

Kommunizieren in einer Lernumgebung: Möglichkeiten und Grenzen

Ch. A. Wüthrich

Fakultät Medien

Bauhaus-Universität Weimar

fakultät medien
[faculty of media]

Motivation

- Jeder lernt, aber jeder lernt unterschiedlich
- Unterschiedliche Lernziele, unterschiedliche Fächer, die "anders" gelernt werden
- Lernen ist nicht nur die multimediale Vorbereitung des Materials
- Lernen von Zuhause hat öfters Motivierungsprobleme
- Online-Hilfe nicht immer einfach:
 - unterschiedliche Zeiten
 - allein zuhause
 - Studium nicht "nur" das Material

- Situation für den Lernenden:
 - Job für das ganze Leben ist nicht mehr erlernbar
 - Neue Berufe, neue Technologien
 - Peripherie hat weniger Zugang zu moderner Ausbildung
 - Bedürfnis für Weiterbildung in zyklischen Phasen
 - Internet ist überall verfügbar und schafft Zugang zu guten Ausbildungsinstitutionen

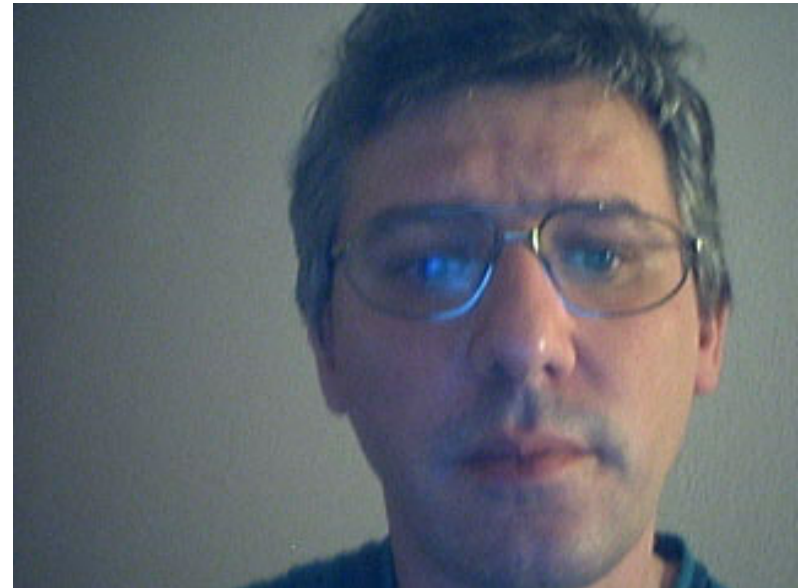
- Situation für den Lehrenden:

Warum die Arbeit vom Vorlesungssaal aus machen, wenn man heutzutage ortsunabhängig besser (?!) lehren kann?

Anderswo



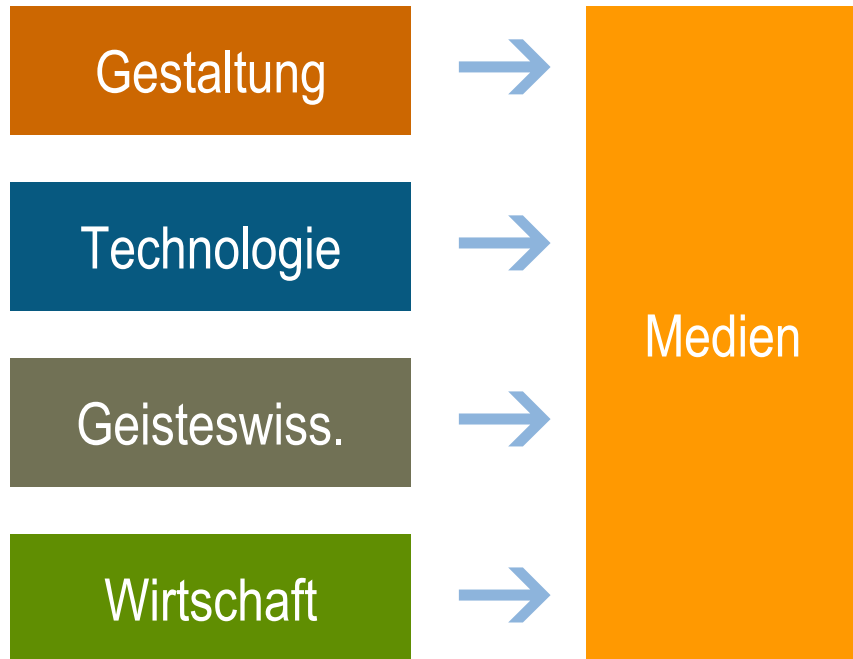
Von zu Hause



- Warum Medienquadrat?
 - Medienstudiengänge: die komplette Vielfalt.
 - Charakteristiken unterschiedlicher Disziplinen
 - Besonderheiten
 - Herausforderungen
 - Lernen in einem interdisziplinären Umfeld
 - Anforderungen an E-Learning Systeme
 - Zu berücksichtigende Merkmale
 - Werkzeuge zur Unterstützung der Kommunikation
 - Schlussfolgerungen

- In Deutschland gab es in den letzten Jahren eine boomartige Explosion
 - Mediengestaltung
 - Medienwissenschaften
 - Medien-Informatik / Medientechnik
 - Medienwirtschaft
- Unzählige Hochschulen haben den Schritt gewagt
- Beispiel: Das Weimarer Modell

Medien studieren in Weimar



- Fakultät aus vier Kompetenzstrecken
 - Kunst und Gestaltung
 - Technologie
 - Medienwissenschaft
 - Wirtschaftswissenschaften

- Interdisziplinarität durch gemeinsame Lehr- und Forschungsthemen

- Medienstudiengänge verlangen Interdisziplinarität
- Sehr unterschiedliche Kulturen, und sehr unterschiedliche Lern- und Lehrmethoden
- Ein Alptraum für E-Learning Plattformen, wegen unterschiedlichen Nutzerkategorien
- Perfektes Beispiel um gemeinsame Faktoren zu kristallisieren
- Perfekte Herausforderung: Testen auf einem völlig cross-kulturellen Umfeld

Der Online-Studiengang

- Komplette online abgewickelt
 - Paritätsprinzip:
 - 1/3 Geistes- und Wirtschaftswissenschaften
 - 1/3 Gestaltung
 - 1/3 Technologie
 - 35 mal 2 SWS Kurse
- Kooperation zwischen 5 Hochschulen
 - Universität Bielefeld (Informatik)
 - HFF Potsdam (Filmwissenschaften)
 - HDK Berlin (Gestaltung)
 - Fachhochschule Bielefeld (Gestaltung)
 - Bauhaus-Uni Weimar (Gestaltung, Medienwissenschaft, Medienwirtschaft, Technologie)

Wie lernen Geisteswissenschaftler?

- Frontale Vorlesungen
- Seminare:
 - Texte lesen / Filme und Fernsehen anschauen (Kenne dein Material!)
 - Diskussion über Texte (gemeinsam oder im Gespräch)
 - Referate
 - Kritik durch Lehrer
 - Klausuren

Wie lernen Wirtschaftswissenschaftler?

- Frontale Vorlesungen
- Seminare:
 - Referate / Recherche (Kenne die Ansätze!)
 - Präsentation und Aufarbeitung des Materials
 - Essays
 - Planspiele (z.B. Marketing Challenge)
- Klausuren

Wie lernen Gestalter?

- Werkzeugsvermittlung (Kenne deine Werkzeuge!)
- Thematische Orientierung / Recherche
- Kritik / Offene Diskussion
- Überarbeitung des Entwurfes / Neuanfang
- Endobjektpräsentation

Wie lernen Technologen/Naturwissenschaftler?

- Frontale Vorlesung (Kenne die Grundlagen!)
- Übung / Praktischer Anteil / Beleg / Projekt
- Seminare, Referate
- Prüfungsabschluss / Klausuren

Gemeinsamkeiten?

- Auf den ersten Blick: Sehr wenige (bunte Vielfalt)
 - vom einsamen Lesen, zur Entwurfsdiskussion, zum Referat, zur Übung, zur vielfältigen Präsentation
- Aber es gibt doch Gemeinsamkeiten:
 - Recherche / Lektüre / Stoffverdauung
 - Erste Entwürfe / Präsentation / Übungslösung
 - Diskussion / Kritik
 - Individuell
 - In Gruppen
 - Präsentation der Endergebnisse
- Also: Recherche UND Diskussion, dann Präsentation

Gemeinsamkeiten?

In andere Worten:

- Materialstudie
 - Annotation / Diskussion über Material mit Kollegen
- Kommunikationsphase
 - in Gruppen
 - im individuellen Gespräch
 - Aufarbeitung
- Öffentliche Präsentation / Prüfung
- Jede dieser Komponenten trägt ca. 30% des Studiums

- Materialverfügbarkeit
 - Texte / Video / Multimedia Material
 - Annotierungsmöglichkeiten auf dem Material
 - Persönliche Gespräche / individuelle Kommunikation (noch nicht so wichtig)
 - Asynchrone Kommunikation (E-mail, Newsforen)
 - Textbasierter Chat
 - Videoconferencing
 - 3D-basierte Kommunikationssysteme (1 to 1)

Kommunikationsphase (meist synchron)

- in Gruppen
 - Text-basierter Chat
 - Mehrbenutzer-Videokonferenzen
 - 3D-Diskussionsräume
 - Verteilte Virtuelle Realität
- im individuellen Gespräch
 - Wie früher erwähnt

- Öffentliche Präsentation / Prüfung
 - Video / Audio Streaming
 - Broadcast
 - Verteilte Virtuelle Umgebung, inkl. 3D-Audio

 - Videoconferencing
 - 3D-Videoconferencing
 - Textbasierte Abgabe

Morale: Kommunitationsunterstützung

- Kein E-Learning OHNE vernünftige Kommunikation
- Wie weit sind wir mit Kommunikationsunterstützung?
- Leider noch am Anfang
 - Meistens text-basiert
 - Für chatten (freie Zeit) orientiert
 - Nicht für Kommunikation über konkrete Gegenstände
 - Audio/Video nur bedingt im praktischen Umfeld umsetzbar

- Heute:
- Diskussions-Forum
- Individueller Chat

Auswahl der Lernebene: m2 Projekt TESTLAUF v1.0

m2 Projekt

Persönliche Ansicht Lernmaterial Verwaltung m^2 Projektarbeit Authoring Abmelden

M2 Aktuell
Nachrichten
Diskussionsforen
Mein Kalender
Meine Aufgaben
Kommunikation
Sofortnachrichten
Chatraum verwalten
Meine Chats anzeigen
Alle Chats

DIE PLATTFORM

| Themen | Beiträge | Antworten | Neuste vom |
|--|----------|-----------|------------------------|
| barrierefreier Zugang (Accessibility) Ab sofort gilt die "Verordnung zur Schaffung barrierefreier Informationstechnik nach dem Behindertengleichstellungsgesetz". Es enthält verbindliche Richtlinien für die Erstellung von öffentlichen Internetangeboten. Leider führt dieses Gesetz dazu, daß uns Gestaltern nahezu jede Möglichkeit zur Gestaltung genommen wird. | 3 | 1 | 2002-11-13 11:23:26 |
| Das neue Interface Vorschläge und Meinungen zum neuen Interface | 1 | 2 | 2003-01-29 14:46:02 |
| Features / Funktionen Was fehlt noch an Funktionen? | 4 | 1 | 2002-07-23 10:35:59 |
| Workshop Potsdam | | | |

To: ICQ# 72397377 Nick: .[NIK]. Email: NVA

8.) luf (1:32 PM) :
Kannst Du mir bitte mal deine Notizen für die Mathematikvorlesung schicken?

8.) luf (1:33 PM) :
Ich komm damit nicht so recht klar

Nik Böttcher (1:33 PM) :
Gerne. Ich brauche nur deine email-adresse. ist ganz einfach, kann ich dir gern erklären

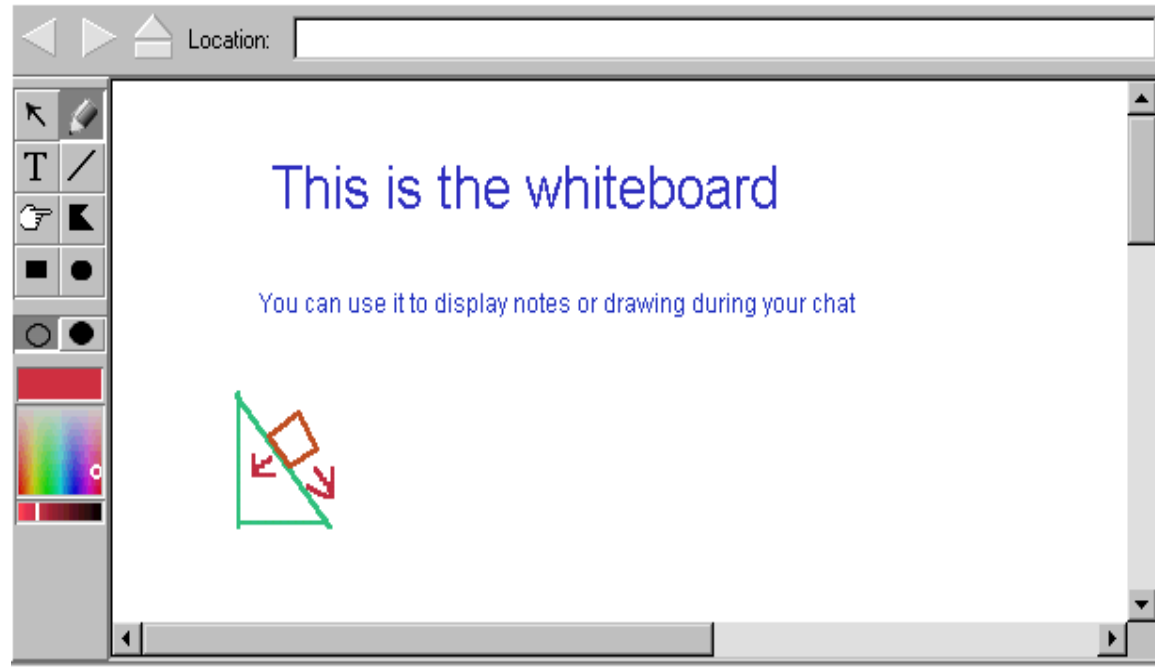
Chars: 4

dank

Send by:
 ICQ SMS E-mail

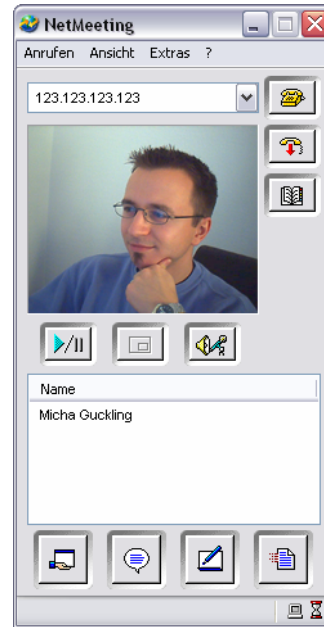
- Heute:

- Whiteboard



Technologiebeispiele

- Heute:
 - Individuelle Videokonferenz
 - Mehrbenutzer-Videokonferenz



- Textbasierte Kommunikation:
 - Gut für informelle Unterhaltung
 - Wie zeige ich?
 - Schwierig für Diskussion über Gegenstände
- Whiteboard
 - Gemeinsamer Gegenstand
 - Sehr primitiv
- Videokonferenzen
 - Subjektive Sicht
 - In die Kamera schauen
 - Gemeinsame Gegenstände

Technologiebeispiele

- Morgen:
 - Tischdiskussion

- Avatar-basierte Kommunikation



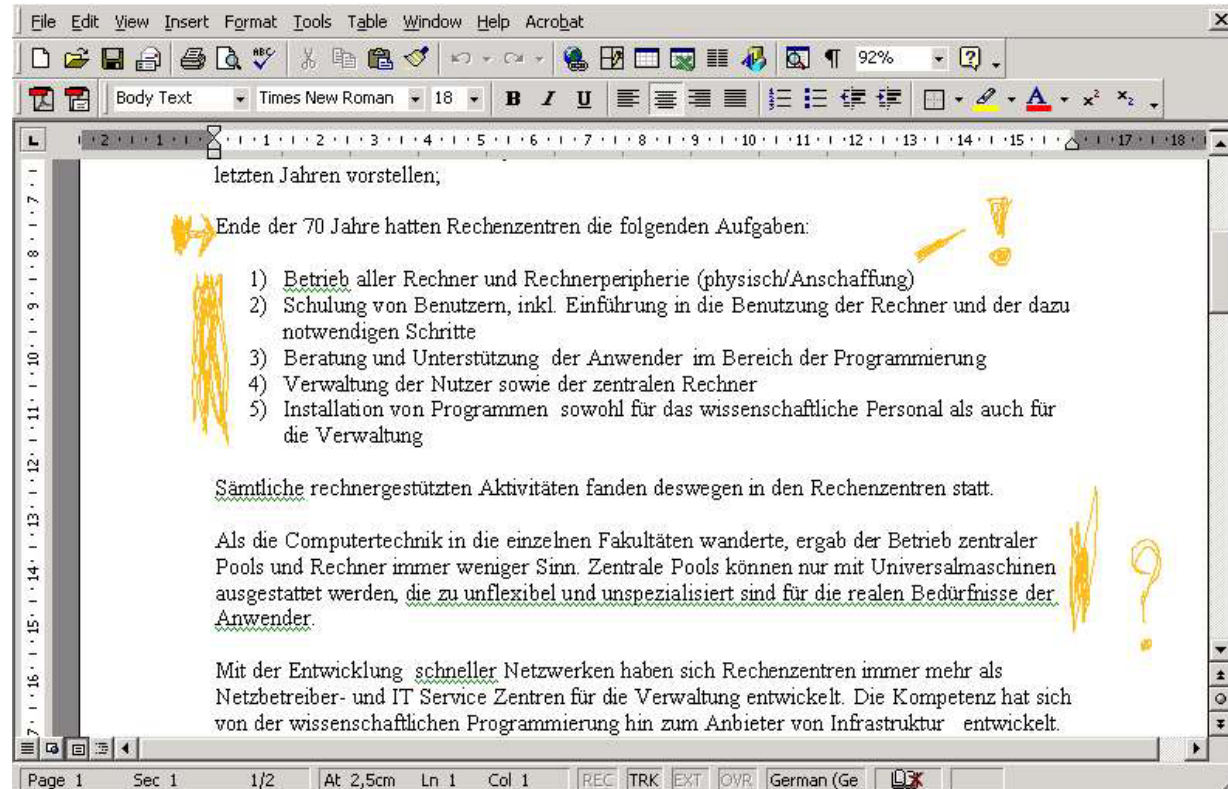
Technologiebeispiele

- Morgen:
 - Tischdiskussion mit Desktop?
 - Rednerpult?



- Morgen:

- Annotierte Dokumente?



Schlussfolgerungen

- Lernumgebungen sind heute noch statisch und die Kommunikationswerkzeuge sind einfach
- Kommunikation ein wesentlicher Bestandteil vom Lernen: Sie ist motivierend und Teil eines Studiums
- Eine E-Learning Plattform muss sich nicht an vorhandenen Technologien festhalten, Fantasie ist gefragt
- Experimentierfreudigkeit
- Je besser die Kommunikation, desto mehr Chancen der Nutzung

Offene Punkte

- Wie wird die nächste Jugendgeneration damit umgehen?
- Wie viel Kommunikation kann über eine elektronische Plattform stattfinden, und kann es tatsächlich die "face to face"-Kommunikation ersetzen?
- Ist Bandbreite ein Problem?
- Welche Tools sind für welche Aufgabe geeignet? Optimierung der Bandbreite!
- Kann man „gefahrlos“ einen Studiengang online absolvieren?

Offene Punkte

- Darf ich endlich während einer Studentenbetreuung ein solches Panorama sehen?



- Weitere Informationen: www.uni-weimar.de/m2

The screenshot shows a web browser window titled "M2 Kursrendering Pretest - Microsoft Internet Explorer". The browser displays the M2 logo and "SCORM™ Version 1.2". On the left, a tree view shows the course structure:

- Einführung in die Informatik
 - Einführung
 - Programmiersprache
 - Zweck und Anwendung
 - Maschinenorientierte und algorithmi:
 - Programmentwicklungszyklus
 - Die Programmiersprache Pascal
 - Datentypen
 - Struktur von Pascal-Programme
 - Algorithmen und Datenstrukturen
 - Compilierbau
 - Die ersten Phase eines Compilers: Sc
 - Software-Entwicklung

On the right, a flowchart titled "1 Programm editieren Programm übersetzen" and "2 Programm linken" is shown. The flowchart starts with a decision diamond labeled "1". If "ja" (yes), it proceeds to step 2. If "nein" (no), it loops back to step 1. Step 2 is another decision diamond. If "ja", it loops back to step 1. If "nein", it proceeds to the next step.

Text instructions for step 1:

1. das Programm editieren und übersetzen;
2. das Programm laden und ablaufen lassen, falls in der Übersetzung kein Fehler wird rückgemeldet;
3. das Programm testen.