

Kepp, Saskia-Janina; Schorr, Heidemarie; Womser-Hacker, Christa; Lenz, Friedrich
**Chatten kann jede/r ;-). Integration von informellen Lern- und
Kommunikationswegen und Social Software in ein Blended-Learning-Konzept
für Lehramtsstudierende im Bereich Englische Kulturwissenschaft**

Zauchner, Sabine [Hrsg.]; Baumgartner, Peter [Hrsg.]; Blaschitz, Edith [Hrsg.]; Weissenbäck, Andreas [Hrsg.]: Offener Bildungsraum Hochschule. Freiheiten und Notwendigkeiten. Münster ; New York ; München ; Berlin : Waxmann 2008, S. 204-213. - (Medien in der Wissenschaft; 48)

urn:nbn:de:0111-opus-32619

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.waxmann.com>

Nutzungsbedingungen / conditions of use

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.
This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.
By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
Deutsches Institut für Internationale Pädagogische Forschung (DIPF)
Mitglied der Leibniz-Gemeinschaft
Informationszentrum (IZ) Bildung
Schloßstr. 29, D-60486 Frankfurt am Main
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Sabine Zauchner, Peter Baumgartner,
Edith Blaschitz, Andreas Weissenbäck (Hrsg.)

Offener Bildungsraum Hochschule

Freiheiten und Notwendigkeiten



Waxmann 2008

Münster / New York / München / Berlin

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind
im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Gedruckt mit Unterstützung des Bundesministeriums
für Wissenschaft und Forschung in Wien.

Medien in der Wissenschaft; Band 48
Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft e.V.

ISSN 1434-3436
ISBN 978-3-8309-2058-8

© Waxmann Verlag GmbH, Münster 2008

www.waxmann.com
info@waxmann.com

Umschlaggestaltung: Pleßmann Kommunikationsdesign, Ascheberg
Titelbild: Sylvia Kostenzer
Satz: Stoddart Satz- und Layoutservice, Münster
Druck: Hubert & Co., Göttingen
Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier, säurefrei gemäß ISO 9706

Alle Rechte vorbehalten
Printed in Germany

Inhalt

Sabine Zauchner, Peter Baumgartner, Edith Blaschitz, Andreas Weissenböck
Offener Bildungsraum Hochschule: Freiheiten und Notwendigkeiten..... 11

I. Open Education – Modelle und hochschulpolitische Konzepte, Implementierungen und Umsetzungsmöglichkeiten

Petra Oberhuemer, Thomas Pfeffer
Open Educational Resources – ein Policy-Paper 17

Sandra Hofhues, Gabi Reinmann, Viktoria Wagensommer
w.e.b.Square – ein Modell zwischen Studium und freier Bildungsressource..... 28

Thomas Sporer, Tobias Jenert
Open Education: Partizipative Lernkultur als Herausforderung und
Chance für offene Bildungsinitiativen an Hochschulen 39

Roland Streule, Damian Läge
Educational Landscapes: Mapping der elektronischen
Ausbildungsangebote eines Faches mit Kognitiven Karten 50

Bernd Krämer, Annett Zobel
Einsatz und Verbreitung von CampusContent –
DFG-Leistungszentrum für E-Learning..... 58

Andreas Reinhardt, Thomas Korner, Mandy Schiefner
Free Podcasts: Didaktische Produktion von Open Educational Resources 69

II. Medien- und Informationskompetenz – Kompetenzen von Studierenden und Lehrenden entwickeln

Nina Heinze, Thomas Sporer, Tobias Jenert
Projekt i-literacy: Modell zur Förderung von Informationskompetenz
im Verlauf des Hochschulstudiums 83

Marc Egloffstein, Benedikt Oswald
E-Portfolios zur Unterstützung selbstorganisierter
Tutoren- und Tutorinnen-tätigkeiten 93

*Wolf Hilzensauer, Graham Attwell, Agnieszka Chrzaszcz, Gerlinde Buchberger,
Veronika Hornung-Prähauser, John Pallister*
Neue Kompetenzen für E-Portfolio-Begleiter/innen?
Der Kurs MOSEP – More Self-Esteem with my E-Portfolio 103

Martin Ebner, Mandy Schiefner, Walther Nagler
Has the Net Generation Arrived at the University? –
oder Studierende von Heute, Digital Natives? 113

Svenja Wichelhaus, Thomas Schüler, Michaela Ramm, Karsten Morisse
Medienkompetenz und selbstorganisiertes Lernen –
Ergebnisse einer Evaluation 124

Claudia Bremer
Fit fürs Web 2.0? Ein Medienkompetenzzertifikat für zukünftige Lehrer/innen 134

III. Web 2.0 und informelles Lernen an Hochschulen

Klaus Wannemacher
Wikipedia – Störfaktor oder Impulsgeberin für die Lehre? 147

Kerstin Mayrberger
Fachkulturen als Herausforderung für E-Learning 2.0 157

Tanja Jadin, Christoph Richter, Eva Zöserl
Formelle und informelle Lernsituationen aus Sicht
österreichischer Studierender 169

Martin Leidl, Antje Müller
Integration von Social Software in die Hochschullehre.
Ein Ansatz zur Unterstützung der Lehrenden 181

Isa Jahnke, Volker Mattick
Integration informeller Lernwege in formale Universitätsstrukturen:
Vorgehensmodell „Sozio-technische Communities“ 192

*Saskia-Janina Kepp, Heidemarie Schorr,
Christa Womser-Hacker & Friedrich Lenz*
Chatten kann jede/r ;-) Integration von informellen Lern- und
Kommunikationswegen und Social Software in ein Blended-Learning-
Konzept für Lehramtsstudierende im Bereich Englische Kulturwissenschaft 204

IV. Didaktische Taxonomien – Entwicklung und Dokumentation

Christian Kohls, Joachim Wedekind

Die Dokumentation erfolgreicher E-Learning-Lehr-/
Lernarrangements mit didaktischen Patterns 217

Regina Bruder, Julia Sonnberger

Die Qualität steckt im Detail – kreative Aufgabengestaltung und
ihre Umsetzung mit E-Learning-Lösungen..... 228

Marianne Merkt, Ivo van den Berk

Eine hochschuldidaktische Beschreibungssprache für (E-)Szenarien 239

V. E-Learning-Strategien – Best-Practice-Modelle, Anpassung und Weiterentwicklung

Timo Gnams, Birgit Leidenfrost, Marco Jirasko

Interdisziplinäre Vernetzung mit E-Learning.
Praxisnahe Hochschullehre wird Realität 253

Christian Bogner, Christine Menzer, Henning Pätzold

Standards umsetzen – Hochschulübergreifende Kooperationen
im Zeichen curricularer Standards 264

Claudia Schallert, Philipp Budka, Andrea Payrhuber

Die interaktive Vorlesung. Ein Blended-Learning-Modell für
Massenvorlesungen im Rahmen der gemeinsamen Studieneingangsphase
der Fakultät für Sozialwissenschaften (eSOWI-STEP) 275

Matthias J. Kaiser, Michael Brusch

Strategie- und Konzeptanpassungen bei der E-Learning-Integration
auf Basis empirischer Begleitevaluationen im Projekt eLearn@BTU 287

Gottfried S. Csanyi

Wenn die Akzeptanz der Supportangebote sinkt –
Fehlentwicklung oder strukturelle Notwendigkeit..... 298

Bernd Kleimann

Virtuell über den „Studierendenberg“? Zu Kapazitätswirkungen
mediengestützter Lehre 308

Verzeichnis der Postereinreichungen

<i>Robby Andersson, Harald Grygo, D. Kämmerling, M. Nürnberg, M. Hungerkamp</i> Entwicklung und Einsatz fachgebiets- und hochschulübergreifender wieder verwendbarer Lernobjekte.....	321
<i>Rolf Assfalg, Wolfgang Semar</i> Integration von Voice Over IP und Videoconferencing in Lernplattformen auf der Basis von Open-Source-Software	322
<i>Daniel Auer, Bernd Kerschner, Max Lalouschek, Thomas Pfeffer</i> OffeneLehre.at – Eine Initiative zur Förderung von Open Educational Resources an österreichischen Hochschulen.....	323
<i>Roland Bader</i> Die Notwendigkeit geschützter Räume? Hochschullehre im Spannungsfeld von closed shops und Web 2.0	324
<i>Michael Beresin, Rafael Hauser, Georg Koller</i> Feedback in Communities am Beispiel textfeld.ac.at. Potenzial für den Universitätsbetrieb	325
<i>Thomas Bernhardt, Marcel Kirchner</i> E-Learning 2.0 im Einsatz. „Du bist der Autor!“ – Vom Nutzer zum WikiBlog-Caster.....	326
<i>Detlev Bieler</i> „Wissen aufgreifen, wie einen Stein am Strand ...“. Möglichkeiten der Visualisierung als didaktisches Mittel	327
<i>Christina Ferner-Schwalbe, Torsten Meyer</i> ePUSH – auf dem Weg zu einer neuen Lehr- und Lernkultur.....	328
<i>Markus Haslinger, Anna Kirchweiger, Michael Tesar</i> E-Learning-Logistik für universitäre Großlehrveranstaltungen: Lehrveranstaltungsordnung und Qualitätsmanagement.....	329
<i>Klaus Himpsl, Peter Baumgartner</i> Evaluation von E-Portfolio-Software.....	330
<i>Martin Leidl, Alper Ortac</i> SELIBA. Ein Weblog-Werkzeug für Secondlife und Drupal.....	331
<i>Wiebke Oeltjen</i> MyCoRe-Repositoryen für Open Access und Open Content	332

<i>Heiner Barz, Mirco Wieg, Timo van Treeck</i> Aufwand und Wirksamkeit von E-Learning	333
<i>Julia Reibold, Regina Bruder, Thomas Winter, Ulrich Müller</i> E-Learning-Kompetenzportfolio für Studierende an der TU Darmstadt	334
<i>Jeelka Reinhardt, Brigitte Grote, Harriet Hoffmann</i> E-Learning 2.0 in den Geisteswissenschaften. Entwicklung, Erprobung und Evaluation didaktischer Modelle jenseits digitaler Handapparate	335
<i>Wolfgang Semar</i> Visualisierung von Gruppen- und Individualleistung im kollaborativen E-Learning	336
<i>Karin Siebertz-Reckzeh, Martin K.W. Schweer</i> E-Learning in Rahmen der Vermittlung psychologischer Basiskompetenzen in der Lehramtsausbildung – Potenziale zur Optimierung der Hochschullehre in Großveranstaltungen	337
<i>Christopher Stehr</i> Vermittlung des Content „Globalisierung“ via E-Learning	338
<i>Birgit Zens, Holger Bienzle</i> Erschließung neuer Lernorte durch E-Learning: Weiterbildung im Krankenhaus	339
Steering Committee, Gutachter/innen und Organisationsteam	340
Autorinnen und Autoren	342

*Saskia-Janina Kepp, Heidemarie Schorr, Christa Womser-Hacker,
Friedrich Lenz*

Chatten kann jede/r ;-) Integration von informellen Lern- und Kommunikationswegen und Social Software in ein Blended- Learning-Konzept für Lehramtsstudierende im Bereich Englische Kulturwissenschaft

Zusammenfassung

Das ELAN (E-Learning Academic Network Niedersachsen) III Projekt CELEB (Content-Entwicklung für die Lehrerbildung im Bereich Englische Kultur und Fachdidaktik unter besonderer Berücksichtigung interaktiv-multimedialer Mehrwerte) zielt auf eine Verbesserung der Lehrqualität durch Ergänzung/Ver-schränkung der Präsenzlehre mit zielgruppenspezifischen E-Learning-Modulen ab. Entlastung stark frequentierter obligatorischer Einführungsveranstaltungen, Bündelung der fachwissenschaftlichen Expertise der beteiligten Universitäten und zeit- und ortsunabhängiger Zugang zu den Lernressourcen für Studierende sind weitere Ziele des Projektes. Authentizität und Aktualität erhalten die Inhalte durch multimediale Elemente, kollaborative Wissensgenerierung und Interaktivität. Die Universität Hildesheim bietet im Bereich *Cultural Studies* nach diesem Blended-Learning-Konzept zwei Kurse an, die ständig ausgebaut und erweitert werden. In beiden Kursen kommt Social Software zum Einsatz, da großer Wert auf kollabora-tiven Wissenserwerb gelegt wird. Informelle Lern- und Kommunikationswege sollen in diesen Kursen Einbettung in formelle Anerkennungsstrukturen finden.

1 Einleitung

Virtuelle Treffen und Kommunikation spielen heute bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen eine nicht mehr wegzudenkende soziale Rolle. Sie gehören zum Sozialleben wie der Besuch eines Clubs oder das persönliche Treffen mit Freunden und Freundinnen. Die Freude am Nutzen dieser Art von Kommunikation und von neueren Formen der Social Software können Lehrende an Hochschulen also nutzen, um Inhalte zeitgemäß zu vermitteln, dabei Schwerpunkte auf den sozialen Prozess des Lernens zu legen und gleichzeitig dafür zu sorgen, dass die Studierenden wichtige Schlüsselkompetenzen, z.B. das sinnvolle Auswählen von

Quellen aus dem Internet, erlernen und trainieren. Die Präsenzlehre sollte jedoch weiterhin einen ebenso wichtigen Stellenwert haben, wenn den Wünschen der Studierenden geurteilt wird. In diesem Projekt kommen E-Learning und Präsenzlehre jeweils mit etwa 50% zum Einsatz.

Das Blended-Learning-Konzept des Projektes CELEB – „Content-Entwicklung für die Lehrerbildung im Bereich Englische Kultur und Fachdidaktik unter besonderer Berücksichtigung interaktiv-multimedialer Mehrwerte“ – befasst sich an der Universität Hildesheim mit der Content-Entwicklung zum Themenschwerpunkt *Cultural Studies*.

Gewünschte Effekte des Projektes sind die Verbesserung der Lehrqualität durch Ergänzung/Verschränkung der Präsenzlehre mit zielgruppenspezifischen E-Learning-Modulen, die Entlastung stark frequentierter obligatorischer Einführungsveranstaltungen, Bündelung der fachwissenschaftlichen Expertise der beteiligten Universitäten und zeit- und ortsunabhängiger Zugang zu den Lernressourcen für Studierende, sowie Authentizität und Aktualität durch multimediale Elemente, kollaborative Wissensgenerierung und Interaktivität.

Am Projekt CELEB mit jeweils verschiedenen Schwerpunkten beteiligt sind neben der Universität Hildesheim die Universitäten Hannover, Göttingen, Oldenburg und Osnabrück. Das Projekt wird durch das Bundesland Niedersachsen gefördert.

2 Rahmenbedingungen, Werkzeuge, Zielgruppen

Als Lernplattform und Standardwerkzeug des Projektes haben sich die teilnehmenden Hochschulen auf Stud.IP¹ geeinigt. Diese Plattform wird von allen Partnerinnen verwendet, um Kooperationen zwischen den Hochschulen zu gewährleisten. Als Wiki-Software findet die benutzungsfreundliche Open Source Ware PmWiki² Verwendung. Diese wird ebenfalls als komfortables Content-Management-System genutzt. Sie kann in Stud.IP eingebunden werden, ermöglicht effiziente Aktualisierungsprozesse und bietet interaktive Mehrwerte für Lehrer/innen und Lerner/innen in Form von kollaborativer Wissensgenerierung. Die Lernplattform ILIAS³, ebenfalls Open Source Ware, erleichtert hochschulübergreifenden Inhaltsaustausch und ermöglicht „E-Klausuren“ sowie Selbstlern-tests. Verschiedene verwendete Medientypen setzen weitere Werkzeuge für die Erstellung und Benutzung voraus (z.B. der Quicktime Player⁴ zum Abspielen von Filmen,

1 www.studip.de [1.3.2008].

2 www.pmwiki.org [1.3.2008].

3 www.ilias.de [1.3.2008].

4 <http://quicktime7.videoinhalt.com> [1.3.2008].

VideoClix⁵ für interaktive Filme, beides im Internet zum kostenlosen Download erhältlich).

Bei der generellen Zielgruppe handelt es sich um Lehramtsstudierende mit dem Fach Englisch. Der Pilotkurs „Cultural Studies North America“ ist ein Angebot an erstsemestrige Studierende. Durch eine Befragung zu Semesteranfang Wintersemester 2007/2008 wurden zum Pilotkurs die folgenden Daten ermittelt: Die Zielgruppe bringt keine bzw. nur wenig inhaltliche Vorkenntnisse – sowohl zu Kulturstudien im allgemeinen (93%) als auch zu Kulturstudien über Nordamerika (87%) – mit, beherrscht jedoch laut eigener Aussage die grundlegende Bedienung von PC und Internet (80%). Nur wenige schätzen ihre Kenntnisse am PC und im Internet besser (13%) oder schlechter (7%) ein. Jede/r in der befragten Zielgruppe besitzt sowohl Computer als auch einen Internetanschluss und nutzt beides täglich (je 80%) bzw. mehrmals in der Woche (je 20%). Während der Großteil der befragten Studierenden bisher keine Erfahrungen mit elektronischen Lernprogrammen (80%) gemacht hat, stehen viele (47%) E-Learning positiv gegenüber und sehen darin Vorteile gegenüber dem klassischen Lernen. Bei der Angabe der Anfangsprobleme werden vor allem Umgang mit Audio- und Videodateien, die nicht heruntergeladen oder geöffnet werden konnten, genannt.

Die Frage nach der vorrangigen Verwendung des privaten PC mit Internetanschluss ergab, dass die wesentlichen Tätigkeiten der Studierenden sich auf das Schreiben von E-Mails, die Suche nach Informationen und das Chatten beschränken.

Die Medienverwaltung, Textverarbeitung sowie die Beteiligung an Foren nimmt einen niedrigeren Stellenwert bei der Zielgruppe ein, während eine eigene Homepage und Spiele kaum genannt wurden. Die technischen Rahmenbedingungen, nämlich ein vorhandener Computer mit Internetanschluss für zeit- und ortsunabhängigen Zugriff auf die Lernplattform sowie die Motivation, sich auf E-Learning einzulassen, sind also bei dieser Zielgruppe gegeben.

Die einfach zu bedienenden Werkzeuge und eine gute technische Betreuung sorgen dafür, dass trotz mangelnder Erfahrung im E-Learning auftretende Probleme nicht das Lernen behindern oder die Motivation schwinden lassen. Es bietet sich dabei an, Kommunikationsmittel wie Chats, die die Studierenden auch in ihrer Freizeit verwenden, in den Kurs zu integrieren und inhaltlich mit einfachen Internetrechercheaufgaben zu beginnen.

Bei der Zielgruppe des Fortgeschrittenenkurses „Literature, Film & Culture“ handelt es sich um Studierende im dritten Studienjahr. Hier werden bereits inhaltliche Kenntnisse vorausgesetzt und es ist bei einigen Studierenden mit Vorkenntnissen im E-Learning zu rechnen. Trotzdem finden auch für diese Zielgruppe eine umfas-

5 <http://www.videoclix.tv> [1.3.2008].

sende technische Einführung und fortlaufende technische und inhaltliche Betreuung während des Kurses statt.

3 Inhalte

Die Universität Hildesheim erstellt für das Projekt die folgenden Module:

„Cultural Studies North America“, Piloteinsatz Wintersemester 2007/2008. Dieser Kurs wird im Sommersemester 2008 erstmals in Kooperation mit der Universität Göttingen angeboten.

Dieses Modul bietet einen Überblick über den Kulturraum Nordamerikas (Kanada, USA, Mexiko) mit einem Schwerpunkt auf den USA. Geschichte, Politik, Interkulturalität, Literatur, die Medien- und Bildungssysteme sowie das Zusammenwirken dieser Aspekte in „der amerikanischen Kultur“ werden den Studierenden anhand von aktuellen Texten, Audio- und Videodateien (oder einer Kombination daraus in Form eines interaktiven Films) sowie Webquests nahe gebracht. Das Modul wird um ein Cultural Glossary in Form eines Wikis ergänzt, das alle Kursteilnehmer/innen in kollaborativer Arbeitsweise das Semester begleitend und semesterübergreifend mit Inhalten füllen.

„Literature, Film & Culture“, Piloteinsatz Sommersemester 2008

Die Studierenden erarbeiten anhand des Sachbuchs „An Inconvenient Truth“ von Al Gore, dessen filmischer Umsetzung, Chuck Palahniuks Roman „Fight Club“, dessen filmischer Umsetzung und Jonathan Safran Foers Roman um den 11. September 2001, „Extremely Loud & Incredibly Close“, tiefere Einsichten in die (zeitgenössische) amerikanische Kultur und nutzen nun verstärkt die sich bietenden zuvor genannten multimedialen Möglichkeiten, um sich gemeinsam Wissen anzueignen, zu erarbeiten und untereinander auszutauschen. In diesem Kurs wird das Social Tagging bzw. Bookmarking erprobt, eine später näher erklärte Methode, um Quellen miteinander zu vernetzen.

Ein weiteres Modul zum Thema „Intercultural Communication“ wird derzeit konzipiert und soll im Wintersemester 2008/2009 eingesetzt werden.

4 Konzept, Anwendung

Die Module werden im Rahmen eines Blended-Learning-Konzepts für Lehramtsstudierende erstellt, wobei Präsenzveranstaltungen mit online zugänglichen multimedialen E-Learning-Modulen gekoppelt sind. Durch interaktive Elemente wird unter anderem eine kollaborative und kooperative Wissensgenerierung gefördert und gefordert (z.B. Forum zur Führung von Diskussionen, Wiki zur kollaborativen Wissensgenerierung). Auf die Modulform und -inhalte abgestimmte Prüfungsformen bilden den Abschluss der Module. In der Landeswissenschaft/Vermittlung interkulturellen Wissens ist, da Kulturen im Wandel begriffen sind, die stetige Aktualisierung der Inhalte von wesentlicher Bedeutung. Aktuelle tagespolitische Geschehnisse haben ebenso ihren Stellenwert im Modul wie historische Dokumente. Ein wichtiger Bestandteil dieses Kompetenzbereiches ist die kollaborative Wissensgenerierung unter Verwendung von Multimedialität und Interaktivität.

Neben einer Einführung gibt es semesterbegleitende inhaltliche und technische Betreuung durch die Dozentin, technische Mitarbeiter/innen und Hilfskräfte. Diese Betreuung findet persönlich sowohl Face to Face als auch online per Mail oder im Forum oder Chat statt. Häufig auftretende Fragen werden in FAQs gesammelt. Spezielle Fragen können im Präsenzunterricht gestellt oder im Forum in einen speziellen Thread eingestellt werden, wo sie umgehend beantwortet werden.

Durch Multimedialität, Interaktivität und Kollaboration werden neue Wege der Wissensgenerierung erschlossen, welche die Möglichkeit bieten, Wissen nicht nur zu rezipieren, sondern aktiv und gemeinsam zu konstruieren. Da Lernen ein aktiver Prozess ist, der durch einen sozial-interaktiven Kontext noch unterstützt wird (Baumgartner, 2006), begünstigen diese neuen Wege die bessere Verankerung des Wissens und den Aufbau komplexer Kompetenzen. Es werden neben dem inhaltlichen Wissen auch anwendungsbezogene Kompetenzen (Medienkompetenz, Informationskompetenz, Selbstlernkompetenz, Reflexionskompetenz, Problemlösungskompetenz, kommunikative und soziale Kompetenz) vermittelt und trainiert. Ihre Messung ist durch E-Assessment möglich (Reinmann, 2007).

Ein Multiplikatoreffekt der Projektarbeit wird dadurch erzielt, dass Materialien, die in diesen Kursen entstehen, auch reinen Präsenzkursen zum Thema „Cultural Studies North America“ zur Verfügung gestellt werden. Die Kooperation mit der Universität Göttingen zeigt den nutzbaren Mehrwert dieses Konzeptes: Studierende beider Universitäten arbeiten auf der gleichen Plattform in einem Kurs zusammen. Der Präsenzteil des Konzeptes findet, getrennt an der jeweiligen Universität und geleitet durch die gleiche Dozentin, statt. Durch die Kommunikations- und Kollaborationsmöglichkeiten der Plattform Stud.IP können Studierende beider Universitäten ohne persönliche Treffen gemeinsam Materialien erstellen.

5 Kommunikation, Kooperation, Kollaboration

Es liegt nahe, Kommunikations- und Wissensportale, welche von der Zielgruppe in ihrer Freizeit zum Aufbau sozialer Kontakte oder als Informationsquellen genutzt werden (ICQ, Wikipedia) in ähnlicher Weise zur Integration informeller Lernwege in formale Anerkennungsstrukturen für den E-Learning-Anteil des Blended-Learning-Konzeptes zu nutzen. Die im Projekt verwendete Plattform und die genannten Werkzeuge ermöglichen dies.

Ebenso werden Chats als Kommunikationsmöglichkeit vom Großteil der Studierenden privat verwendet. Es handelt sich also um eine vertraute Software, die gerne genutzt wird. Dies macht den Chat zu einem perfekten Online-Kommunikationsmittel für Blended-Learning-Kurse, da die Präsenztermine nicht ausreichen, um sich persönlich tiefgehend auszutauschen. Von besonderer Bedeutung ist die Nutzung von kostengünstigen Chats zudem für hochschulübergreifende Kurse, wie die vorgestellte Kooperation der Universität Göttingen mit der Universität Hildesheim, da Studierende dieser Kurse gemeinsam Aufgaben lösen und sich dazu verständigen müssen. Virtuelle Sprechstunden finden ebenfalls im Chat statt.

Das Forum bietet eine einfache Möglichkeit, Diskussionen zu verschiedenen Themen zu führen, schult sowohl die Kommunikations- als auch die Reflexionskompetenz und ist den meisten Studierenden bereits vertraut. Daher wird dieses Werkzeug in diesem Konzept für die Kommunikation und Kooperation eingesetzt, um ebenfalls die aktive Auseinandersetzung mit den Lerninhalten zu ermöglichen. Neben Diskussionen, die von der Lehrperson initiiert werden, und somit Teil einer Arbeitsaufgabe sind, finden auch von den Studierenden selbst initiierte kursrelevante Diskussionen statt, in denen es zum Beispiel um Schwierigkeiten beim Textverständnis geht. Für eine bessere Orientierung wird zu Semesterbeginn für jedes Thema der Lehrveranstaltung ein eigener Thread angelegt, der dann von den Studierenden je nach Bedarf und Aufgabenstellung mit Leben gefüllt wird. Außerdem gibt es einen Thread zu technischen Fragen und einen zu allgemeinen Fragen an die Dozentin, wo gepostete Fragen umgehend beantwortet werden.

Chat und Forum sind in Stud.IP vorhandene Kommunikationsmittel. Beide werden in den Kursen, abgesehen von den Frage-Threads und festen Chat-Terminen zu einem bestimmten Thema nur stichprobenartig von der Dozentin besucht. Zum einen geschieht dies aus begrenzten Zeitressourcen, zum anderen soll bei den Studierenden nicht ein Gefühl der permanenten Kontrolle entstehen. Ansonsten würde die Kommunikation möglicherweise auf andere Medien, z.B. ICQ, verlegt, wodurch die Plattform ihren Status als Lern- und Kommunikationsmittelpunkt verlöre.

Ähnlich wie auf Wikipedia legen die Studierenden im Erstsemesterkurs des Projektes kollaborativ ihre eigene Wissensdatenbank zum Thema „Cultural Studies

North America“, ein Cultural Glossary an. Um einen Anreiz zur Beteiligung zu schaffen, ist die Beteiligung für alle Kursteilnehmer/innen mit zwei Beiträgen verpflichtend. Auch wird erwartet, dass sie mindestens zwei Beiträge ihrer Kommilitonen und Kommilitoninnen editieren oder Beiträge gemeinsam erstellen. Dieses Cultural Glossary wird im P mWiki erstellt, welches dem/der Dozenten/in die Möglichkeit bietet, anhand der Historie oder durch eine Speicherung und Wiederherstellungsmöglichkeit aller älteren Versionen einer Wiki-Seite zu verfolgen, welche/r Kursteilnehmer/in welche qualitativen und quantitativen Beiträge und Änderungen geliefert hat. Diese Beteiligung fließt zu einem geringen Prozentanteil mit in die Note der Studierenden ein. Je mehr Materialien von den Studierenden erstellt und kompiliert werden, desto mehr Material steht später für die Klausurvorbereitung bereits zur Verfügung, was ebenfalls als Anreiz dienen sollte, sich rege zu beteiligen.

Im Kurs „Literature, Film & Culture“, welcher sich an Studierende im dritten Studienjahr richtet, erstellen die Studierenden in Gruppenarbeiten Kritiken zu Romanen/Sachbüchern und Verfilmungen und nutzen dabei ebenfalls die Wiki-Technik. Hier erlernen sie zusätzlich die Handhabung von Social Tagging – dem Beschreiben von Materialien mit Hilfe von Schlagwörtern, durch die diese vernetzt sind. Auf Wikipedia ist unter dem Begriff Social Tagging einen Link zu dem Begriff „gemeinschaftliches Indexieren“ zu finden, und es wird dort folgende Definition gegeben:

„Gemeinschaftliches Indexieren ist eine Form der freien Verschlagwortung, bei der Nutzer von Inhalten die Deskriptoren (Schlagwörter) mit Hilfe verschiedener Arten von Sozialer Software ohne Regeln zuordnen. [...] Mehrere tags können zusammen als Wortwolke (TagCloud) visualisiert werden. Populäre, auf diese Art und Weise von vielen Personen indexierte Objekte sind Blog-einträge, Fotos oder Soziale Lesezeichen. [...] Aufgrund der Neuheit der Technik fehlt eine etablierte Theorie gemeinschaftlichen Indexierens. Es wird davon ausgegangen, dass sich eine große Anzahl von Nutzern auf sinnvolle und schlüssige Zuordnungen einigt, so dass sich nach einiger Zeit ein von den Nutzern erstelltes Schlagwortsystem ergibt, welches einen für Recherchezwecke brauchbaren Kernbestand an Begriffen enthält.“⁶

Auf informelle Art entsteht hier also eine kollaborative Wissenssammlung, die aufgrund der Vielzahl an Kollaborateuren und Kollaborateurinnen und im Fall des Kurses durch Korrekturen der Dozentin früher oder später eine sinnvolle Faktenvernetzung darstellt.

In beiden Kursen werden die Teilnehmer/innen auf angeleitete Webquests geschickt, d.h., sie müssen unter einer bestimmten Aufgabenstellung brauchbare

6 http://de.wikipedia.org/wiki/Social_tagging [1.3.2008].

Materialien im Internet finden, verarbeiten und einreichen oder ihren Kommilitoninnen und Kommilitonen zur Verfügung stellen (Dodge, 1997).

6 „E-Klausur“ und alternative E-Assessment-Formen

Im Pilotkurs „Cultural Studies“ wurde die Form einer „E-Klausur“ unter Verwendung der Open Source Software ILIAS erstmals erprobt. Die Studierenden erhielten eine Audiodatei, zu der sie Fragen schriftlich am Computer beantworten mussten, es wurde konkretes Wissen aus dem Kurs schriftlich abgefragt und schließlich musste anhand eines Fotos interpretatorische Arbeit geleistet werden.

Diese Klausurform setzt genügend Rechnerplätze voraus. Sie ist in der Vorbereitung sehr aufwändig, da alle Rechner nach gespeicherten Inhalten überprüft und die Kopfhörer getestet werden. Zudem müssen Cookies für den Zugriff auf ILIAS zugelassen sein und jedem/r Studierenden ein persönliches Passwort zugewiesen werden. Diese Vorarbeiten wurden durch die technische Projektmitarbeiterin, eine Hilfskraft und die Dozentin geleistet und waren nur deshalb realisierbar, da es sich um eine kleine zu betreuende Gruppe (18 Personen) handelte. Für größere Gruppen müssten zur Betreuung wesentlich mehr Mitarbeiter/innen zur Verfügung stehen.

Trotz ausführlicher Vorabtests trat während der Klausur ein technisches Problem auf. Durch eine vorprogrammierte Time-Out-Funktion, die bei den Probedurchläufen nicht aufgefallen war, verloren einige Studierende, die lange Zeit am Rechner inaktiv waren, bereits eingetippte Daten.

Dieses Problem ließ sich schnell beheben und kann in Zukunft leicht vermieden werden. Stattdessen können jedoch so ‚einfache‘ wie alltägliche Probleme wie ein defekter Monitor oder der Ausfall irgendeines anderen Teiles des Technikapparates den Ablauf einer solchen Klausur erheblich stören.

Dies ist einer der Gründe, weshalb in den nachfolgenden Kursen klausurähnliche Hausarbeiten als Prüfungsleistung eingefordert werden. Diese haben teils den Charakter der zuvor benannten Webquests. Die Studierenden müssen innerhalb eines bestimmten Zeitraumes mit Hilfe des Internets bestimmte Fragen beantworten, im Klausurformat natürlich eigenständig, da sie eine Einzelnote auf diese Arbeit erhalten. Der Vorteil gegenüber einer „E-Klausur“ liegt darin, dass die Studierenden nicht alle zeitgleich Rechnerplätze benötigen, so dass eventuelle technische Defekte kein akutes Problem darstellen, keine Aufsicht geführt werden muss etc. Eine solche Aufgabenstellung schließt sich außerdem didaktisch logisch an die Kursgestaltung an, da im Kurs ebenfalls Webquests gestellt wurden.

Bei dieser Art von Aufgabenstellung muss jedoch deutlich darauf hingewiesen werden, dass genutzte Quellen kenntlich gemacht werden müssen, um Plagiate zu

vermeiden. Die Studierenden müssen nach wie vor eigenständige Leistungen erbringen, die über das Kompilieren von gefundenem Wissen hinausgehen, indem sie in eigenen Worten Sachverhalte darstellen und interpretieren.

Die Gesamtnote ist eine zusammengesetzte Note aus dem bereits beschriebenen Kollaborationsanteil (Qualität und auch Quantität an geleisteten Beiträgen in Wikis und Foren) und der klausurähnlichen Hausarbeit.

7 Bisherige Erkenntnisse und Ausblick

Das hier vorgestellte Konzept wird kontinuierlich angepasst und überarbeitet. Die Studierenden werden hierbei maßgeblich mit einbezogen, indem die Ergebnisse der von ihnen ausgefüllten Evaluationen soweit wie möglich berücksichtigt werden. Die Inhalte der Kurse sind nicht statisch, sondern werden angepasst und ausgebaut. Wie bereits erwähnt, ist dies im Bezug auf Aktualität und Authentizität bedingt durch das Thema „Cultural Studies“ besonders wichtig.

Zusammenfassend ergeben sich die folgenden Erkenntnisse aus dem bisherigen Projektverlauf und den Evaluationen: Die befragten Studierenden bevorzugen Blended-Learning-Szenarien gegenüber reinen Präsenzveranstaltungen. Trotz der geringen Erfahrung sind die meisten Studierenden hoch motiviert. Diese Motivation kann positiv für die Einführung des E-Learning genutzt werden, auch über CELEB hinaus. Bei bestimmten kommunikativen Werkzeugen war bereits Erfahrung vorhanden (Chat, Forum). Diese Features der Plattform wurden teilweise selbstständig und ohne Anleitung genutzt. Die Auswertung ergab eine grundsätzlich gute Akzeptanz des Contents. Studierende fühlen sich besser vorbereitet und schätzen vor allem die zeit- und ortsunabhängige Arbeitsmöglichkeit. Für die unerfahrene Zielgruppe Erstsemester ist eine ausführlichere technische Einführung notwendig, um technischen Problemen vorzubeugen. Es muss darauf geachtet werden, dass die vorhandene Motivation nicht durch technische Probleme beeinträchtigt wird. Ungleiche Motivation bei der Teilnahme an kooperativen E-Learning-Elementen (Forum) werden durch die Schaffung von Anreizen, z.B. die Einbeziehung der Aktivitäten in die Benotung ausgeglichen. Technische Betreuung wird kaum in Anspruch genommen, obwohl Bedarf vorhanden ist. Hier helfen eine stärkere Motivierung der Studierenden zur Nutzung der Angebote und die Schaffung von Alternativen zu persönlichen Anfragen, z.B. in Form von FAQs oder einem Weblog.

Probleme ergaben sich in den folgenden Bereichen: Studierende wünschen eine optisch ansprechende Nutzeroberfläche, die übersichtlicher ist. Hier zeigen sich die Grenzen der vorgegebenen Lernplattform. Teilweise wurden Zeitprobleme bei der Vorbereitung von Seminarsitzungen angegeben, da es für Dozentinnen und Dozenten nicht einfach ist, den Zeitaufwand einer Internetrecherche vorherzubestim-

men. Auch aus anderen Projektkursen berichteten Studierende, sie hätten für ihren E-Learning-Kurs weitaus mehr Zeit verwendet als für ihre Präsenzveranstaltungen. Dies wurde jedoch erstaunlicherweise nicht negativ gewertet. Als problematisch erweisen sich nach wie vor unklare Urheberrechtsregelungen für die Digitalisierung der Literatur und die Nutzung multimedialer Inhalte in Lehre und Forschung.

Die Grenzen des Möglichen sind im Bereich E-Learning in der Hochschullandschaft noch lange nicht ausgeschöpft. In manchen Studiengängen finden Planspiele virtuell in Second Life statt. Im Bereich Englische Sprache gibt es unter anderem das Beispiel der Universität Düsseldorf, an der ein mittelalterliches englisches Dorf in Second Life entstanden ist (Ruth, 2007). Lernspiele mit Avataren und Avatariinnen und alternativen Wirklichkeiten unter dem Stichwort Game Based Learning gehen noch einen Schritt weiter als das in diesem Beitrag beschriebene E-Learning. Auf lange Sicht scheint dies eine generelle Tendenz zu sein, der sich vielleicht bald keine Universität und auch kein Studiengang mehr entziehen kann.

Literatur

- Baumgartner, P. (2006). Social Software & E-Learning. *Computer + Personal (CoPers), Schwerpunktheft: E-Learning und Social Software* (8)34, 20–22.
Verfügbar unter: http://www.peter.baumgartner.name/article-de/social-software_copers.pdf/view [28.2.2008].
- Dodge, B. (1997). *Some Thoughts about Webquests*. Verfügbar unter: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html [25.2.2008].
- Gemeinschaftliches Indexieren*. Verfügbar unter: http://de.wikipedia.org/wiki/Gemeinschaftliches_Indexieren [13.3.2008].
- Reinmann, G. (2007). *Bologna in Zeiten der Web 2.0. Assessment als Gestaltungsfaktor*. Arbeitsbericht 16. Augsburg: Universität Augsburg, Medienpädagogik.
Verfügbar unter: <http://www.imb-uni-augsburg.de/files/Arbeitsbericht16.pdf> [17.3.2008].
- Ruth, A. (2007). Studenten in der Internet-Parallelwelt – Heine-Universität erobert Second Life. *RP Online, Nachrichten aus Düsseldorf*, 26.09. Verfügbar unter: <http://www.rp-online.de/public/article/regional/duesseldorf/duesseldorf-stadt/nachrichten/483916> [17.3.2008].