetische, humorvolle und/oder originelle Gestaltungselemente“.<sup>14</sup> Die vorstehenden Kriterien sind allgemeiner Art. Sie passen zu einer beliebigen Lernanwendung. Das verdeutlicht, dass es den Königsweg für „die“ Anwendung nicht gibt. Zur Beurteilung von Lernanwendungen bedarf es weiterer Kriterien, insbesondere weil der „Nutzspaß“ im Sinne einer Unterhaltung gegen den Lernerfolg sprechen kann.<sup>15</sup> So kann ein Lernspielchen, wie in Quizlet vorgesehen, hilfreich sein, um durch eine kurze Lernpause oder ein Lernmotivationsstief zu kommen. Als Abwechslung zum Faktenlernen sollte das Lernspielchen aber über die schlichte Unterhaltung hinausgehen.<sup>16</sup> Lernmedien müssen daher anders klassifiziert und kategorisiert werden. Das Lernergebnis sollte anhand der Lernbedingungen im Vordergrund stehen und überprüfbar sein. Lernmedien „werden [daher] üblicherweise anhand ihrer medialen Repräsentationsform (Medialität)“, „anhand der Sinnesmodalität, die zur Verarbeitung einer Information benötigt wird (Modalität)“ sowie ihrer Kodierungsform (Kodalität) unterschieden.<sup>17</sup> Medialität ist die Art und Weise, mit der eine Information repräsentiert wird, sei es als gedruckter Text, Audiodatei, Bild oder Video.<sup>18</sup> Die Modalität betrifft die Sinneskanäle der Informationsaufnahme, visuell, auditiv oder kombiniert wie z. B. als Tonfilm.<sup>19</sup> Die Kodalität schließlich betrifft die Zeichenform der Informationsdarstellung, z. B. durch analoge Zeichen wie bei Bildern oder Tönen, oder durch abstrakte Zeichen wie z. B. bei Buchstaben oder Sprachlauten.<sup>20</sup> Werden diese Zeichenformen miteinander verbunden, so ist von Multikodalität die Rede.<sup>21</sup> Multimodalität und Multikodalität bedeuten daher, dass ein Programm oder eine Anwendung in verschiedenen Zeichenformen codiert ist und verschiedene Sinne anspricht.<sup>22</sup> Solche Lernangebote, wie sie Quizlet anbietet, umschließen bzw. kombinieren also unterschiedliche mediale Formen mit dem Zweck verschiedene Kanäle im Informationsverarbeitungssystem anzusprechen. Bei der Auswahl mediengestützter Lernmaterialien ist allerdings zu berücksichtigen, dass die Annahme, je mehr Sinne durch verschiedene Medien angesprochen werden, desto größer der

12 Ebd., S. (404) 410.

13 Herzig, in: Sander/Gross (Hrsg.), Handbuch Medienpädagogik, Wiesbaden 2008, S. 498 (500).

14 Döring/Ingerl, in: Batinic/Appel (Hrsg.), Medienpsychologie, Heidelberg 2008, S. (404) 410.

15 In diesem Sinne wohl auch Lorenz, in: ZDRW 2014, S. 77 (80).

16 Vgl. „Serious gaming“ als „Zeiträuber“ Lorenz, in: ZDRW 2014, S. 77 (80).

17 Horz, in: Wild/Möller (Hrsg.), Pädagogische Psychologie, 2. Aufl., Berlin u.a. 2015, S. 122 (124).

18 Wild/Möller, Pädagogische Psychologie, S. 446.

19 Ebd., S. 446; zu Lernvideos Lorenz, in: ZDRW 2014, S. 77 (80).

20 Wild/Möller, Pädagogische Psychologie, S. 445.

21 Herzig, in: Sander/Gross (Hrsg.), Handbuch Medienpädagogik, Wiesbaden 2008, S. 498 (500).

22 Ebd., S. 498 (500).

Lernerfolg, nicht gilt. Im Gegenteil kann der gewünschte Lernerfolg gerade deshalb ausbleiben, weil die kognitive Belastung zu hoch ist.<sup>23</sup> Mayer hat ein didaktisches Modell zur Vermeidung dieser Überbelastung vorgelegt. In diesem Modell werden die Funktion und Arbeitsweise des Gehirns (sensorischer Speicher, Arbeitsgedächtnis, Langzeitgedächtnis) für den Multimediaeinsatz (Präsentationsformen) berücksichtigt. So wird sich unter anderem für eine aktive Informationsverarbeitung der Lernenden bei geringer „Reizüberflutung“ im Sinne des „less is more“ ausgesprochen.<sup>24</sup> Für den Wissenserwerb müssen sich zwar einerseits die Lernenden aktivieren, andererseits müssen relevante Informationen „gehirngerecht“ durch „Selection“, „Organisation“ und „Integration“ präsentiert werden.<sup>25</sup> Für die Konzeption des multimedialen Lernens sollten daher vor allem die sogenannten vier „Designprinzipien“<sup>26</sup> berücksichtigt werden:

1. Beim multimedialen Lernen sollten Informationen über mehrere Sinne aufgenommen werden (Modalitätsprinzip). Quizlet bietet eine visuelle, eine auditive und eine aus beiden kombinierte Informationsaufnahme an.
2. Zwei aufeinanderbezogene Informationsdarstellungen, wie z. B. Texte und Bilder, sollten innerhalb einer Lernumgebung entweder voneinander getrennt oder im engen zeitlichen und inhaltlichen Zusammenhang dargeboten werden (Kontiguitätsprinzip).<sup>27</sup> Quizlet ermöglicht beide Varianten.
3. Interessante, aber für das Lernverständnis nicht relevante Informationen, sollten gemieden werden (Kohärenzprinzip). Dies obliegt der Verantwortung der Quizlet-Nutzerinnen und -Nutzer.
4. Die verschiedenartige Darbietung ein und derselben Information durch zwei verschiedene Informationsquellen sollte vermeiden werden (Redundanzprinzip). Das bedeutet, dass jedes Element selbsterklärend sein sollte, ohne dass es einer zweiten, alternativen Erklärung bedarf. Das gesprochene Wort zum Text einer graphischen Abbildung oder eines Bildes ist folglich überflüssig.<sup>28</sup> Quizlet bietet zwar die Möglichkeit des Vorlesens, lässt allerdings keine Darstellung von Bildern oder graphischen Abbildungen zu.

### C. Quizlet-Design

Die beiden zuletzt genannten Kriterien verdeutlichen, dass das Erstellen der Lernkarten über Quizlet nicht ohne entsprechende Hinweise dem Lernenden überlassen werden sollte. Quizlet Flashcards sind sprachlich unterstützte Karteikarten nach dem Frage-Antwort-Prinzip. Quizlet ist eine Anwendung, die zum einen hilft, das

23 Vgl. *Niegemann/Domagk et al.*, Kompendium multimediales Lernen, Berlin u.a. 2008, S. 42 ff.

24 Mayer, *Multimedia Learning*, 2. Aufl., Cambridge 2009, S. 97, 102 ff.

25 Ebd., S. 74; vgl. *Niegemann/Domagk et al.*, Kompendium multimediales Lernen, Berlin u.a. 2008, S. 52 ff. m.w.N.

26 *Niegemann/Domagk et al.*, Kompendium multimediales Lernen, Berlin u.a. 2008, S. 54.

27 Vgl. „Split Attention Effekt“ Horz, in: Wild/Möller (Hrsg.), *Pädagogische Psychologie*, 2. Aufl., Berlin u.a. 2015, S. 122 (133).

28 *Niegemann/Domagk et al.*, Kompendium multimediales Lernen, Berlin u.a. 2008, S. 54.

vorhandene Wissen zu überprüfen und zum anderen neues Wissen anzueignen. Schon im Vorfeld des Erstellens der Karteikarte, ist die/der Lernende gefordert, die Karteikarte nicht mit Informationen zu überfrachten („less is more“). Die damit verbundene disziplinierte Informationsselektion bzw. -auswahl bedeutet also, sich mit dem Lernstoff gedanklich auseinanderzusetzen. Dieser ersten Lernstufe folgt das Niederschreiben der, möglicherweise individualisierten, Information. Es schließt sich ein turnusmäßiges Wiederholen der Kartenabfrage an. Dafür bietet Quizlet, wie bereits erwähnt, die Möglichkeit an, verschiedene Lernmethoden miteinander zu verbinden, indem das Sehen (Lesen), Hören und Machen angesprochen werden. Für die klassische Wissensaneignung, -überprüfung und -vertiefung stehen neben dem Karteikartenmodell (Flashcard) verschiedene Formen der offenen und geschlossenen Fragenbearbeitung („Learn“), die Mehrfachantwortauswahl („Test“), die Zuordnung von Fragen und Antworten bzw. Informationen auf Zeit („Scatter“) und ein dementsprechendes Spiel („Gravity“) zur Verfügung. Darüber hinaus verfügt Quizlet über eine Hör-Eingabe-Funktion. Nachdem die Lernenden einen Begriff gehört haben, sollen sie z. B. diesen in das Textfeld eintippen. Da sich dies für das Lernen einer Fremdsprache eignet, bleibt diese Funktion hier unberücksichtigt. Dasselbe gilt für die Funktionen „Learn, Test, Scatter und Gravity“, da sie ebenfalls über die Imitation einer klassischen Lernkarteikarte hinausgehen.

Für die Quizlet-Nutzerinnen und -Nutzer sind die verschiedenen Lernfunktionen übersichtlich in der oberen Bildschirmleiste abgelegt. Die Gestaltung der Flashcard ist ebenfalls übersichtlich, wenn die Lernenden die „less is more“-Grundregel des Karteikartenlernens beachten: im Idealfall ein Gedanke, eine Karte. Die Kohärenz wird gestärkt, wenn die/der Lernende sich die Relevanz der auf die Karte aufzunehmenden Informationen vergegenwärtigt. Quizlet imitiert, wie erwähnt, die Echtheit einer Karteikarte. Die Informationen werden in der Grundeinstellung als Text und Audiodatei repräsentiert. Die Schrift ist gut lesbar. Die Lernenden können sofort loslegen und die Einstellungen an ihre Bedürfnisse anpassen. Das System ist insofern adaptiv. Die Karteikarte und die dazugehörigen Funktionen sind auf derselben Seite abgelegt. Die Nutzerinnen und Nutzer können die Tastaturtasten mit Funktionen belegen und den Vollbildmodus wählen. Beim Vollbildmodus werden die Funktionsfelder ausgeblendet. Das steigert die Übersichtlichkeit und imitiert noch mehr die Echtheit einer Karteikarte. Auf der Vorderseite der Flashcard steht die Frage bzw. Aufgabe, auf der Rückseite die Lösung. Die Lernenden können die Einstellungen der Bildabfolge („Motion“ und „Audio“) beeinflussen. Sie können sich ferner für die automatische „Bildabfolge“ (Flip-Funktion) oder das manuelle Wenden der Karteikarte entscheiden (Flow-Funktion). Im Flip-Modus wird die Karteikarte automatisch nach fünf Sekunden aufgedeckt bzw. gewendet. Die Pausen-Funktion lässt eine individuelle Nachdenkzeit bzw. Lerngeschwindigkeit zu. Dasselbe gilt für das manuelle Aufdecken in der Flow-Funktion durch eigenständiges Betätigen eines Buttons. Wer eine visuell-auditive Präsentation für sich persönlich als lernförderlich ansieht, kann sich den Text der Vorder- und/oder

Rückseite beliebig oft ansagen lassen. Wer dies oder die Computersprache nicht mag, kann die Audiofunktion abschalten. Hieran zeigt sich, dass das Programm die vorstehenden Ausführungen zur kognitiven Belastung durch die Integration multimodaler Elemente berücksichtigt. Da keine Bilder gezeigt werden und die Nutzerinnen und Nutzer über die Audiofunktion selbst verfügen können, kommt die lernhinderliche Überfrachtung der Information in verschiedenartigen Darstellungsformen (Redundanzeffekt) hier nicht zum Tragen. Die Qualität der Aussprache ist mit einigen Abstrichen mit der eines Menschen vergleichbar. Sie erreicht nicht die Qualität der Google-Aussprache, beispielsweise hinsichtlich des Sprachtempos oder der Genauigkeit der Aussprache. Das mag mitunter daran liegen, dass es sich um eine originär englischsprachige Anwendung handelt.

Für das zeitlich und räumlich unabhängige Lernen bietet Quizlet eine mobile Internetseitendarstellung genauso an wie eine App. Das spricht nicht nur für die Benutzerfreundlichkeit, sondern auch für den geräteunabhängigen Einsatz. Die Darstellung der Quizlet Flashcards ist individuell anpassbar und variantenreich. So ist es beispielsweise möglich, sich erst die Information, z. B. eine Definition, anzeigen und aufsagen zu lassen. Ebenso ist es möglich, sich die Vorder- und Rückseite einer Karte gemeinsam anzeigen zu lassen. Diese Art der Abwechslung kann die Lernmotivation und das Lernergebnis steigern, indem aus der Gleichartigkeit der Darstellung ausgebrochen wird. Die Audiofunktion hindert das ungenaue Lesen bzw. Erfassen der Lerninformation. Ist eine Frage nicht oder falsch beantwortet, kann die Karte als „besonders lernbedürftig“ gekennzeichnet werden. Die Karte hebt sich dann optisch hervor. Die gelbe Umrandung der Karte und das gelbe Sternchen können anregen, die bestehende Wissenslücke durch das häufigere Anzeigen der Karteikarte zu beheben. Dies dürfte nicht als sanktionierend bzw. demotivierend empfunden werden. Im Gegenteil ist die optische Hervorhebung zum einen die Sache der Nutzerinnen und Nutzer und zum anderen als Wissensstandsanzeige zu werten, um den individuellen Lernbedarf nicht aus dem Blick zu verlieren. Im Gegensatz zu anderen Programmen entscheiden die Nutzerinnen und Nutzer, welche Karteikarten bearbeitet bzw. übersprungen werden sollen, ohne dass dies, wiederum im Gegensatz zu anderen Programmen, zahlenmäßig erfasst oder optisch als Fehler hervorgehoben wird. Die Lernenden erhalten für ihre Antwort zwar ein unmittelbares Feedback, allerdings können nur sie die Richtigkeit beurteilen. Darin unterscheidet sich die digitale Flashcard nicht von einer konventionellen Karteikarte. Die Überprüfung des Lernerfolges ist Aufgabe der Lernenden. Quizlet stellt ein Lerntagebuch zur Verfügung. Es speichert die Besuche der Nutzerinnen und Nutzer sowie die Teilnahme an den einzelnen Lernanwendungen. Darüber hinaus gibt Quizlet Auskunft über den vorgenommenen Bearbeitungsstand.

#### D. Fazit

Mit seinen Flashcards bietet Quizlet eine zeitgemäße, individuelle und dezentrale Drill- und Testanwendung, die den Gütekriterien entspricht. Wer keine Bedenken

hat, seine Lernkarten mit der Community zu teilen, für den können die kostenfreien elektronischen Karteikarten eine hilfreiche Methode der Prüfungsvorbereitung sein.

*Julian Krüper/Arne Pilniok (Hrsg.), Staatsorganisationsrecht lehren. Beiträge zu einer Wissenschaftsdidaktik des Verfassungsrechts. Schriften zur rechtswissenschaftlichen Didaktik Bd. 7, Baden-Baden 2016, 236 Seiten, 59 €*

*Boas Kümper\**

Das Staatsorganisationsrecht wird in aller Regel im ersten oder zweiten Semester des rechtswissenschaftlichen Studiums gelesen, stellt mithin einen der ersten Kontakte der Studierenden mit dem öffentlichen Recht dar. In der Studieneingangs- und Orientierungsphase kann der gefundene oder aber verschlossen gebliebene Zugang zum Staatsorganisationsrecht prägend für den Studienerfolg im Öffentlichen Recht insgesamt sein. Dies gilt einmal im Hinblick auf das Fachwissen, baut doch das verwaltungsrechtliche Denken in zentralen Punkten auf den staatsrechtlichen Kenntnissen auf. Darüber hinaus kann sich dieser frühe Kontakt mit dem Öffentlichen Recht aber auch auf die Entwicklung persönlicher Neigungen auswirken. Gerade im Hinblick auf seine Beliebtheit scheint das Öffentliche Recht im Allgemeinen – und das Staatsorganisationsrecht im Besonderen – bei den Studierenden im Vergleich zu zivil- und strafrechtlichen Fächern schlecht abzuschneiden. Und wer regelmäßig Prüfungsarbeiten korrigiert, mag feststellen, dass vergleichsweise wenige Studierende systematische Kenntnisse im Staatsorganisationsrecht erworben haben bzw. staatsorganisationsrechtliche Fragestellungen in der Fallbearbeitung stringenten Lösungen zuführen können. Im Staatsorganisationsrecht scheint die Lehre mithin vor besonders großen Herausforderungen zu stehen – sowohl was das Wecken von Interesse und die Vermittlung von Zusammenhängen als auch was die Umsetzung und Anwendung des hoffentlich erworbenen Wissens angeht. Deshalb erscheint es lohnend, einmal speziell dieses Fach aus rechtswissenschaftsdidaktischer Sicht zu betrachten, und muss der hier zu besprechende von *Julian Krüper* (Universität Bochum) und *Arne Pilniok* (Universität Hamburg) herausgegebene Sammelband auf besonderes Interesse stoßen.

Die Herausgeber eröffnen den Band mit einem grundsätzlichen Problemaufriss, in welchem sie Gründe für die geringe Popularität des Staatsorganisationsrechts sowie dessen lehrrelevante Spezifika reflektieren und Vorschläge für didaktische Gestaltungsentscheidungen formulieren. Sie betonen den ausgeprägten Prinzipiencharakter des Verfassungsrechts und dessen starken Bezug zur Politik und tendieren zu

\* Dr. Boas Kümper, Münster.