

Please quote as: Wegener, R.; Prinz, A.; Gerhold, R.; Oeste, S. & Leimeister, J. M. (2010): eLearning Konsumenten zu eLearning Autoren machen - Erfahrungen an der Universität Kassel. In: Hamburger eLearning-Magazin, Ausgabe/Number: 5, Erscheinungsjahr/Year: 2010.



© goodluz - Fotolia.com

eLearning-Lernende zu eLearning-Autoren machen Erfahrungen an der Universität Kassel

René Wegener, Andreas Prinz, Reinhard Gerhold, Sarah Oeste, Jan Marco Leimeister

eLearning-Elemente bieten neue Möglichkeiten, Massenveranstaltungen stärker zu flexibilisieren und zu individualisieren. Der Aufwand bei der Erstellung attraktiver multimedialer Inhalte ist jedoch meist sehr hoch. Daher wurde in einem Projekt des Fachgebiets Wirtschaftsinformatik der Universität Kassel ein neuer Weg eingeschlagen: Studierende erstellen interaktive Lernmodule selbst, die Lehrenden fokussieren sich auf die Begleitung des Erstellungsprozesses und die Qualitätssicherung. Evaluationsergebnisse aus mehreren Semestern zeigen, dass die so erstellten Lernmaterialien äußerst positiv aufgenommen werden.

Bereits im Jahr 2008 wurde am Fachgebiet Wirtschaftsinformatik der Universität Kassel mit Unterstützung des dortigen Servicecenters Lehre das Projekt BISEBS (Business and Information Sciences for Economics and Business Students) gestartet. Dessen Ziel ist die kontinuierliche qualitative Verbesserung einer Massenveranstaltung (Einführung in die Wirtschaftsinformatik, ca. 300 Teilnehmer pro Semester) mittels eLearning unter wirtschaftlichen Gesichtspunkten, kurz: eine Produktivitätssteigerung der Lehre (s. Abb. 1).

Die Vorlesung wurde mit folgenden eLearning-Bestandteilen angereichert:

„Das Ziel von BISEBS ist die kontinuierliche qualitative Verbesserung einer Massenveranstaltung mittels eLearning unter wirtschaftlichen Gesichtspunkten“

Lösungsvision: Service Engineering in der Lehre

Intelligente Teilautomatisierung von Support Prozessen und Integration von Studenten in Leistungserbringung



Produktivität



Höhere Individualisierung durch IT-Einsatz und Selbst-Lern-Szenarios

Abbildung 1: Zielsetzung - Höhere Produktivität der Lehre

- Wöchentliche Videochat-Sprechstunden mit dem Dozenten
- Live-Videostream der Veranstaltung und aufbereitete Videomitschnitte
- Interaktive Lernprogramme -Web Based Trainings (WBTs)- zur eigenständigen Aneignung von Fakten- und Methodenwissen (s. Abb. 2 für ein Beispiel)

Abbildung 2: Beispiel eines Web Based Trainings

Lernmaterialerstellung als Ko-Produktion zwischen Dozent und Student

Die Erstellung der WBTs ist jedoch äußerst ressourcenintensiv, da für jedes Thema ein eigenständiges Lernprogramm entwickelt wird. Inhalte müssen speziell für die Darstellung am Bildschirm aufbereitet werden. Dabei gilt es, Texte durch Animationen, Interaktionselemente und Übungen zu ergänzen und somit ein interaktives Lernprogramm zu schaffen, das die Potenziale einer elektronischen Version gegenüber papierbasierten Skripten voll ausreizt. Wenn sich die Lerninhalte zusätzlich semesterweise ändern, wird die Content-Produktion zu einem großen Kostenfaktor. Aus diesem Grund wurde im Rahmen des Projekts ein neuer Weg gegangen: Die Erstellung von eLearning-Materialien von Studierenden für Studierende. Dies wird durch die Verzahnung mehrerer Lehrveranstaltungen realisiert: In einem Seminar mit ca. 20 Studierenden zum Thema Web Engineering werden die WBTs von den Teilnehmern entwickelt und umgesetzt. Die Betreuung der Studierenden erfolgt dabei in vorlesungsübergreifender Kooperation:

- Didaktisch und technisch: Durch den Dozenten des Seminars
- Fachlich: Durch denjenigen Dozenten, der das jeweilige WBT in seiner Veranstaltung einsetzen möchte

„Das durchaus bereits bekannte Konzept von „Lernen durch Lehren“ stößt bei den Studierenden auf positive Resonanz, wie die regelmäßigen Evaluationen des Lehrstuhls zeigen“

Von den Studierenden erfordert die Aufgabenstellung einen Perspektivwechsel: Sie müssen die Inhalte nicht nur verstehen, sondern auch anderen erklären. Sowohl die didaktische Aufbereitung des Themas unter Nutzung der Potenziale des Mediums als auch die technische Umsetzung erfordern ein hohes Maß an Selbststeuerung, zeitlicher Planung und Koordination.

Die Erstellung der WBTs wird daher durch regelmäßige Feedbackgespräche mit den Dozenten und studentische Peer Reviews begleitet. Die Feedbackschleifen dienen als Meilensteine und Bewertungsphasen und haben den Effekt, den Studierenden in diesem selbstgesteuerten Lernszenario Anhaltspunkte zu geben und eine bessere Selbst- und Fremdeinschätzung zu trainieren.

Evaluation – Studenten als erfolgreiche Multimedia-Autoren

Das durchaus bereits bekannte Konzept von „Lernen durch Lehren“ stößt bei den Studierenden auf positive Resonanz, wie die regelmäßigen Evaluationen des Lehrstuhls zeigen. Einerseits schätzen die Seminarteilnehmer Praxisbezug und Verantwortung der Inhaltserstellung, andererseits sehen ihre Kommilitonen die Lernmodule als sinnvolle Ergänzung zu den übrigen Materialien an (s. Abb. 3). So werden kosteneffizient Lernmaterialien produziert und gleichzeitig den Interessen der Studierenden Rechnung getragen.

Aufgrund des großen Erfolges wurde BISEBS zu einem wichtigen Element in der umfangreichen eLearning-Strategie der Universität Kassel, die durch das Servicecenter Lehre koordiniert wird. Ziel ist es, den optimierten Inhaltsproduktionsprozess für weitere Fachbereiche zu öffnen und die WBTs Dritten zugänglich zu machen.

Das Projekt BISEBS wurde 2009 im Rahmen des hessischen Hochschulpreises für Exzellenz in der Lehre ausgezeichnet. Informationen und Beispiele der Lernmaterialien sind zu finden unter www.uni-kassel.de/go/bisebs. ☰

„Aufgrund des großen Erfolges wurde BISEBS zu einem wichtigen Element in der umfangreichen eLearning-Strategie der Universität Kassel, die durch das Servicecenter Lehre koordiniert wird“

