

Forum für Antike und Gesellschaft – eine Lernplattform für Alte Sprachen

1. Lehrprojekt an der Universität Würzburg

Von September 2022 bis Juli 2024 wurde am Institut für Klassische Philologie der JMU Würzburg (Lehrstuhl für Latinistik, Prof. Dr. Thomas Baier) ein Lehrprojekt durchgeführt, das zunächst von der Stiftung für Innovation in der Hochschullehre (Projektiline „Freiraum 2022“) gefördert und anschließend universitätsintern vom Projekt WueDive weiterfinanziert wurde. Ziel des Projekts war die Schaffung einer Lernplattform („Forum für Antike und Gesellschaft“), die Inhalte der antiken Literatur mit zeitgemäßen gesellschaftlichen Fragestellungen verbindet und für Lehrer/-innen und Schüler/-innen sowie für eine interessierte Öffentlichkeit didaktisch aufbereitet. Die erarbeiteten Materialien sind frei verfügbar (open access) und können im Unterricht eingesetzt oder zum Selbststudium verwendet werden.¹

Die Projektgruppe setzte sich zusammen aus dem Antragsteller und Projektleiter (Prof. Dr. Tobias Dänzer), einem schulischen Kooperationspartner (OStR Dr. Peter Günzel), der Projektkoordinatorin (Anna Rodenbusch), fünf Tutor/-innen aus der Klassischen Philologie / Latinistik, zwei Studierenden des Studiengangs Informatik sowie zwei Studierenden der Fakultät Gestaltung der Technischen Hochschule Würzburg-Schweinfurt. Damit bestand das Projektteam überwiegend (zu 75%) aus Studierenden, die innerhalb von zwei Jahren unter Anleitung, aber zu großen Teilen eigenverantwortlich eine freistehende E-Learning-Plattform aufgebaut haben.

2. Projektstruktur

Hierzu wurde eine innovative Projektstruktur entwickelt, die vor allem auf den Einbezug von Studierenden der Klassischen Philologie als Vermittler/-innen setzte. Da Studierende in die Altersgruppe fallen, die statistisch gesehen das größte Interesse an gesellschaftlichen und politischen Themen zeigt,² eine noch vergleichsweise große Nähe zur Schule aufweisen und bereits vertiefte Einblicke in die Inhalte des Studiums gewonnen haben, wurden sie als ideale Vermittler/-innen zwischen Universität, Schule und Öffentlichkeit erkannt. Es war ein Anliegen des Projektes, das kreative Potential der Studierenden sichtbar zu machen und im Sinne einer adressatenadäquaten Vermittlung nutzbar zu machen.

Die Aufbereitung der Inhalte erfolgte in verschiedenen Phasen: Am Anfang stand die Erteilung universitärer Lehre in Vorlesungen und Seminaren. Um die häufig monologischen bzw. lehrpersonzentrierten Formate interaktiver zu gestalten, wurden zu den Veranstaltungen Tutorien eingerichtet, in denen Studierende semesterübergreifend in Kleingruppen (max. 5 Studierende) zusammenarbeiten und ihre didaktischen Ideen umsetzen konnten. Die Gruppen wurden von fortgeschrittenen Studierenden geleitet, die zuvor didaktisch und thematisch geschult wurden und als Tutor/-innen fungierten. Die Erarbeitung des Materials wurde vom Projektleiter, der Projektkoordinatorin, den jeweiligen Dozent/-innen sowie dem schulischen Kooperationspartner begleitet und begutachtet.

Die Arbeit in den Tutorien brachte innerhalb kurzer Zeit zwei Vorteile für die zugehörigen Veranstaltungen: Zum einen wurde intensiver

diskutiert, da die Einarbeitung der Studierenden in das Veranstaltungsthema intrinsisch motiviert war und daher nachhaltiger wirken konnte. Zum anderen konnten die Veranstaltungen schon nach wenigen Wochen um eine zeitlich begrenzte Phase bereichert werden, in der Studierende ihre Zwischenergebnisse vorstellten und diskutierten. Damit waren die Themen der Veranstaltung an eine unmittelbare didaktische Aufarbeitung rückgebunden, wodurch sie lebensweltlicher, praxisnäher und gesellschaftsrelevanter wurden.

Um die erarbeiteten Materialien ästhetisch ansprechend umzusetzen, waren Studierende von Design-Studiengängen am Projekt beteiligt. Diese interuniversitäre und interdisziplinäre Verbindung führte für beide Seiten zu einem ertragreichen Austausch und der Entwicklung neuer ästhetischer Lernkonzepte (hierzu im Einzelnen unten).

Die Erstellung der Projektwebseite oblag ebenfalls Studierenden, hier aus dem Bereich der Informatik. Aus dem Aufbau der Internetpräsenz ist eine informative Bachelor-Arbeit hervorgegangen, die anhand der Analyse von Aufrufzahlen der Webseite Nachhaltigkeitseffekte von E-Learning-Plattformen untersuchte (zur Auswertung der Nutzerzahlen vgl. unten).³

3. Methodische und prozessuale Ergebnisse

Das Projekt hat neben der konkreten Erstellung und Zugänglichmachung von Lernmaterial methodische und prozessuale Erfolge gezeitigt, die auf andere Lernkontakte und -umgebungen übertragbar sind und sich in vier Punkten beschreiben lassen:

1. Monologisch orientierte Unterrichtsformen werden durch stärkere Eigeninitiative und Einbezug von Studierenden ergänzt und bereichert.

2. Die Übertragung von Eigenverantwortung stärkt die Bindung der Studierenden an die Studienfächer und lässt Kreativität zu, für die in den literaturwissenschaftlichen Fächern häufig kein Platz ist.
3. Die Lehrerbildung beginnt bereits früh im Studium und orientiert sich an konkreten Lerninhalten. Unter Anleitung entwickeln die Studierenden eigene didaktische Ideen, die sie in Lehramtspraktika anwenden und für den späteren Lehrberuf bewahren können.
4. Durch die eigenverantwortliche Arbeit im Tutorium, die kritische Hinterfragung von Inhalten und deren gesellschaftsrelevante Aufarbeitung erwerben sie diejenigen sozialen und fachlichen Kompetenzen, die sie an die Schüler/-innen im späteren Lehrberuf weitergeben sollen.

Das Projekt ist, messbar an den sprunghaft angestiegenen und dann konstant hoch bleibenden Teilnehmerzahlen in den Modellseminaren – von 19 im 1. Semester (Cicero, Reden) auf 37 im 2. Semester (Seneca, Die philosophischen Schriften), danach mit notwendig gewordener Teilnehmerbeschränkung bei 25 –, unter den Studierenden überaus beliebt gewesen. Um den Projekterfolg einzuschätzen, war von allen teilnehmenden Studierenden eine ausführliche persönliche Stellungnahme erbeten worden. Die Rückmeldungen waren nahezu einstimmig positiv, hervorgehoben wurden besonders das Arbeitsklima in den Kleingruppen, die Möglichkeit des semesterübergreifenden Arbeitens sowie die intrinsische Motivation als einer Folge der übertragenen Eigenverantwortlichkeit. Die Stimme einer Studierenden wird exemplarisch für die große Mehrheit der Rückmeldungen angeführt: „Durch die Konzeption des Freiraum-Projekts, das vorsieht, Studierende

unterschiedlicher Semester zusammenzubringen, trafen die Talente, Ideen und das Wissen verschiedener Personen aufeinander. Dadurch bot das Projekt einen bunten Austausch und vor allem die Gelegenheit zur Entfaltung individueller Fähigkeiten. In der Gesamtschau wird durch das Freiraum-Projekt Anerkennung und Vertrauen in studentische Arbeit erlebbar.“ (Naomi Kroth, Evaluation des Freiraum-Projekts, Sommersemester 2023).

4. Themen

Auf der Webseite des *Forum für Antike und Gesellschaft* finden sich Materialien, die zum Selbststudium für interessierte Personen, aber vor allem auch zum Einsatz im Unterricht geeignet sind. Thematisch wurde bei ihrer Erarbeitung stets Wert auf die Gesellschaftsrelevanz und den Aktualitätsbezug gelegt.

Die Entwicklung der Materialien erfolgte in vier aufeinanderfolgenden Semestern (Winter 22/23–Sommer 24) zu den folgenden Themenbereichen:

- 1) Cicero – Antike Rhetorik in Theorie und Praxis
- 2) Seneca – Philosophie
- 3) Neue Perspektiven: Catull – Ovid – Vergil
- 4) Fremdheit in der lateinischen Literatur

Der Bereich zur Rhetorik (1) befasst sich unter verschiedenen Gesichtspunkten mit Ciceros Reden und seiner rhetorischen Theorie. Hier wird beispielsweise die Lehre vom überzeugenden Argumentieren thematisiert, welche die Wirkweisen manipulierender Argumentation aufgedeckt.

Im Bereich von Senecas Philosophie (2) werden antike Perspektiven auf Grundfragen der menschlichen Existenz beleuchtet wie „Was ist Glück?“ oder „Wie kann ich mit dem Tod umgehen?“.

Mit dem Ziel, vernachlässigte Stimmen in der lateinischen Dichtung hörbar zu machen, wurden anschließend Materialien erstellt, die darauf abzielen, einen neuen Blick auf die Werke Catulls, Ovids und Vergils zu bieten (3). Hier füllten die Studierenden Leerstellen, indem sie Frauen wie Lesbia oder Europa, über die man sonst nur durch Fremdzuschreibungen etwas erfährt, Geschichten aus ihrer eigenen Perspektive erzählen ließen.

Zuletzt befasste sich das Projekt mit dem Themenkomplex „Fremdheit in der lateinischen Literatur“ (4), wobei Materialien entstanden sind, durch die der Umgang mit fremden Völkern bei Caesar und Vergil sowie die römische Darstellung von Hannibal, Kleopatra oder dem Phänomen der Magie untersucht werden können.

Die unter diesen Rahmenthematiken entstandenen Materialien bieten verschiedenste Anknüpfungspunkte für die Behandlung zeitlich übergreifender Fragestellungen und aktueller Thematiken wie Fake News, Geschlechtergerechtigkeit oder Migration im Lateinunterricht.

5. Die Materialien

Das im Laufe der beiden Projektjahre erstellte Material setzt sich aus einer Vielfalt verschiedener Medien zusammen. Es finden sich sowohl digitale Formen wie Lernvideos, Podcasts oder interaktive Lernumgebungen, in denen die Nutzer/-innen selbst aktiv werden können, als auch klassische Lernmedien wie Arbeitsblätter zur Erschließung und Interpretation von Texten oder vollständig konzipierte Lernzirkel zu ausgewählten Themenbereichen. In den meisten Fällen wurde jedoch eine Kombination von beidem ausgearbeitet, digitale Formen in Kombination mit dazu passenden Arbeitsblättern zur Sicherung und Vertiefung des Gelernten.

Ein besonderer Fokus bei der Konzeption der Materialien lag auf der Kompetenzorientierung. Es wurden Informationsquellen und Aufgaben entwickelt, die sich auf die verschiedenen Kompetenzbereiche zu Sprache, Text und Kultur beziehen und diese durch einen analysierenden, reflektierenden und synthetisierenden Umgang fördern sollen. Dies umfasst Materialien zur Erschließung sprachlich-stilistischer Textmerkmale, zur Vorbereitung, Begleitung und Interpretation ausgewählter Texte sowie zur griechisch-römischen Mythologie, zu den Biographien Ciceros und Senecas, zu philosophischen Fachbegriffen etc. Bei der Entwicklung der Aufgabenstellungen wurden die Merkmale kompetenzorientierter Aufgaben nach Rüdiger Bernek beachtet: komplex und anwendungsbezogen, Verwendung eindeutig definierter Operatoren, Kombination von Kompetenzdimensionen, motivationale Komponente durch lebensweltlichen Bezug.⁴

Bei der Erstellung des Materials wurde darauf Wert gelegt, verschiedene Phasen des Unterrichts abzudecken. Es finden sich Ressourcen sowohl für spielerische Einstiege und zur Vorentlastung kultureller Hintergründe als auch zur Textarbeit und zur Vertiefung der Lerninhalte. Einige der Materialien, wie etwa der Bereich zur Magie in der lateinischen Literatur, bieten zudem die Möglichkeit, sich tiefgründiger mit Themen zu beschäftigen, die sonst eine weniger prominente Rolle im Unterricht spielen, und eignen sich damit besonders für eine Projektarbeit.

6. Einsatz der Materialien im Unterricht

Das Material des Forums für Antike und Gesellschaft wurde bereits von verschiedenen Lehrkräften v. a. an bayerischen Gymnasien im schulischen Unterricht eingesetzt. Durch Rückmeldungen dieser Lehrkräfte wurde ersichtlich, dass

die hohe Variabilität an Einsatzmöglichkeiten, durch die sich das Material insgesamt auszeichnet, als ein großer Vorteil angesehen wird. Es lässt sich gut an verschiedene Unterrichtsmethoden adaptieren und wurde unter anderem bereits erfolgreich im Rahmen der Methode des *Inverted Classroom*, im Projektunterricht oder in einem *Escape Room* zu den Themenbereichen der elften Jahrgangsstufe (Mythos – Verwandlung und Spiel; Denken – ein Schlüssel zur Welt) eingesetzt.⁵ Exemplarisch sei hier ein Ausschnitt des Feedbacks von Dr. Peter Günzel, Seminarlehrer am FKG Würzburg, genannt: „Besonders beeindruckend war die problemlose Umsetzung des *Inverted-Classroom*-Ansatzes. Die Schüler konnten sich eigenständig mit den Materialien vertraut machen, bevor sie im Unterricht gemeinsam vertieft wurden. Dadurch blieb mehr Zeit für inhaltliche Diskussionen, pädagogische Ansätze und die fachliche, philologische Arbeit am und mit dem Text.“

Im Folgenden sollen Einsatzmöglichkeiten des Materials im Unterricht anhand einiger Beispiele konkretisiert werden.

Häufig wird das Lernen biographischer Fakten zu den lateinischen Autoren von Lernenden als eher trocken und wenig motivierend wahrgenommen. Eine Möglichkeit, um die Biographie Ciceros anschaulicher werden zu lassen, bietet die „Reise durch Ciceros Leben“ im Unterkapitel „Aufstieg und Fall“ des Rhetorik-Bereichs.⁶ Hier kann Ciceros Lebensweg mithilfe interaktiver Karten nachvollzogen werden, die über Texte und Videos Informationen zu seiner Biographie bieten. Außerdem wird ein Arbeitsblatt zur Verfügung gestellt, um die wichtigsten Fakten zu seinem Leben festzuhalten. In Vorbereitung der Cicero-Lektüre können die Schüler/-innen dieses Arbeitsblatt beispielsweise zu Hause bearbeiten, sodass im

Unterricht statt der Vermittlung der Fakten mehr Raum für Diskussionen und die Arbeit mit den Texten bleibt (*Inverted-Classroom-Ansatz*). Wenn Lernende Inhalte wie hier die Stationen aus Ciceros Leben selbst entdecken können, führt dies zu einer nachhaltigeren Festigung im Gedächtnis.⁷ Weitere interaktive Lernumgebungen des Forums für Antike und Gesellschaft ermöglichen es den Schüler/-innen u. a., sich auf eine Reise durch die *Aeneis* Vergils zu begeben, die Verwandlungssagen zu diversen Naturelementen aus Ovids *Metamorphosen* zu entdecken oder den Weg zu einem glücklichen Leben nach Senecas Philosophie zu beschreiten.

In verschiedenen Studien konnte gezeigt werden, dass durch die Integration spielerischer Elemente (*Gamification*) im Lernkontext die Motivation gesteigert, die Einstellung der Lernenden gegenüber dem Unterrichtsfach verbessert und die Qualität des Lernens erhöht werden

kann.⁸ Das *Forum für Antike und Gesellschaft* bietet verschiedene Materialien, die eine spielerische Auseinandersetzung mit antiken Themen und Texten ermöglichen sollen. Ein Beispiel ist das Kartenspiel „Ovids Metamysteries“ im Bereich zu Ovids *Metamorphosen*.⁹ Hier sollen die Spieler/-innen auf Basis eines kurzen Beschreibungstextes einer Metamorphose durch geschickte Ja-/Nein-Fragen erraten, welche Rahmenbedingungen und Umstände zu der beschriebenen Situation führten. Die 20 Mythen des Kartenspiels haben einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad und benötigen kein Vorwissen über die *Metamorphosen*, sodass das Spiel sowohl in der Unterstufe bei der Behandlung des Themenkomplexes zur Mythologie als Einstieg oder Vertiefung eingesetzt werden kann als auch bei der Behandlung von Ovids *Metamorphosen*, um die Schüler/-innen mit weiteren Verwandlungsgeschichten vertraut zu machen.



Fig. 1: Interaktive Karte zur Biographie Ciceros (hier: die Jahre 106-74 v. Chr.)

Außerdem bietet das *Forum* in allen Bereichen Materialien, die eine vertiefte Auseinandersetzung mit der Lektüre ermöglichen. Die Bandbreite erstreckt sich hier von Arbeitsblättern, die ganze Texte mit Übersetzungshilfen und Fragen bieten, welche vor, während und nach der Lektüre zum tieferen Verständnis des Textes beitragen sollen (etwa zum Schwerpunktbereich ‚Tod‘ in der Philosophie Senecas oder zur stilistischen Gestaltung der Reden Ciceros), bis hin zu Materialien, die eine gegenwartsbezogene Interpretation der Lektüretexte unterstützen sollen. Ein Beispiel hierfür sind die Materialien im Bereich der *Carmina Catulls* (Unterkategorie: „Catull und Lesbia“),¹⁰ wo sich die Lernenden anhand der *Carmina* 5, 8 und 92 mit der Frage auseinandersetzen können, ob sich der moderne Begriff der ‚toxischen Beziehung‘ auf das Verhältnis zwischen Lesbia und Catull übertragen lässt. Durch den

existenziellen Transfer, der den Catull-Text mit der Lebenswelt der Lernenden verknüpft, erhält der Stoff für die Schüler/-innen eine höhere Bedeutsamkeit. Zugleich wird so der Forderung nach einer gegenwartsbezogenen Interpretation Rechnung getragen, die nach Doepner „immer nötig [ist], denn nur dadurch, dass Schüler antike Texte als sinnvoll erfahren, behalten sie die Motivation, Latein weiter zu lernen.“

7. Analytics: Abrufzahlen und Statistiken

Um die Besuche auf der Projektseite und die Nutzung der Materialien festzustellen, wurden monatsweise Abrufzahlen der einzelnen Sektionen und Materialien erhoben und ausgewertet. Dies ermöglichte bereits im Verlauf des Projekts, sich auf stärker nachgefragte Medien (z. B. die interaktiven Karten, Spielemente) zu konzentrieren. Auch der Effekt gezielter Werbemaß-



Fig. 2: Beispiel einer Karte der Metamysteris (Design: Kendra Schlegel)

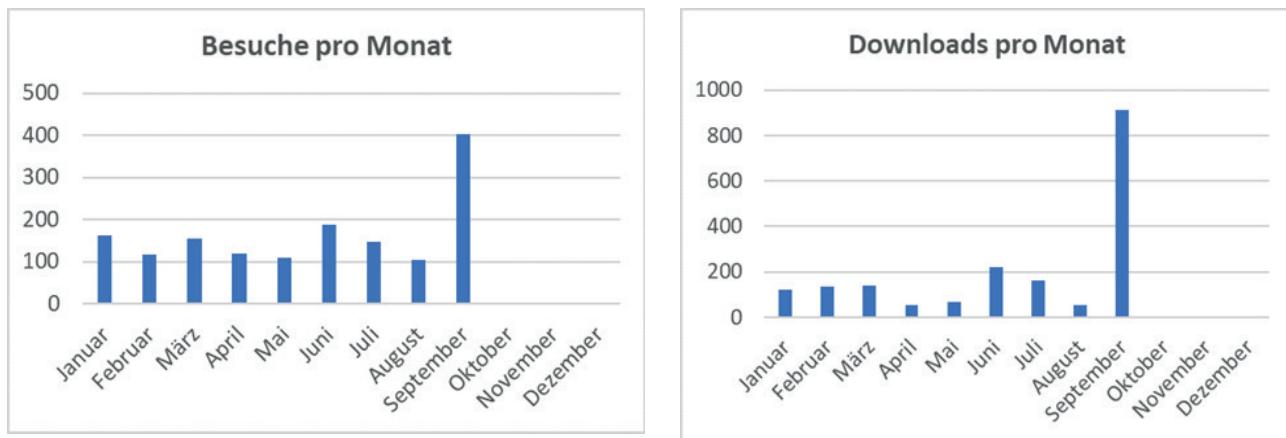


Fig. 3 und 4: Daten zum Nutzerverhalten (Ersteller: Luis Wolf)

nahmen (Flyer, Studientage, Eröffnung eines Instagram-Kanals) ließ sich damit nachvollziehen. Die erhöhten Nutzerzahlen im September (ca. 400 Besuche, 900 Downloads) beispielsweise lassen sich allgemein auf den Beginn des neuen Schuljahres zurückführen, während in der Zeit der Sommerferien, vor allem im August, vergleichsweise wenige Aufrufe und Downloads (100 B., 50 D.) zu verzeichnen sind. Thematisch ist im September die Sektion zu Cicero verantwortlich für den Ausschlag nach oben, wo sich die Ansichtszahlen vor allem auf die interaktive Karte zum Leben Ciceros (188 Ansichten) und die Sektion ‚Besser reden‘ (Lehrvideo, Gruppenarbeit, Interview; 110 Ansichten) verteilen.

8. Fazit

Das *Forum für Antike und Gesellschaft* versteht sich als Pilotprojekt für die Auslotung und Erprobung didaktischer Konzepte, die auf der Analyse von Nutzerverhalten, adressatengerechter Orientierung und gesellschaftsrelevanter Ausrichtung fußen. Indem den Studierenden Verantwortung für die Aufbereitung und Vermittlung der Inhalte eingeräumt wird, lässt sich die Distanz von Universität, Schule und Öffentlichkeit verringern und werden die Inhalte unserer Fächer für tagesaktuelle Diskussionen nutzbar gemacht.

Literatur:

- Bernek, R. (2017): Kompetenzorientierung im Lateinunterricht, in: M. Janka (Hrsg.), Latein Didaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II, Berlin 2017, S. 222-231.
- Doepner, T. (2011): Interpretation, in: M. Keip, / T. Doepner (Hrsg.), Interaktive Fachdidaktik Latein, 2. Aufl., Göttingen, S. 113-147.
- Fischer, S. / Reichmuth, A. (2020): Gamification – Spielend lernen, Bern.
- García García, M. (2023): Zur Einführung in den Themenschwerpunkt, in: Fremdsprachen Lehren und Lernen, 52.2 (Themenschwerpunkt Gamification), S. 3-13.
- Liebig, S. (2012): Entdeckendes Lernen. Ein Unterrichtsprinzip, Baltmannsweiler.
- Uni Hohenheim (2021): Wie stark interessieren Sie sich für Politik? (nach Altersgruppen). Statista. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1259209/umfrage/politikinteresse-nach-alter-in-deutschland/> [27. September 2024].

Anmerkungen:

- 1) Projektwebseite: <https://forum-antike-und-gesellschaft.de/>. Für Ankündigungen wird der Instagram-Account genutzt: *forum_antike*.
- 2) Uni Hohenheim 2021.
- 3) Luis Wolf, Energy Efficiency of E-Learning Server Applications: A Case Study, Würzburg 2024. Die Arbeit wird derzeit für die Veröffentlichung vorbereitet.
- 4) Bernek 2017, S. 229.
- 5) Dies ergab sich aus dem Feedback von Lehrkräften nach dem Einsatz der Materialien im Unterricht.

- 6) Verfügbar unter: <https://forum-antike-und-gesellschaft.de/material/cicero-rhetorik/2hoe-50bu8yysh/collections/203lzc668i6m8gc>.
- 7) Vgl. Liebig 2012, S. 13.
- 8) Vgl. Fischer / Reichmuth 2020, S. 9, und García García 2023, S. 7.
- 9) Verfügbar unter: <https://forum-antike-und-gesellschaft.de/material/ovid/mo2arufrn-wm64dq/texts/ael6ef286l6v560>.

- 10) Verfügbar unter: <https://forum-antike-und-gesellschaft.de/material/catull/7vv9jg44eqflz9>.
- 11) Doepner 2011, S. 125.

TOBIAS DÄNZER

ANNA RODENBUSCH

Graecum et Latinum, quo vadetis? – Bericht von der Jahrestagung des Dozentenkreises Graecum & Latinum in Marburg

Die diesjährige Tagung des Dozentenkreises Graecum & Latinum fand vom 19. bis 22. September 2024 an der Philipps-Universität Marburg statt und wurde hier in Kooperation des Fachbereichs Evangelische Theologie (Fachgebiet Neues Testament) von ULRIKE ROSIN und des Fachbereichs Fremdsprachliche Philologien (Institut für Klassische Sprachen und Literaturen, Fachgebiet Klassische Philologie) von Dr. BRIGITTE KAPPL und FELIX M. PROKOPH ausgerichtet.

Der Dozentenkreis Graecum & Latinum verbindet Dozentinnen und Dozenten, die im deutschsprachigen Raum an Universitäten und anderen Einrichtungen der Erwachsenenbildung im Bereich griechischer und lateinischer Sprachkurse tätig sind. Er ist ein seit vielen Jahren etabliertes Forum des persönlichen Austauschs und der fachlichen Vernetzung und dient dazu, die spezifischen Aspekte und Herausforderungen, unter denen Kurse in den Alten Sprachen im tertiären und quartären Bildungsbereich stattfinden, zu reflektieren und (hochschul-)fachdidaktisch zu beleuchten sowie gemeinsame Positionen zu aktuellen „Brennpunkten“ zu entwickeln. Zu diesem Zweck findet (in der Regel) jährlich eine Tagung statt, die abwechselnd an einem der Standorte der aktuell Mitwirkenden veranstaltet wird. Im Zentrum des Tagungsprogramms

stehen dabei traditionell Beiträge (in Form von Vorträgen, Workshops oder Diskussionsimpulsen) zu konkreten Fragen der Kursgestaltung, Prüfungsanforderungen und -formaten, Unterrichtsmaterialien oder auch zu den aktuellen Rahmenbedingungen der Alten Sprachen an den Hochschulen ganz allgemein. Darüber hinaus bietet die Tagung aber auch immer ein Forum, um aus eigenen Projekten zu berichten oder Forschungsarbeiten zur Diskussion zu stellen.

Zur diesjährigen Tagung, die in den Räumlichkeiten der altehrwürdigen Alten Universität, in der der Fachbereich Evangelische Theologie beheimatet ist, stattfand, fand sich die stattliche Zahl von insgesamt ca. 35 Kolleginnen und Kollegen aus dem In- und Ausland ein. Zum Auftakt der Tagung am 19. September konnte der Dozentenkreis dann neben einem breiteren interessierten Publikum aus der Marburger Alma Mater auch die Vorsitzende des Deutschen Altphilologenverbandes Dr. KATJA SOMMER willkommen heißen.

Nach der Begrüßung durch die drei Organisatoren und Grußworten der Dekane der beiden ausrichtenden Fachbereiche, Prof. Dr. MALTE KRÜGER (Evangelische Theologie) und Prof. Dr. ELISABETH RIEKEN (Fremdsprachliche Philologien), sowie durch die Vorsitzende des