

Online Kooperation zwischen Studierenden

In standortübergreifenden aber auch in Veranstaltungen innerhalb einer Hochschule eignen sich kooperationsorientierte Settings, um die Studierenden zu motivieren, Aufgabenstellungen zu bearbeiten, ihre Teamfähigkeit zu befördern und sie zu unterstützen, Schlüsselkompetenzen wie Moderationsfähigkeiten zu entwickeln. In netzbasierten Szenarien eignen sich bestimmte technische Umgebungen, die Kooperation zwischen den Studierenden zu unterstützen. In so genannten Groupware-Umgebungen (bspw. BSCW) und auch in vielen Lernplattformen können Studierende eigene Projekträume einrichten, um gemeinsam genutzte Dokumente abzulegen, zu diskutieren und Nachrichten zu hinterlassen (sie können auch automatisch Emails an alle Gruppenmitglieder versenden).

Zunehmend werden Anwendungen wie Wikis genutzt, damit Studierende sich an Wissensbildungsprozessen beteiligen, und gemeinsam Definitionen, Glossars und Texte entwickeln [1]. Weblogs eignen sich für virtuelle Lerntagebücher, Dokumentationen von Projektfortschritten usw. [2] [3] [4]. Wichtig ist sich dabei die Veränderung der Inhalte des Lerntagebuchs durch die vermeintliche Öffentlichkeit der Einträge zu machen (Frage: „Wer liest mit?“ - Dies ist für Lernende in online Szenarien oft schwerer zu fassen, als wenn sie Mitteilungen in einem physischen Raum machen).

Vorteilhaft für die Kommunikation zwischen den Gruppen in solch netzbasierten Szenarien ist das Einrichten von Profilen für die Gruppen, die sich so den anderen vorstellen und als Gruppe greifbar werden [5]. Gerade in großen Veranstaltungen ist es für Teilnehmende oft nicht ersichtlich, wer in welcher Gruppe mitwirkt und an welchem Thema arbeitet. Hier schaffen kleine „Gruppenhomepages“ Abhilfe, deren Gestaltung zusammen mit der Vergabe eines Gruppennamens ein erster Schritt in Richtung Gruppenbildung ist. Ob die Gruppen nach geographischen, thematischen oder anderen Kriterien gebildet werden, hängt vom dem Ziel der Gruppenarbeit ab. In Projektarbeiten, in denen die Motivation für das Thema eine große Rolle spielt, sollten Präferenzen für Themen herangezogen werden; in Kleingruppenarbeiten jedoch, in denen neben der online Kooperation das regelmäßige face-to-face Treffen von zentraler Bedeutung ist, können „Präsenztage an der Hochschule“ oder geographische Aspekte des Wohnortes eine Rolle bei der Gruppenbildung spielen. Gerade solche Fragen können in Blended Learning-Szenarien (Integrationskonzept) online vorbereitend abgefragt und in Präsenzsitzungen zur Gruppenbildung umgesetzt werden. Wichtig ist auch die Frage, ob die Gruppen standortübergreifend gebildet werden: dann hilft zum Einüben gemeinsamer Kommunikationsregeln oftmals eine Tandemübung oder die Bildung von Lernpaaren zum ersten Sammeln von Erfahrungen mit der online Kooperation, bevor eine größere Projektarbeit beginnt. In Szenarien in denen regionale Kleingruppen face-to-face kooperieren, liegt die Herausforderung vielmehr darin, die Kommunikation zwischen den Gruppen zu fördern: Hier helfen oftmals Feedbackzirkel oder Rollenspiele, da die Teilnehmenden durch strukturierte Kommunikationsprozesse und –aufgaben aktiviert werden müssen, jenseits ihrer Präsenzgruppe mit anderen Teilnehmenden Kontakt aufzunehmen und sich auszutauschen [6].

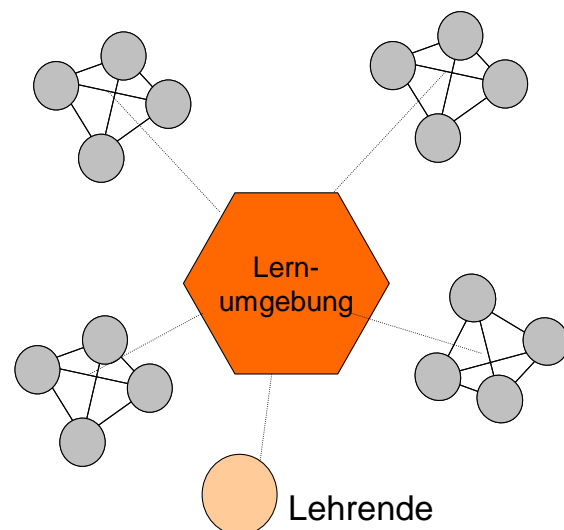


Abb. 1 Virtuelle Kleingruppen vernetzen sich miteinander

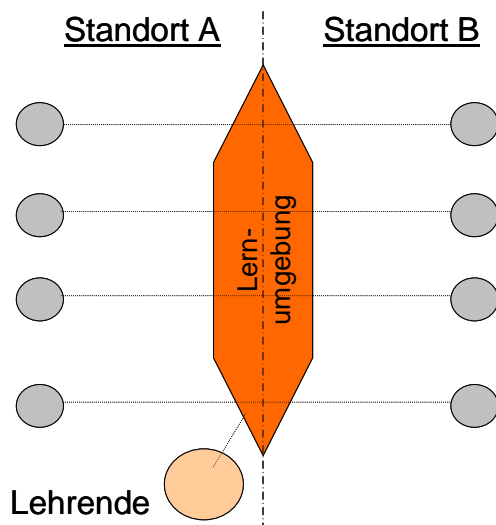


Abb. 12: Standortübergreifende Lerntandems

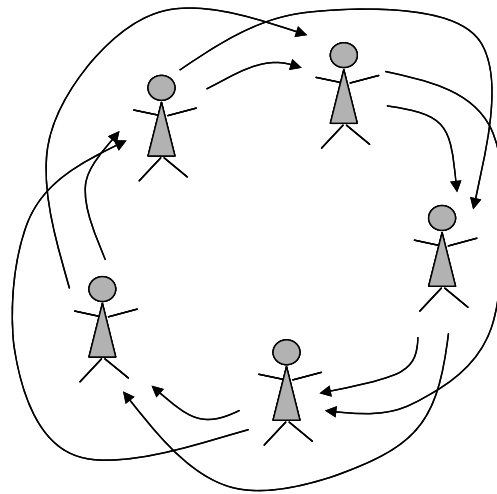


Abb. 13: Feedbackzirkel

Zu beachten für Sie als Hochschullehrende/r ist, dass die Aufgabenstellungen für Gruppen in netzgestützten Veranstaltungen den veränderten Anforderungen gerecht werden müssen: sollen Teilnehmenden online kooperieren, muss die Aufgabe gut zerlegbar sein und die Teilergebnisse miteinander verbunden werden, damit Bedarf besteht, sich online auszutauschen. Zudem muss aufgrund der veränderten Kommunikationsbedingungen gegenüber der Präsenzlehre die Aufgabe weniger komplex gestaltet werden oder die Lernenden müssen mehr Zeit bekommen, sich online abzustimmen, da Teilnehmende in virtuellen Teams mehr Zeitaufwand für Koordinationsprozesse aufbringen müssen, als Gruppen, die sich real treffen können [8]. Dieser vermehrte Zeitaufwand zur Bearbeitung einer Aufgabenstellung in virtuellen Teams muss bei der Planung des zeitlichen Ablaufs einer Veranstaltung eingeplant werden.

Sollen die Teilnehmenden als Gesamtgruppe eines Standortes mit allen Teilnehmenden eines anderen Standortes kooperieren, müssen entweder Lerntandems gebildet werden (auch als Gruppentandems) oder die Aufgabe muss komplex genug sein, damit alle Teilnehmenden partizipieren können. Ein Beispiel für eine solche rein virtuelle hochschulübergreifende Kooperation studentischer Projektgruppen findet sich in [9]. Wichtig ist, dass die Lernenden in Fragen der Gruppenbildung und –gestaltung nicht alleine gelassen werden, sondern ausreichend Strukturierung und Unterstützung erfahren – vor allem wenn sie erstmalig online kooperieren (wertvolle Hinweise zur online Kooperation von Gruppen finden sich auch in [10]).

Die online Kooperation kann jedoch auch in Blended Learning-Szenarien zum Einsatz kommen: Referatsvorträge können online vorbereitet werden und in der Präsenzsitzung durch studentische Co-Referate und Moderationshinweise ergänzt werden, so dass aus oft langatmigen Referatsvorträgen, durch Moderation, Co-Referate und Diskussionen aufgelockerte Seminarsitzungen entstehen, die durch die entsprechende online Abstimmung vor der eigentlichen Sitzung im Netz vorbereitet wurden.

Literatur

- [1] Jonietz, Daniel (2005): Ein Wiki als Lernumgebung? Überlegung und Erfahrung aus schulischer Sicht. In: Jörg Haake, Ulrike Lucke und Djamshid Tavangarian (Hrsg.): DeLFI 2005: 3. Deutsche e-Learning Fachtagung Informatik - Proceedings. GI-Edition LNI.
- [2] Draheim, Susanne; Beuschel, Werber (2005): Social not technological? Funktionalitäten und Szenarien für neue Lehr- und Lernformen am Beispiels Weblogs. In: Djamshid Tavangarian und Kristin Nölting (Hrsg.): Auf zu neuen Ufern! E-Learning heute und morgen. Tagungsband der GMW-Tagung 2005. Münster.
- [3] Baumgartner, P. (2005). Eine neue Lernkultur entwickeln: Kompetenzbasierte Ausbildung mit Blogs und E-Portfolios. In: ePortfolio Forum Austria 2005. Hrsg.: V. Hornung-Prähauser. Salzburg, Österreich. 33-38.
- [4] Baumgartner, P., I. Bergner und L. Pullich (2004). Weblogs in Education - A Means for Organisational Change. In: Multimedia Applications in Education Conference (MApEC) Proceedings 2004. L. Zimmermann. Graz: 155-166
- [5] Bremer, C. (1998): Gruppenbasiertes vernetztes Lernen im Internet: Design einer virtuellen Hochschulveranstaltung. In: Forum, Magazin der GMW, 1998. Online verfügbar unter: <http://www.bremer.cx/paper3/>
- [6] Bremer, C. (2003) Lessons learned: Moderation und Gestaltung netzbasierter Diskussionsprozesse in Foren - Erfahrungen aus virtuellen Konferenzen und Gestaltungsoptionen für Foren im eLearning In in: M. Kerres, B. Voss (Hrsg.): Digitaler Campus. Vom Medienprojekt zum nachhaltigen Medieneinsatz in der Hochschule. Münster. Online verfügbar unter: www.bremer.cx/paper22/paper_bremer_gmw2003.pdf
- [7] Vgl. Bruhn, Johannes/Gräsel, Cornelia/Mandl, Heinz/Fischer, Frank: Befunde und Perspektiven des Lernens in Computernetzen, in: Scheuermann, Friedrich/Schwab, Frank/Augenstein, Heinz (Hrsg.): Studieren und Weiterbilden mit Multimedia, Reihe Bildung und Wissenschaft, Nürnberg, 1998, S. 393.
- [9] Nothelfer, Ursula (2004): Kooperatives handlungsorientiertes Lernen. In: Michael Kerres und Britta Voss (Hrsg.): Digitaler Campus. Vom Medienprojekt zum nachhaltigen Medieneinsatz in der Hochschule. Münster 2003. S. 238 – 249.
- [10] Schmidtman, H. (2005): Gruppenbasiertes Lernen in virtuellen Seminaren. Bern, Berlin.