

## 1 Protokoll zur „Open Space“ Konferenz

.....

Dass Web 2.0 auch im E-Learning-Bereich zum Modethema avanciert ist, zeigte sich auf der Open Space Tagung an dem regen Zulauf der Arbeitsgruppe „Lerneraktivierung durch Web 2.0 und Social Software“. Über 20 Kongressbesucher/innen fanden sich unter der Moderation von Prof. Christine Bescherer zusammen, um sich zu ihren freud- und leidvollen Erfahrungen mit Wikis, Weblogs oder Second Life auszutauschen.

Spannend war insbesondere der vielseitige Erfahrungshintergrund innerhalb der Gruppe. So berichtete ein Hochschullehrender von einem inzwischen 1000-Seiten umfassenden Wiki-Projekt als einem eher zufälligen Erfolg: „Die Bedingungen, wann es funktioniert und wann nicht, sind nach wie vor unklar“. Ein weiterer Teilnehmer führt aktuell ein Seminar in und zu Second Life durch – seine bisherigen Erfahrungen sind eher gemischter Natur. Insgesamt zeigte sich ein auffällig hohes Interesse für virtuelle Welten und grafisch aufwändige Szenarien. Gleichzeitig wurde aber auch die Bedeutung niedrigschwelliger technischer Werkzeuge betont, um für breite Nutzergruppen eine aktive Teilhabe zu ermöglichen – quasi als „Einstiegsdroge in die Medienkompetenz“. Als weiterer Zugang zu Web 2.0 wurde das Thema Mobile Learning genannt. Unabhängig von einer konkreten technischen Infrastruktur ging es sehr vielen Teilnehmenden um die „didaktisch sinnvolle Integration“ neuer Werkzeuge. Neben der Einbettung in die Lehre wurden auch Beispiele für die Nutzung von Blogs und Wikis zum fakultäts- oder organisationsinternen Wissensmanagement genannt. Ein Beispiel ist hier das Studienberatungs-Wiki der Universität Tübingen, das ausschließlich von den Mitarbeiter/innen geführt wird.

Entsprechend dem vielfältigen Erfahrungshintergrund wurden auch diverse Fragestellungen in der Diskussion angerissen, darunter die folgenden Aspekte:

- Wenn ich ein Wiki als kollaborative Plattform innerhalb der Fakultät nutze, wie kann ich dann die Mitarbeiter/innen zum Mitschreiben motivieren?
- Wenn Viele in einem Wiki schreiben, wie kann ich die Qualität der Beiträge sichern?
- Welche Probleme und Chancen ergeben sich mit einer höheren Transparenz und wie sieht eine angemessene informationelle Selbstverantwortung aus?
- Wie kann der adäquate Umgang (z.B. Betreuung und Benotung) mit heterogenen Studierendengruppen unterstützt werden – zum Beispiel durch den Einsatz von E-Portfolios?
- Wie kann Problemen wie Vandalismus (in Wikis) und Flaming (in Foren) begegnet werden, wenn gleichzeitig eine Aktivierung durch die Option der anonymen Beteiligung erfolgen soll?
- Wie kann ein geeigneter Support aussehen, um nicht nur die Navigation und (kritische) Rezeption, sondern auch das aktive Handeln in Web-2.0-Umgebungen (z.B. Second Life) zu fördern?

Ein weiterer Diskussionsstrang drehte sich um die Bedeutung des Begriffs Web 2.0. Hier zeigte sich der Facettenreichtum des Modeworts. Ein Teilnehmer schloss intuitiv („mehr gefühlsmäßig“) Wikis aus. Andere betonten gerade kooperative und kollaborative Nutzungsszenarien als Wesen von Web 2.0. In der Diskussion wurden eine Reihe typischer Schlagworte aus der Web-2.0-Sphäre genannt – zum Beispiel „Mikromärkte und Long Tail“, „Weisheit der Massen“, „Demokratisierung und Egalisierung bei der Beteiligung“.

Um trotz der Größe der Gruppe eine intensive Auseinandersetzung mit dem Themengebiet zu ermöglichen und die Arbeit insgesamt zu konkretisieren, wurden am ersten Tag Kleingruppen gebildet. Diese sollten den Einsatz von Web-2.0-Werkzeugen szenarienbasiert durchspielen. Dabei wurden Anwendungskonzepte für drei fiktive Fallbeispiele entwickelt: Mathefachvorlesung mit 100 bis 200 bzw. mit 2000 Studierenden; Groupware für den Lehrkörper auf Fakultätsebene; Ergänzung virtueller Labore und Praktika.

In einem Zwischenfazit präsentierten die Arbeitsgruppen ihre Ergebnisse. Allgemein zeigte sich, dass Technikeinsatz zunächst von den Funktionen der Lehrveranstaltung bzw. den Aufgaben in der Organisation her gedacht wird, bevor es um die konkreten Werkzeuge geht.

Die Mathe-Gruppe kürzte die Präsenzvorlesung als überflüssige Variable aus der Gleichung Web-2.0-Lehrveranstaltung heraus. Eigentlich reiche ein Dozierendenblog, in dem die Lernenden Lesehinweise und Übungsblätter vorfinden. Zudem sollte das Blog für Rückfragen genutzt werden. Auch fachdidaktische Fragen spielten eine Rolle. Mathematisches Denken lässt sich besonders gut aus Fehlern lernen. Fehlerhafte Antworten sollten mit den Studierenden besprochen und nicht einfach nur korrigiert werden. Von daher schied auf den ersten Blick ein Wiki, in dem Fehler nicht bestehen bleiben, sondern durch die Gruppe bereinigt werden, als Option aus. In einem weiteren Schritt entstand dann jedoch die Idee eines kollaborativ erstellten Mathe-Lehrwerks auf Wiki-Basis, in dem die Studierenden typische Fehler und die zugrunde liegenden Misskonzepte beschreiben.

Die Gruppe „Labor“ erarbeitete vier Konzepte zum Technikeinsatz: Die begleitende Dokumentation von Lehr- und Lernprozessen; die Förderung der Kooperation innerhalb und zwischen den Arbeitsgruppen durch Peer Assessment; die Publikation von Ergebnissen und deren individuelle Syndizierung durch kategorienspezifische RSS-Feeds sowie allgemein die Reflexion des eigenen Lernprozesses.

Die Fakultätsgruppe konzentrierte sich auf die Unterstützung der Gremienarbeit und hatte hierbei typische Aufgaben wie Berichtslegung und Akkreditierungsverfahren im Sinn. Als zentral wurde der Umgang mit Dokumenten erachtet. Diese werden in Online-Umgebungen auf eine bestimmte Weise arrangiert. Per Tagging können die Dokumente zusätzlich zu den vorgegebenen Strukturen gemeinsam klassifiziert werden. Per Wiki lassen sich zudem Inhalte kollaborativ erarbeiten. Potential wurde auch RSS-basierten Benachrichtigungssystemen zugesprochen, die über Änderungen in der Online-Umgebung informieren – auf Wunsch auch mobil aufs Handy.

Am zweiten Tag der Konferenz war die Web-2.0-Gefolgschaft auf die Hälfte geschmolzen. Viele Teilnehmende hatten – ganz im Sinne des Open-Space-Konzepts – die Chance genutzt, auch in andere Gruppen hineinzuschauen. Trotz reduzierter Anzahl mangelte es nicht an kreativen Vorschlägen. Inhaltlich stand der zweite Tag ganz im Zeichen von Second Life. Auch wenn bei einer Live-Demonstration deutlich wurde, dass Navigation und Orientierung für den ungeübten Avatar durchaus nicht unaufwändig sind, wurden einige Ideen für mögliche Anwendungen entwickelt. Eine Teilnehmerin sah die bewusste „Herstellung einer Identität“ über die freie Ausgestaltung des Avatars als Werkzeug, um den Studierenden die Konstruiertheit sozialer Rollen zu verdeutlichen. Ein anderer Diskussionsteilnehmer verwies auf die Vorteile, die sich aus der vergleichsweise einfach zu handhabenden 3D-Modellieren ergeben: „Während wir in Wikis mit Dokumenten umgehen, können wir in Second Life an Objekten arbeiten“. Dies sei insbesondere für naturwissenschaftlich-technische Fächer sowie für Design und Kunst interessant. Auch angehende Betriebswirte könnten in Second Life lernen, indem sie Linden-Dollar (die Währung der virtuellen Welt) durch den Verkauf von Objekten, Grundstücken oder Dienstleistungen erwerben. Ein weiterer Vorschlag betraf die Anbahnung von Firmenkontakten für Projektseminare über Second Life. Kritisch diskutiert wurde der didaktische Mehrwert in Relation zum Zeit- und Ressourcenaufwand – sowohl auf Seiten der Lehrenden als aus Sicht für die Studierenden.

## 2Weitere Informationen im Netz

.....

*Das Portal e-teaching.org bietet bereits eine Reihe von Informationen zum Thema Web 2.0 an. Im Folgenden sind zu einigen einschlägigen Stichworten weiterführende Informationen und Hinweise zusammengefasst.*

### **Web 2.0**

Panke, S. (2007). Unterwegs im Web 2.0: Charakteristiken und Potenziale.

e-teaching.org: <http://www.e-teaching.org/didaktik/theorie/informelleslernen/Web2.pdf>

Was steckt hinter dem Schlagwort Web 2.0? Entscheidend sind nicht die verwendeten Technologien, sondern vielmehr das Zusammenspiel sozialer Entwicklungen und technischer Elemente. Der Artikel beleuchtet einige grundlegende Web 2.0 Prinzipien anhand von Beispielen und gibt einen Ausblick auf Potenziale und Probleme im Kontext von E-Learning.



Wer zu Web 2.0 weiterdiskutieren möchte, hat bei e-teaching.org in einer virtuellen Ringvorlesung die Gelegenheit. Der Kommunikationssoziologe Dr. Jan Schmidt ist stellvertretender Leiter der Forschungsstelle "Neue Kommunikationsmedien" (FoNK) an der Universität Bamberg und gilt insbesondere als Experte für die Anwendung von Weblogs in unterschiedlichen Kontexten. Im Forum können bis zum 22.06 Fragen an ihn gestellt werden. Ein Webcast führt in

das Thema ein. Die Vortragsaufzeichnung und weitere Informationen gibt es im Community-Bereich:

<http://www.e-teaching.org/community/communityevents/ringvorlesung/>

## Second Life



Seit dem 20. März 2007 besitzt Baden-Württemberg eine Insel in Second Life. Der Auftritt wurde im Rahmen des „Innovationsprogramms Web 2.0“ der MFG organisiert. Das Land ist weitestgehend verteilt, aber ein Ausbau der Insel ist geplant. Für weitere Informationen steht Veit Strasser (MFG) als Ansprechpartner zur Verfügung. Außerdem findet am 11. Juli im Medienforum Freiburg eine Info-Veranstaltung statt: [http://www.epark-freiburg.net/aktuelles/V\\_Second-Life.html](http://www.epark-freiburg.net/aktuelles/V_Second-Life.html)

Wer Näheres zum Aufwand einer Second-Life-Präsenz erfahren möchte, ist im HCI-Second-Life-Blog richtig: Hier wird das SL-Projekt des Lehrstuhls Mensch-Computer-Interaktion der Universität Konstanz dokumentiert. In Zusammenarbeit mit dem Land Baden-Württemberg und der MFG entsteht ein Auftritt des Studiengangs Information Engineering in Second-Life.

<http://hci-secondlife.blogspot.com/>

## Virtuelle Realität

Schwan, S. & Buder, J. (2005): Virtuelle Realität und E-Learning.

e-teaching.org: <http://www.e-teaching.org/didaktik/gestaltung/vr/vr.pdf>

Virtuelle Realitäten halten Einzug in die Lehre: Stephan Schwan und Jürgen Buder fassen Forschungsergebnisse aus pädagogischer Sicht zusammen und betrachten Fragen der sinnvollen Veranschaulichung von Lerninhalten, der Gestaltung von Handlungsmöglichkeiten der Lernenden, der Darstellung ihrer personalen Präsenz und der Organisation von virtuellen Lernumgebungen.

## Game Based Learning

Prof. Dr. Stephan Schwan vom Institut für Wissensmedien hat in einer Ringvorlesung (21.-27. Mai 2007) aktuelle Forschungsergebnisse zu Game Based Learning per Live-Webcast und in einer Forumsdiskussion dargestellt. Zudem findet sich ein Langtext zum Thema im Portal. Alle Informationen sind im Community-Bereich zusammengestellt:

[http://www.e-teaching.org/community/etforum/et\\_newsSelection?catfilter=id6](http://www.e-teaching.org/community/etforum/et_newsSelection?catfilter=id6)