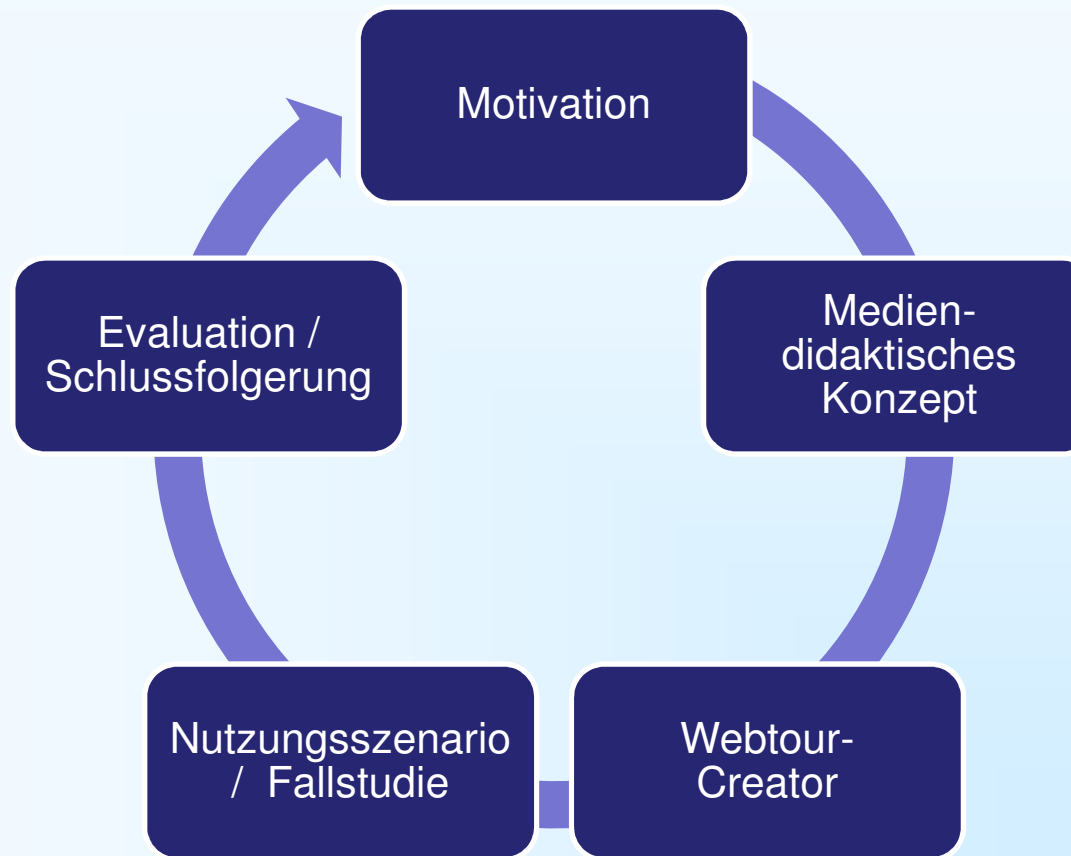


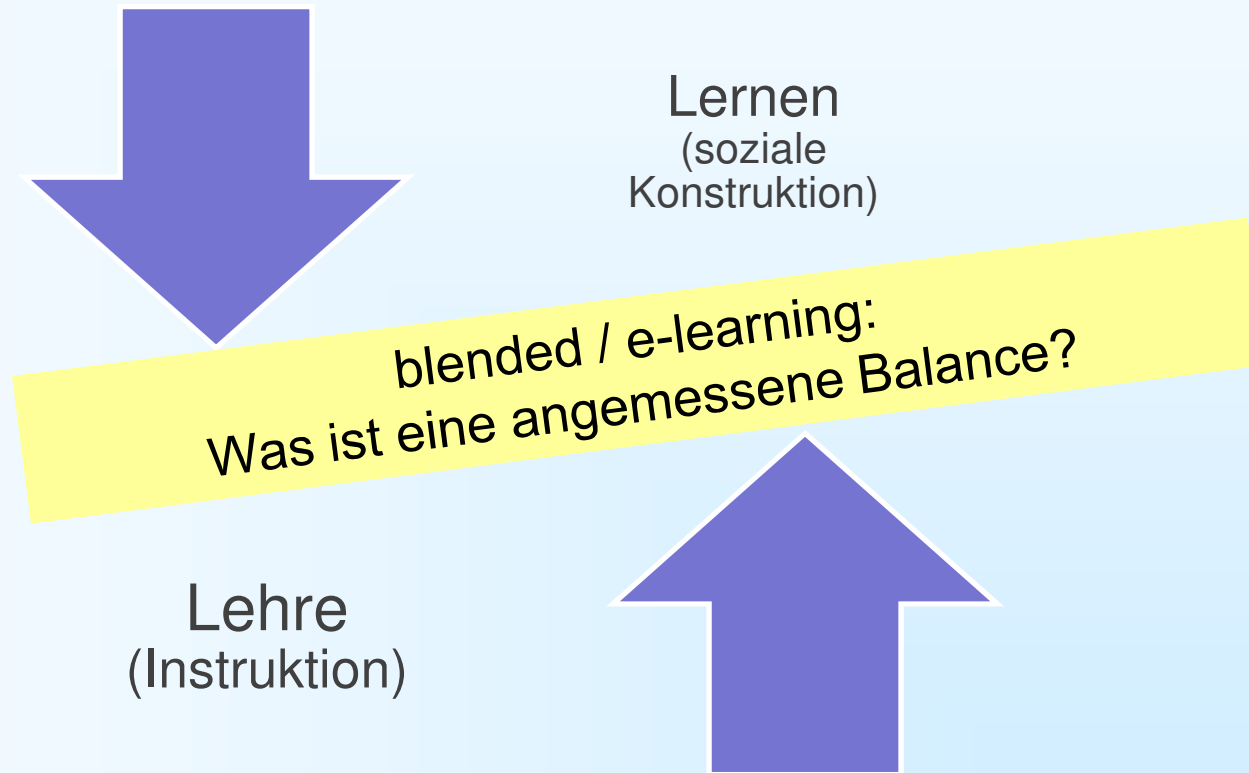
Unterstützung kreativer Lernprozesse mit Student Generated Webtours

Isa Jahnke & Thomas Laukamm
DeLFI - 16.09.2009

Gliederung

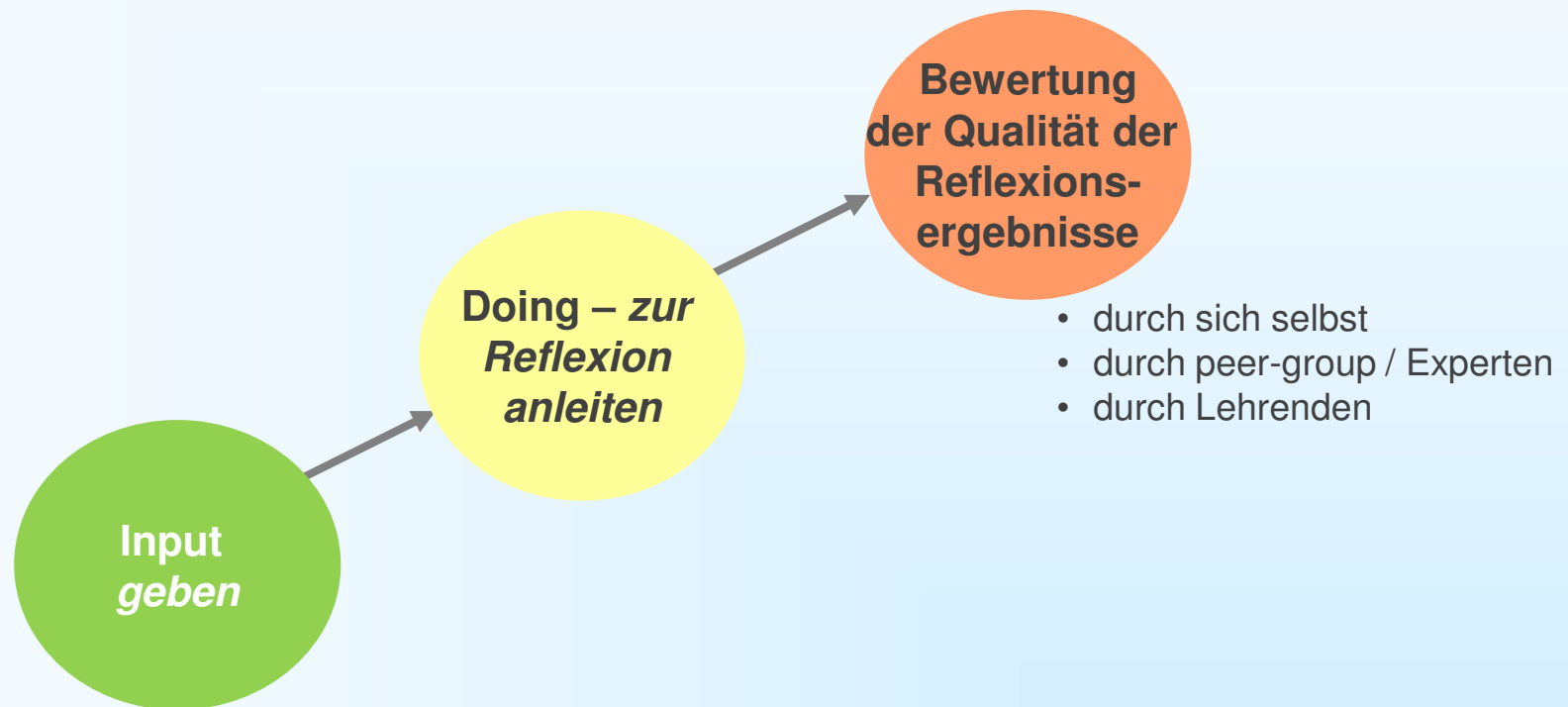


Motivation: Re-Design von Lehr-/Lern-Arrangements



„Shift from a teacher's teaching to a student's learning“ [Barr & Tagg, 1995]
„Conceptual Change“ [Duit, 1999]

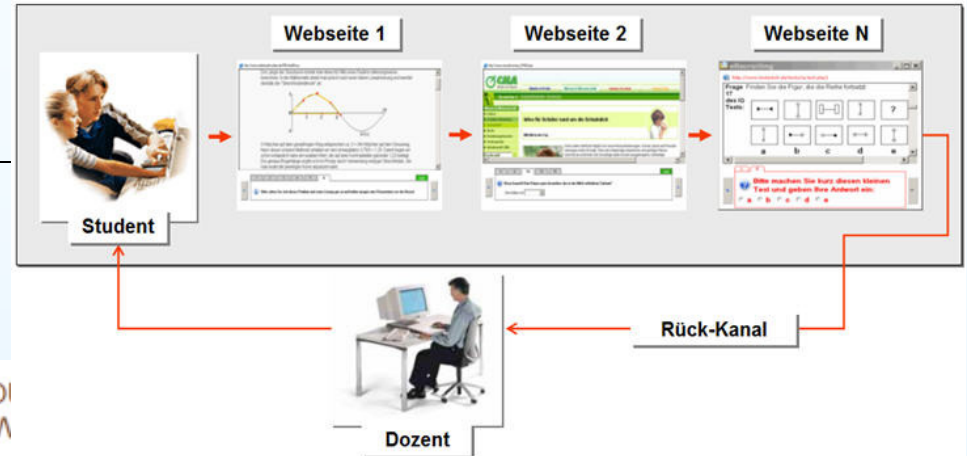
3-Phasen-Lernstruktur



vgl. Gagné1965

Webbasierte Software „Webtour-Creator“

Online: <http://www.professorenweb.de/>



The screenshot shows the WMEP website with the following content:

- WMEP GET SMART ABOUT COMPETITORS W ANALYSIS**
- Study Results**
- Wisconsin Next Generation Manufacturing Survey**
- What are the (5) major steps of competitor analysis?**
- 1. 2. 3. 4. 5.

A red circle highlights the survey question and its input fields.

Szenario: Bisher => Neu

BISHER

- § DozentIn erstellt eLearning-Modul
- § Aufgabe von Studierenden: vorgefertigte Fragen orts- und zeitunabhängig beantworten
- § Nachteile: DozentIn muss Webtour erzeugen / Studierende sind eher „passive Konsumenten“ („nur“ Fragen beantworten)
- § Lerneffekt: wenn Lernen Konstruktionsprozess ist, dann eher geringe Lerneffekte

NEU

- § Studierende erstellen eLearning-Module
- § Aufgabe von Studierenden:
 1. zu einem bestimmten Thema eine Webtour, mit Fragen und Antworten entwickeln
 2. begründen, warum diese Webseiten, Fragen/Antworten erzeugt wurden
- § Nachteile: a) Studierende haben größeren Aufwand b) DozentIn ist Coach/Moderator für den Lernfortschritt (Qualitätssicherung) während Webtour-Erzeugung
- § Lerneffekt: Lernen als sozialer Konstruktionsprozess wird gefördert
- § Reflexion: durch sich selbst, Gruppe bewertet Tour, durch Lehrenden

Fallbeispiel

- § WS 2008/09
- § MBA-Kurs an der FOM (*Hochschulstudium für Berufstätige*)
- § Thema: „Internationales Marketing“
- § 5 Präsenzermine (Okt 2008 bis Feb. 2009, pro Monat 1 Termin)
- § 23 TeilnehmerInnen (7 Frauen, 16 Männer), Altersdurchschnitt = 30 Jahre

- § Hinweise für Studierende
 1. 25 – 30 URLs
 2. Möglichst multimedial (inkl. 1-2 Videos) / interaktiv
 3. Möglichst viele verschiedene Frage-/Antworttypen zur Anwendung bringen
 4. Pro URL „Richtige Antwort“ als eigenständige Seite einfügen
 5. Fertige Webtour exportieren an den Dozent/in
 6. A) 20 Min. Präsentation der erzeugten Webtour den anderen Studierenden
B) die jeweils anderen Studierenden führen die Webtour durch

Evaluation

Methode

- § Feedback im Team
- § Schriftliche Befragung nach der Veranstaltung
- § Interviews

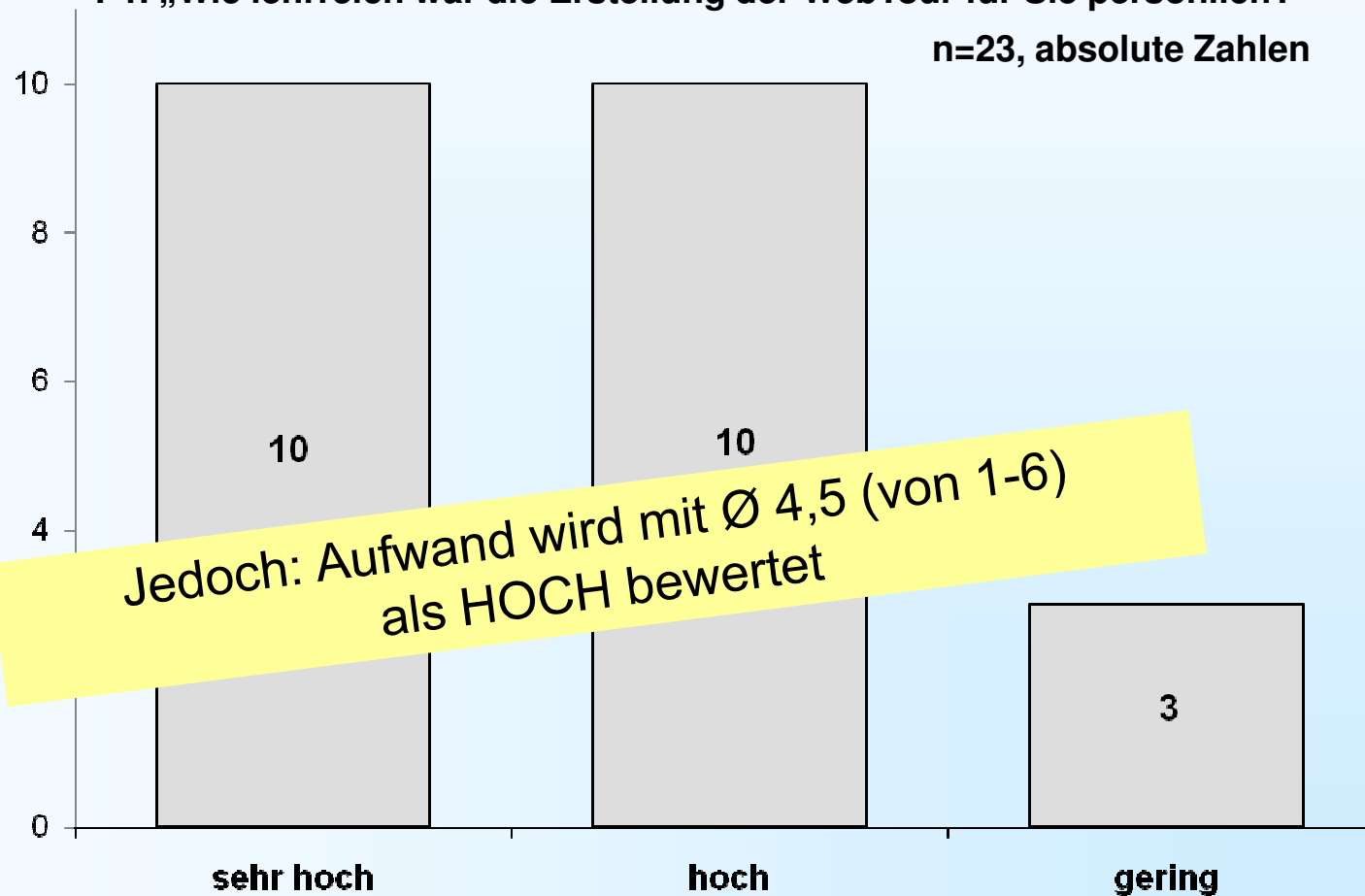
Hinweise zur Technik

- § Keine nennenswerten Probleme im Umgang mit dem Tool:
 - § 2 von 23 Studierende hatten Fragen zum Tool
 - § Aufwand zum Erlernen im Minutenbereich

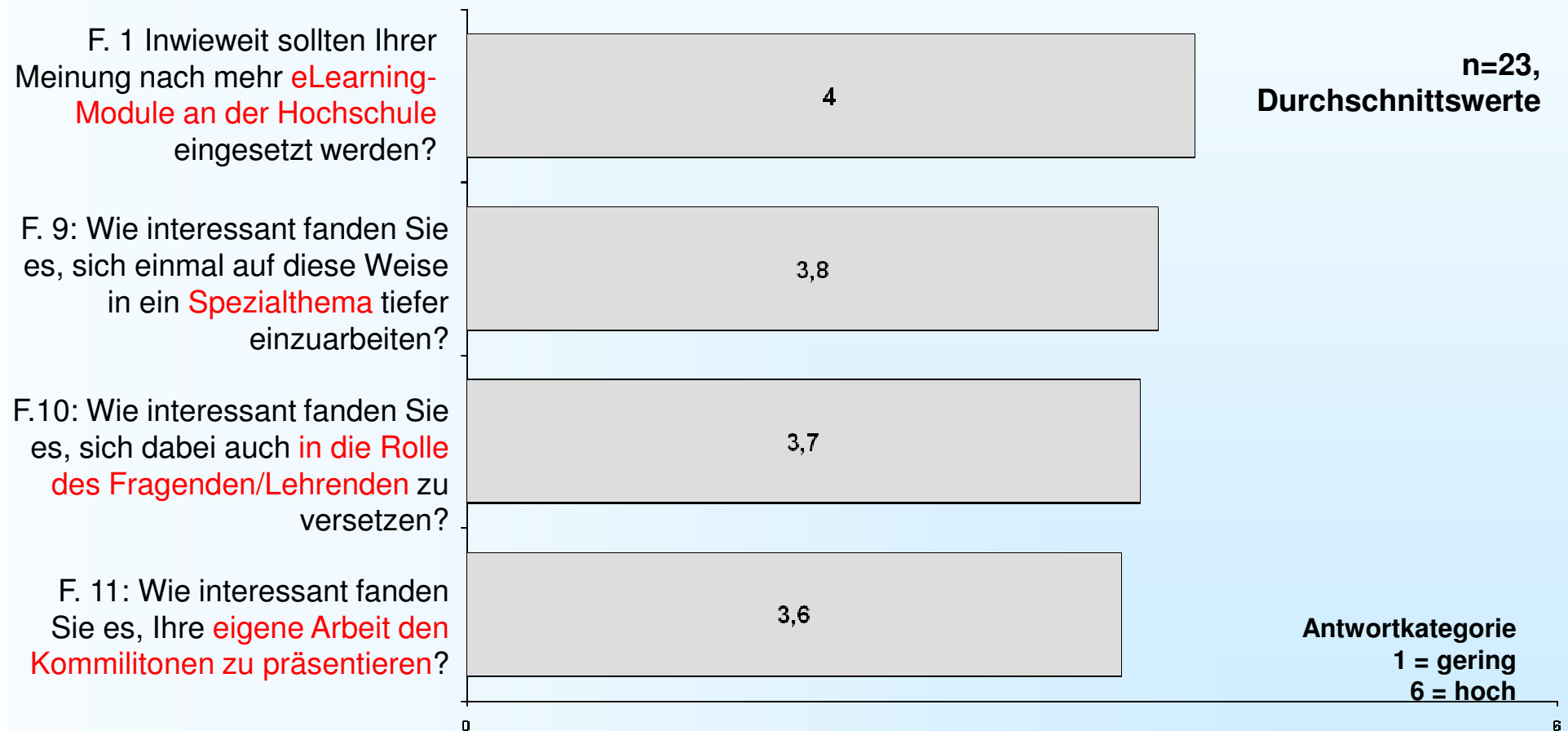
Subjekte Lernwirksamkeit (Skala 1-5)

F4: „Wie lehrreich war die Erstellung der WebTour für Sie persönlich?“

n=23, absolute Zahlen



Weitere Ergebnisse (Skala 1-6)



Potenziale

- § Hoher Aufwand (so die Studierenden) aber:
 - diese Form des Lernens wurde dennoch sehr geschätzt :
„Spaß“ / „Mal etwas anderes“ (O-Ton Studierende)
- § Student Generated Webtour (basierend auf 3-Phasen-Lernstruktur, 3PL) fördert
 - Lernwirksamkeit im Sinne **subjektive Lerner-Zufriedenheit** / Akzeptanz Studierenden
 - wurde als **lehrreich** empfunden
- § 3PL unterstützt **Entwicklung/Förderung bestimmter Kompetenzen** wie z.B. Medienkompetenz, Förderung / Erzeugen kreativer Lösungen, Coopetition
 - Wettbewerb, um inhaltlich-lehrreiche und medienwirksame Präsentationen kann **Lernmotivation**, sich anzustrengen, unterstützen (Bestätigung durch mündliche Befragung)
- § **Deutliche Horizonterweiterung** gegenüber herkömmlichen Hausarbeiten (sehr gute Bewertungen), sehr geschätzt wurde Nutzung der Multimedialität des Internets / Einbindung interessanter Videos
- § Wichtig ist, dass „Arbeit nicht für die Tonne“ ist: Mit Semesterarbeit wurde „**bleibender Wert** für nachfolgende Studierenden-Generationen“ geschaffen (14 von 23 Stud.: eher/hoch)

Probleme / Herausforderungen

- § Vorhandene persönliche Präsentationsschwächen konnten nicht per se verbessert werden
Empfehlung: DozentIn als Coach in der Vorbereitungsphase stärker Feedback geben

- § Höherer Aufwand für die Studierenden als bei herkömmlichen Veranstaltungen
=> Ist Aufwand wirklich höher oder nur Wahrnehmung?
Empfehlung: Entsprechende Vorbereitung seitens des Dozenten notwendig

- § Hoher Aufwand zur Recherche passender Webseiten / zuvor von den Studierenden unterschätzt
Empfehlung: In der Einführungsveranstaltung den Aufwand ankündigen / transparent machen

- § Notwendigkeit eines geeigneten ‚Drehbuchs‘ wurde von einigen Stud. zu spät erkannt, didaktisch-geeignete Abfolge der Webseiten / Fragen bereitete manchen Probleme
Empfehlung:
 - In Einführungsveranstaltung die Notwendigkeit eines Drehbuchs (roter Faden, Aufbau der Webtour) verdeutlichen
 - Klare, eingegrenzte Aufgabenstellungen (Themenstellung) erleichtern Studierenden die Arbeit und können Qualität der stud. Beiträge steigern

Vergleich zu vorherigen Veranstaltungen

- § Noten der Studierenden im 3PL-Szenario/ Webtour **durchschnittlich eine Note besser** als im Jahr zuvor
 - ▽ Indiz, welches für das Webtour-Szenario spricht


- § **ABER ACHTUNG:** Ob dies auf das Szenario, auf individuelle Dispositionen der Teilnehmenden, Struktur der Lerngruppe oder auf ganz andere Variablen (Gruppeneffekte, Moderationseffekte) zurückzuführen ist, kann hier nicht ausgesagt werden => *weitere Forschung notwendig*

Schlussfolgerung

- § Neues blended learning Szenario basierend auf 3PL **entwickelt und erprobt**;
Untersuchung: Zusammenspiel zwischen Lehrinhalte und Lernprozesse, geeignet aufeinander abgestimmt? Neue Balance Instruktion <-> Konstruktion

- § Ergebnisse: Szenario kann Kompetenz-Entwicklung des Lerners / Learning Outcomes fördern / ist lernförderlich bzgl.
 - Rollenwechsel (Studierende werden teils zu Lehrenden)
 - Erarbeitetes Wissen anderen Personen vermitteln
 - Kreative Lösungen erzeugen und dies reflektieren
 - Entwicklung Medienkompetenz (z. B. Umgang mit Vielfalt von Informationen sowie Unterscheidung richtige, falsche, problematische Info.)
 - Medialitätsbewusstsein erlernen (Wahrnehmung und Bewusstwerdung, dass die Welt medial-konstruiert ist, dass verschiedene soziale Konstruktionen von Realitäten vorhanden sind)

- § Lehrende kann erzeugte Webtouren in anderen Seminaren weiterverwenden
=> Reduzierung des Aufwands für die Lehrenden



FAZIT: Neu choreographiertes Zusammenspiel / Balance
zw. Lehrinhalten (Instruktion) und sozialem
Lernprozess (Konstruktion) hat sich qualitativ bewährt

Neue Forschungsfrage: Funktioniert nur bei „International
Marketing“ oder auch bei anderen Themen? Weitere
Forschung: Einsatz in anderen Fachgebieten

Nachzulesen:

Isa Jahnke & Thomas Laukamm (2009): Unterstützung kreativer Lernprozesse mit Student Generated Webtours. In: A. Schwill, N. Apostolopoulos (Hrsg.): Lernen im Digitalen Zeitalter. Tagungsband der DeLFI 2009 in Berlin. Bonn: Köllen Verlag. S. 163-174.

Online: http://www.e-learning2009.de/media/GI_P153.pdf

**Prof. Dr. Isa Jahnke
Juniorprofessorin**

Technische Universität Dortmund
Hochschuldidaktisches Zentrum (HDZ)

Email: isa.jahnke@tu-dortmund.de
Web <http://www.isa-jahnke.de>

Prof. Dr. Thomas Laukamm

Fachhochschule für Oekonomie &
Management (FOM), Essen

Email: thomas.laukamm@fom.de
Web <http://www.professorenweb.de>