

SVEA

PROMOTING WEB 2.0 IN VET AND ADULT TRAINING

SVEA

ka.bett //
didactic design
DIDAKTISCHE KOMPETENZ FÜR E-LEARNING

Web 2.0 Einsatz in der beruflichen Weiterbildung und der Erwachsenenbildung

Stuttgart, 10. Mai 2011



MFG Innovationsagentur
für IT und Medien

www.svea-project.eu



Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

Was ist E-Learning1.0?

„Der Begriff E-Learning beschreibt alle Formen des Lehrens und Lernens, bei denen digitale Medien für die **Präsentation** und **Distribution** von Lernmaterialien sowie zur Unterstützung zwischenmenschlicher **Kommunikation** zum Einsatz kommen, mit dem Ziel **räumliche Distanzen** zu überwinden.“



(Bloh & Lehmann, 2002)

Was ist Blended Learning?

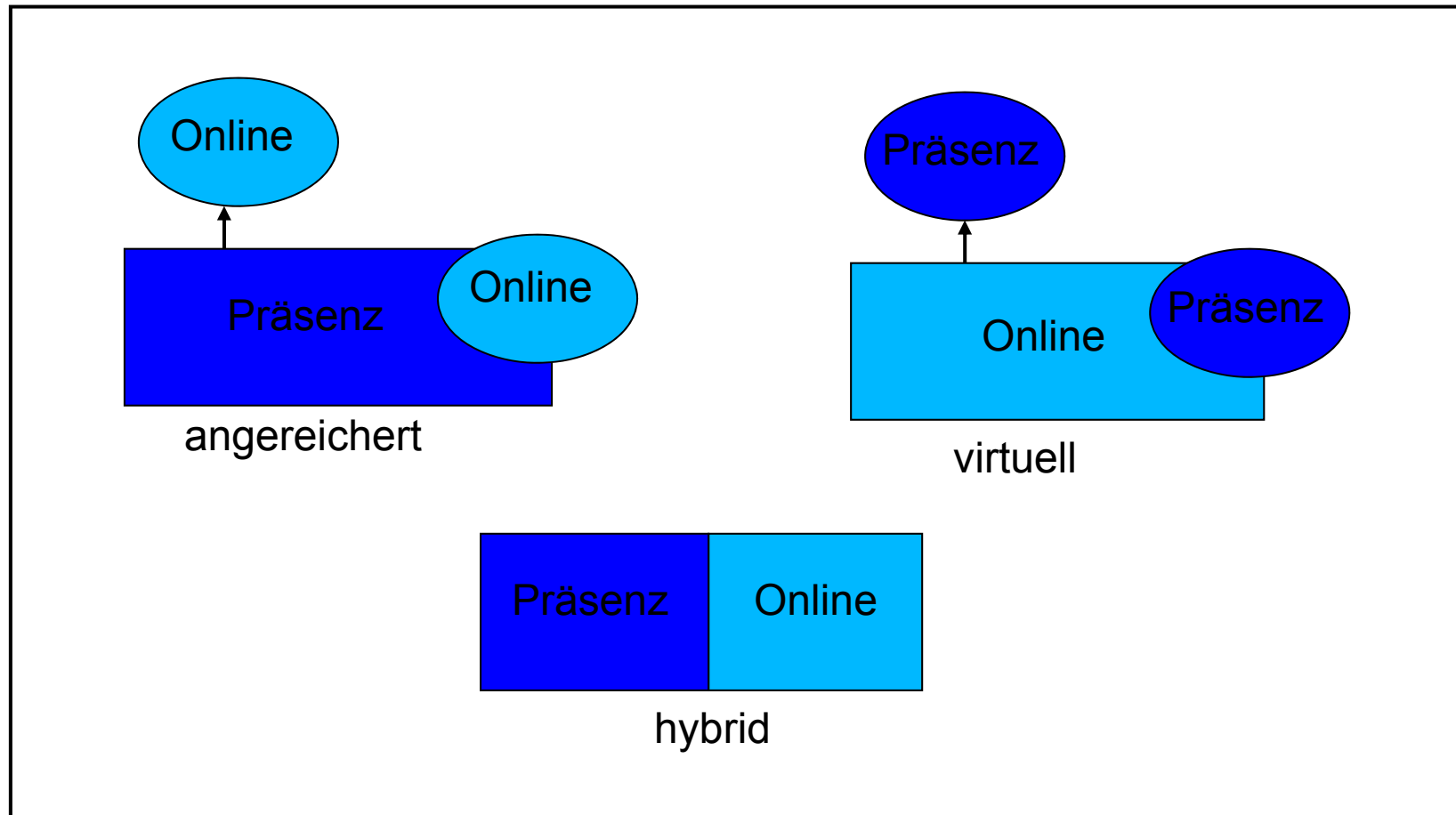
„Blended Learning, meint nichts anderes als die **Verknüpfung** von **Präsenz-** und **Online-Lernen**.

Die Idee ist nicht neu und bereits unter verschiedenen Begriffen bekannt:
Hybrides Lernen, Distributed Learning,
Integrativer Modus, Flexible Learning etc.



(Bloh & Lehmann, 2002)

Formen des Blended Learning



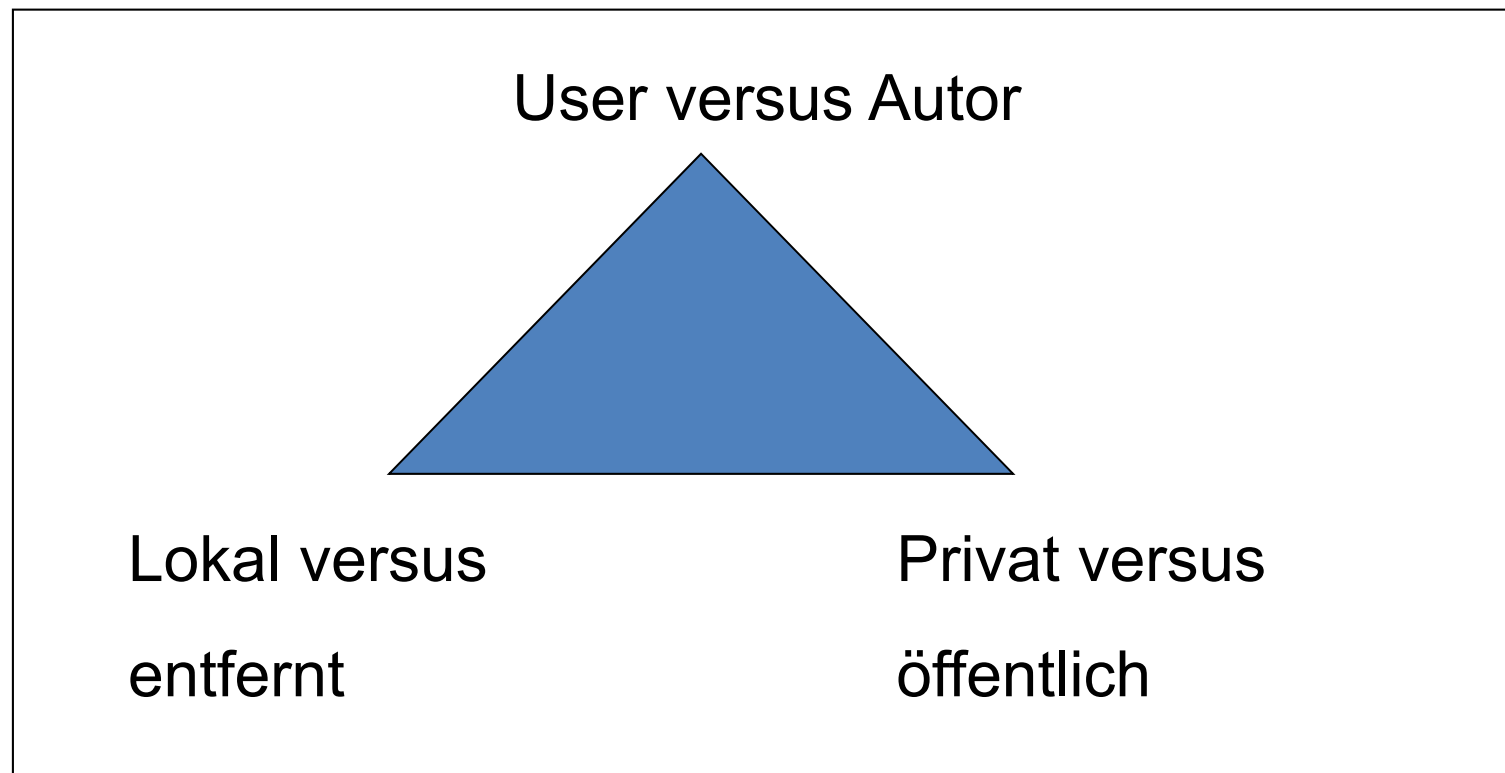
Was ist “E-Learning 2.0” ?

Web 2.0 beschreibt das Phänomen, dass Nutzer frei im Netz verfügbare Inhalte selbst erstellen, verwalten und bearbeiten mit Hilfe von interaktiven Anwendungen.

Die technische Umsetzung erfolgt z.B. durch: Wikis, Bild- und Videoportale und Tauschbörsen.



Web 2.0: Grenzen verschieben sich und lösen sich auf!



E-Learning mit Web 2.0

- Selbstständiges und meistens informelles Lernen
- Gemeinschaftliche Entwicklung und Zusammenstellung des Inhalts durch die Nutzer ▶ user-generated content
- Community-bezogenes Tagging durch die Nutzer
- Qualitätsbeurteilung durch Peers
- Sich auflösende Trennung zwischen Lehrenden und Lernenden ▶ neue Rollenverteilung

Social Software

Inhalte heute im Kurs

- Wikis
- Blogs
- Podcast



Inhalte in SVEA

- Facebook
- Blogging
- Document Sharing (Slide Share, Google docs)
- Photo Sharing (Flickr...)
- Video Sharing
- Social Bookmarking
- Wikis
- Web 2.0 Communications (Skype, MSN Chat...)

Was ist ein Wiki

Das Wiki-Prinzip

- ⇒ Einfaches und schnelles Editieren
- ⇒ Vielfältige Wiki-Links
- ⇒ Keine hierarchische Hypertextstruktur
- ⇒ Versionierung und Aktualität des Textes
- ⇒ Fokus auf kooperatives Produkt
- ⇒ Flexibilität und Skalierbarkeit

(Moskaliuk & Kimmerle, 2008)

Wiki - psychosoziale Prinzipien

- ⇒ **Offenheit** - Inhalte sind frei zugänglich
- ⇒ **Selbstorganisation** - “User generated Content”
- ⇒ **Autonomie** - Nutzer sollten selbst entscheiden können
- ⇒ **Interesse und persönliche Relevanz**
 - ist eine notwendige Voraussetzung für Beteiligung
- ⇒ **Diversität** - weniger erfahrene und erfahrene Nutzer profitieren von einander
- ⇒ **“Serendipity Effekt”** - Nutzer stoßen auf Inhalte, nach denen sie eigentlich nicht gesucht haben, die aber relevant für die Aufgabe oder das Lernen sein können

Wiki - Einsatzmöglichkeiten

⇒ Verfassen von **Referaten** und **Lerntexten**

Ziel ist dabei die kollaborative Textproduktion.

⇒ **Projektkoordination** und **-dokumentation**

Innerhalb von Arbeitsgruppen können Wikis zur Ideensammlung, Kommunikationskoordination und Dokumentation dienen.

⇒ **Informelle Kommunikation**

Von Lernenden können Wikis als informelle Informations-/Kommunikationsplattform genutzt werden.

⇒ *Beispiel Uni Stuttgart: Gemeinsame Produktion von **Veranstaltungsskripten***

<http://www.e-teaching.org/didaktik/kommunikation/wikis/>

Was sind Blogs?

- Weblog -> Blog
 - Häufig aktualisierte Website, die alle für den Blogger interessanten Internet-Seiten festhält („logt“)
 - Verlinkung von besuchten Seiten
 - Blog-Posts
- ☞ Verlinkung = Austausch von Informationen, Meinungen, Quellen usw.



Weblogs zur Unterstützung von Projekten oder Gruppenarbeiten

- Kommunikation und Interaktion durch die Verlinkung
- Zeitpläne, Sitzungsprotokolle
- Ankündigung von synchronen Treffen
- Präsentation und Dokumentierung von Ergebnissen

Wikis versus Blogs

Wikis

- Struktuiert anhand inhaltlicher Kriterien
- Leser - Inhalt
- kollaborativ

Blogs

- Anti-chronologische Abfolge
- Leser - Kommentare
- persönlich

Was ist ein Podcast?

- Podcast = iPod + Broadcast
- Wie Radiosendung, aber man kann die Hörzeit frei wählen
- Abonnement
- Software – *Podcast Client* bzw. *Podcatcher*
iTunes, iPodder, Songbird, Juice
- www.podcast.net

Podcast als Lernressource - Vorteile

Vorteile für Lernende:

- Flexibel einsetzbar: neue Lernzeiten, neue Lernorte
- Eine Alternative zum Lesen
- Verpasste Sitzungen sind nachholbar.
- Zur Prüfungsvorbereitung, zur Wiederholung

Zusammenfassung

E-Learning 1.0

Lernumgebung = **Insel im** Internet
mit Inhalten und Werkzeugen
Lehrer überführt alle Ressourcen
auf die Insel
Lerner nutzt die vorgegebenen
Inhalte und Werkzeuge

E-Learning 2.0

Lernumgebung = **Portal ins** Internet
mit Inhalten und Werkzeugen
Lehrer stellt Wegweiser auf, aggregiert
Ressourcen
Lerner konfiguriert seine persönliche
Lern- und
Arbeitsumgebung

Zusammenfassung (Kerres, 2006)

Bei E-Learning 2.0 geht es primär um die zwei Fragen:

1. Wie können User unterstützt werden, sich in unterschiedlichster Form in der Lernumgebung aktiv zu beteiligen (user-generated content)?
2. Wie kann eine soziale Gruppenbildung in der Lernumgebung unterstützt werden (social software)?

Erfolgsfaktoren von E-Learning

Erfolgsfaktoren von E-Learning

Organisatorischer und institutioneller Rahmen

Voraussetzungen der Lehrenden

Qualifikationen
Vorerfahrungen
Betreuung/Moderation
Engagement

Didaktisches Konzept, Lehr-/Lerntheoretische Perspektive

Ziele Inhalte
Methoden Medien
(Medienmix)

Voraussetzungen der Lernenden

Vorwissen
Medienkompetenz
Motivation
Erfahrungen

Wahl einer geeigneten Technik

Passung Online-Präsenz (BL)

Einführung: Bottom-Up/Top-Down

Erfolgsfaktoren für Online-Seminare (Hemsing, 2008)

- die Reaktionszeit des Online-Tutors,
- eine gute, motivierende aber auch fachlich kompetente Online-Moderation,
- ein angemessener Seminaraufbau,
- ein für die Teilnehmenden geeignetes Niveau,
- eine angenehme Gruppenarbeit,
- eine angenehme Seminaratmosphäre,
- Praxisrelevanz und
- positive Grundhaltung gegenüber dem Online-Modus an sich.

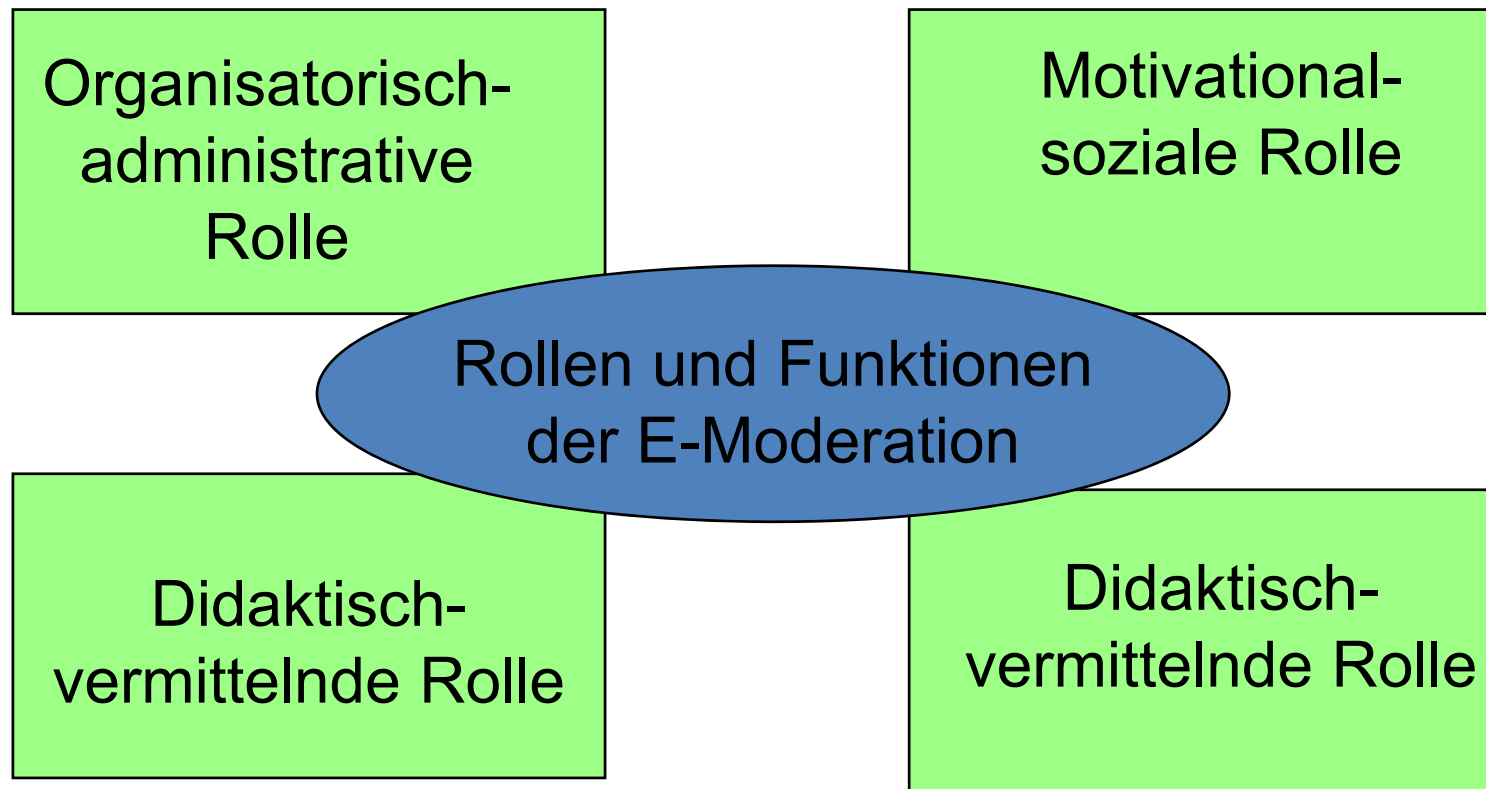
Anforderungen an die Teilnehmenden (Hemsing, 2008)

Ergebnisse eines Fragebogens im Rahmen des VCRP*:

Welche Kompetenzen benötigen Online-Teilnehmende?

- 84% gutes Zeitmanagement
- 81% Selbstmotivation
- 80% Selbstdisziplin
- 15% Technische Kompetenz
- 15% Frustrationstoleranz, Geduld

*VCRP - Virtueller Campus Rheinland-Pfalz



(© Bett, 2011)

Organisatorisch-administrative Rolle

- Rahmen und Ablauf sicherstellen.

Agenda Setting,
Eindeutige Start- und Endpunkte setzen,
Situative Umstände einbeziehen,
Rollenverteilung

- Technische Hilfen
auf die Einhaltung

“Wir beginnen jetzt mit Studieneinheit 10.”

“Ich verabschiede mich ins Wochenende und bin am Montag wieder zu erreichen.”

„Wenn Sie sich auf die Beiträge der anderen Mitdiskutanten beziehen, dann wäre es gut, wenn Sie das Thema kurz wiederholen würden.“

(© Bett, 2011)

Motivational-soziale Rolle

- Die aktive Beteiligung der Teilnehmenden anregen und den Gruppenzusammenhalt unterstützen.
- Die Ausbildung der Sozialen Kompetenzen fördern
 - Privatleben und Persönliches
- Auf das Lernklima achten
 - Durch humorvolle Bemerkungen, die Gruppe und den Einzelnen „verstärken“, Metakommunikation einsetzen.

“Schreiben Sie doch Ihre Meinung zu einem dieser Punkte oder bringen Sie weitere Themen in die Diskussion ein.“
„...und mein eigenes Leitmotiv für die folgende Begleitdiskussion nimmt Bezug auf den Satz,...“
“Herr H. hat Zusatzinfos beigesteuert, vielen Dank.“

(© Bett, 2011)

Inhaltsexperten-Rolle

- Wissen mitteilen und vermitteln.

- Wissen bewerten.

Die Beiträge der Teilnehmenden evaluieren

(Konsens
Missverständnisse)

„Man kann mit Ihnen übereinstimmen, dass die These von der..... vielleicht etwas zu optimistisch ist.“

„Der Autor Herr C. hat in seinem Studienbrief geschrieben, dass...“

- Wissen verknüpfen

Bezüge zwischen Diskussion - Lernmaterial -

Zusatzmaterial herstellen.

Weiterführende Hinweise geben (z.B. Literaturhinweis)

Themen miteinander verweben.

(© Bett, 2011)

Didaktisch-vermittelnde Rolle

- Verstehens- und Strukturierungshilfen einsetzen.

Wissensstrukturierende Hilfen, wie Fazit,
Zusammenfassungen und Wissensanreichernde Hilfen,
wie Beispiele, Anekdoten etc. einsetzen,

Zitieren von Texten

- Fragen

- Den Lernenden

“Welche Eindrücke haben Sie vom Text?”

„nur eine Randbemerkung zum Beitrag von GH“

„Haben wir hier Experten unter uns, etwa aus dem Schulbereich, die hier aus
Ihrem Erfahrungsbereich nähere Auskunft geben können?“

Direkte Unterweisung einsetzen,
an Vorwissen und Erfahrungen anknüpfen,
Hinweise auf offene Themen geben.

(© Bett, 2011)

Besonderheiten der netzbasierten Kommunikation



Mimik/Gestik fehlt:
Kommunikation ist
unpersönlich,
Eingeschränkt und
defizitär.

Fokus auf
aufgabenbezogene
Inhalte
Emoticons
dienen als Ersatz.

Sinnesmodalitäten

Fehlende soziale
Hinweisreize
führen zur
Enthemmung,
z.B. Flaming

Fehlende soziale
Hinweisreize
führen zur status-
unabhängigen und
somit gleichberech-
tigteren Teilnahme.

Sozialer Status

Soziale Präsenz

Die Wahrnehmung
des anderen
als Person
ist eingeschränkt.

... dies kann muss
aber nicht sein!

Virtuelle Identität

Identitätsverlust
entsteht durch
Wahlmöglichkeit

Kann selbst
entscheiden, was
ich von mir preis-
gebe.

Gestaltung Online-Phase 3 Wochen

Literaturhinweise

Bett, K. (2011). Rollen und Funktionen der E-Moderation. Eine qualitativ-quantitative Inhaltsanalyse der kommunikativen Akte von E-Moderatoren und E-Moderatorinnen in einem virtuellen Seminar. Dissertation (verfügbar über Publikationsserver der Universität Tübingen).

Bett, K. & Gaiser, B. (2004). *E-Moderation*. Online-Publikation, verfügbar unter: <http://www.e-teaching.org/materialien/artikel.htm>

Bloh, E. & Lehmann, B. (2002). Online-Pädagogik - der dritte Weg? Präliminarien zur neuen Domäne der Online-(Lehr-)Lernnetzwerke (OLN). In B. Lehmann & E. Bloh (Hrsg.), Online-Pädagogik (S. 11-128). Schneider Verlag Hohengehren.

Hemsing, S. (2008). Online-Seminar in der Weiterbildung. Berlin: mbv

Kerres, M. (2006) Web 2.0 und seine Implikationen für E-Learning . Online verfügbar unter: <http://mediendidaktik.uni-duisburg-essen.de/web20>

Moskaliuk, J., & Kimmerle, J. (2008). Analyse und Visualisierung von Prozessen der Wissenskonstruktion am Beispiel von Wikipedia. In J. Moskaliuk (Ed.), Konstruktion und Kommunikation von Wissen mit Wikis (pp. 151-162). Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch.

Schmidt, T., Ketterl, M. & Morisse, K. (2007): Podcasts: Neue Chancen für die universitäre Bildung. Online-Publikation: http://www.teaching.org/didaktik/gestaltung/ton/podcast/langtext_podcast_25_08_07

SVEA

PROMOTING WEB 2.0 IN VET AND ADULT TRAINING

SVEA

ka.bett //
didactic design
DIDAKTISCHE KOMPETENZ FÜR E-LEARNING



Innovationsagentur
für IT und Medien

www.svea-project.eu



Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme