

Sandro Mengel

Didaktische Szenarien für Live-E-Learning im virtuellen Klassenzimmer

Ein Erfahrungsbericht aus der Praxis, für die Praxis.

Januar 2011



Dieser Text steht unter der Creative-Commons-Lizenz „Namensnennung - Keine kommerzielle Nutzung - Keine Bearbeitung 3.0 Deutschland“ (by-nc-nd), d.h. er kann bei Namensnennung des Autors Sandro Mengel in unveränderter Fassung zu nicht kommerziellen Zwecken beliebig vervielfältigt, verbreitet und öffentlich zugänglich gemacht (z. B. online gestellt) werden. Der Lizenztext kann abgerufen werden unter: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de/>.

Über den Autor

Dipl.-Päd. Sandro Mengel

Seit 2005 Mitarbeiter im Lehrgebiet Bildungstheorie und Medienpädagogik an der FernUniversität in Hagen. Arbeitsbereiche: Mediendidaktische Konzeption von E-Learning-Angeboten sowie deren Durchführung und E-Moderation. 2008 technisch, didaktische Einführung und flächendeckende Implementierung des virtuellen Klassenzimmer-Tools Adobe Connect Pro an der FernUniversität in Hagen. Seit 2008 Mitglied der Forschungsgruppe Mobile Learning am Institut für Bildungswissenschaft und Medienforschung der FernUniversität. Arbeitsbereiche: Didaktische Einsatzszenarien für Mobile Learning und mediendidaktische Beratung beruflicher Bildungsinstitutionen.

Inhalt

Einleitung	S. 03
1 <u>Live-E-Learning im virtuellen Klassenzimmer</u>	S. 04
2 <u>Didaktische Best-Practice-Szenarien</u>	S. 07
3 <u>Ergebnisse einer Anwenderbefragung</u>	S. 11
4 <u>Zusammenfassung und Ausblick</u>	S. 16
5 <u>Verzeichnisse</u>	S. 18
Literatur und Quellen	
Tabellen- & Abbildungsverzeichnis	
6 <u>Anhang</u>	S. 20
Beispiel für die Ausschreibung einer Online-Vorlesung	
Beispiel für die Ausschreibung eines Online-Seminars	
Beispiel für einen Online-Seminarfahrplan	

Einleitung

In Zeiten einer zunehmend flächendeckenden Verbreitung schneller Internetverbindungen und leistungstarker Multimedia-PC's/Notebooks in den Privathaushalten und Bildungsinstitutionen wird der Einsatz von virtuellen Klassenzimmern im Lehr- und Lernkontext für eine wachsende Zahl von Nutzern attraktiv. Fortschrittliche, lernplattform-seitige Internettechnologien ermöglichen den Anwendern einen benutzerfreundlichen und inzwischen nahezu technisch-hürdenfreien („Plug&Play“-orientierten) Online-Zugang zu audio-visuell gestützten Live-E-Learning-Angeboten.

Die didaktischen Einsatzmöglichkeiten für virtuelle Klassenzimmer-Tools in der Lehre (häufig auch Live-Online-Collaboration- oder Webconferencing-Tools genannt) sind vielfältig. Neben Online-Chats, -Sprechstunden oder -Klausurkolloquien in Kleingruppen, lassen sich mit größerer Teilnehmerzahl vor allem auch die Lehrveranstaltungsformen Online-Seminare und Online-Vorlesungen/-Vorträge umsetzen.

Der folgende Artikel basiert auf Erfahrungen, die während eines mehr als zweijährigen aktiven Praxiseinsatzes eines virtuellen Klassenzimmer beim E-Learning an der FernUniversität in Hagen gemacht wurden. Auf Grundlage dieser Praxiserfahrungen werden für Bildungseinrichtungen praktikable didaktische Best-Practice-Beispiele von Live-Online-Lehrveranstaltungen und deren Vor- und Nachteile vorgestellt. Gestützt werden diese beispielhaften und je nach individuellem Bedarf anpassbaren Einsatzvorschläge durch Ergebnisse einer Anwenderbefragung zur Akzeptanz und dem Nutzen des virtuellen Klassenzimmers und den darüber angebotenen Online-Lehrveranstaltungen. Der nachstehende, leitfadenorientierte Beitrag soll Lehrkräften oder anderen Verantwortlichen in Bildungseinrichtungen, Anregungen für einen didaktisch sinnvollen Einsatz eines virtuellen Klassenzimmers geben. Einsteigern kann er Impulse für weitere Überlegungen zur Gestaltung von Live-E-Learning in der eigenen Lehrpraxis bieten und für Anwender, die bereits über Einsatzerfahrungen verfügen, einen Blick über den Tellerrand bieten.

1 Live-E-Learning im virtuellen Klassenzimmer

Im Gegensatz zu den im Bildungsbereich bereits häufig eingesetzten Lernplattformen wie beispielsweise moodle, ilias oder blackboard, in denen Online-Lernen und -Kommunikation asynchron (zeitversetzt) stattfindet, werden virtuelle Klassenzimmer für synchrones E-Learning eingesetzt. Gemeinsames Lernen und Lehren findet also zeitgleich statt. Zu den bekanntesten virtuellen Klassenzimmer-Tools (auch Live-Online-Collaboration- oder Webconferencing-Tools) zählen beispielsweise die Softwareprodukte Adobe Connect Pro, netucate iLinc, Elluminate/Wimba oder vitero. Für Lern-/Lehrprozesse ermöglichen virtuelle Klassenzimmer eine direkte Live-Online-Kommunikation und -Zusammenarbeit zwischen Lernenden und Lehrenden. Der eigentliche Klassenraum wird in den Softwareprodukten meist als *Meetingraum* bezeichnet. Neben textbasierter Kommunikation (Textchat), wird in diesen Meetingräumen insbesondere die auditive und visuelle Kommunikation mittels Headset und Webcam unterstützt. Im Vergleich zur rein textbasierten Kommunikation, wirkt die Online-Kommunikation durch Übertragung von non-verbale Hinweisen (Mimik, Gestik, Intonation) authentischer und persönlicher. Zudem wird eine Vielzahl von weiteren Lernwerkzeugen für eine synchrone Zusammenarbeit in Gruppen (Kollaboration) geboten. Im folgenden eine Auswahl von charakteristischen Werkzeugen:

Lernwerkzeug im virtuellen Klassenzimmer	entspricht im realen Klassenzimmer	Zweck	siehe Abb. 1
Live- Bild- u. Tonübertragung	öffentliche Face-to-Face Kommunikation	Kommunikation	①
Textchat	private Kommunikation (Flüstern)	Kommunikation	②
Präsentationsbereich (z.B. Powerpoint o. PDF)	Beamer, Leinwand und Zeigestock	Präsentation	③
Whiteboard	Tafel und Kreide Flipchart und Filzstift	Kollaboration	④
Bildschirmfreigabe (Desktop-Sharing)	Gemeinsames Betrachten von Lerninhalten	Präsentation	⑤
Dateifreigabe	Austeilen/Verteilen/Aushändigen von Lernmaterialien	Kollaboration	⑥
Anwendungen teilen (Application-Sharing)	Gemeinsames Erstellen von Lernmaterialien	Kollaboration	⑦

Tabelle 1: Lernwerkzeuge im virtuellen Klassenzimmer

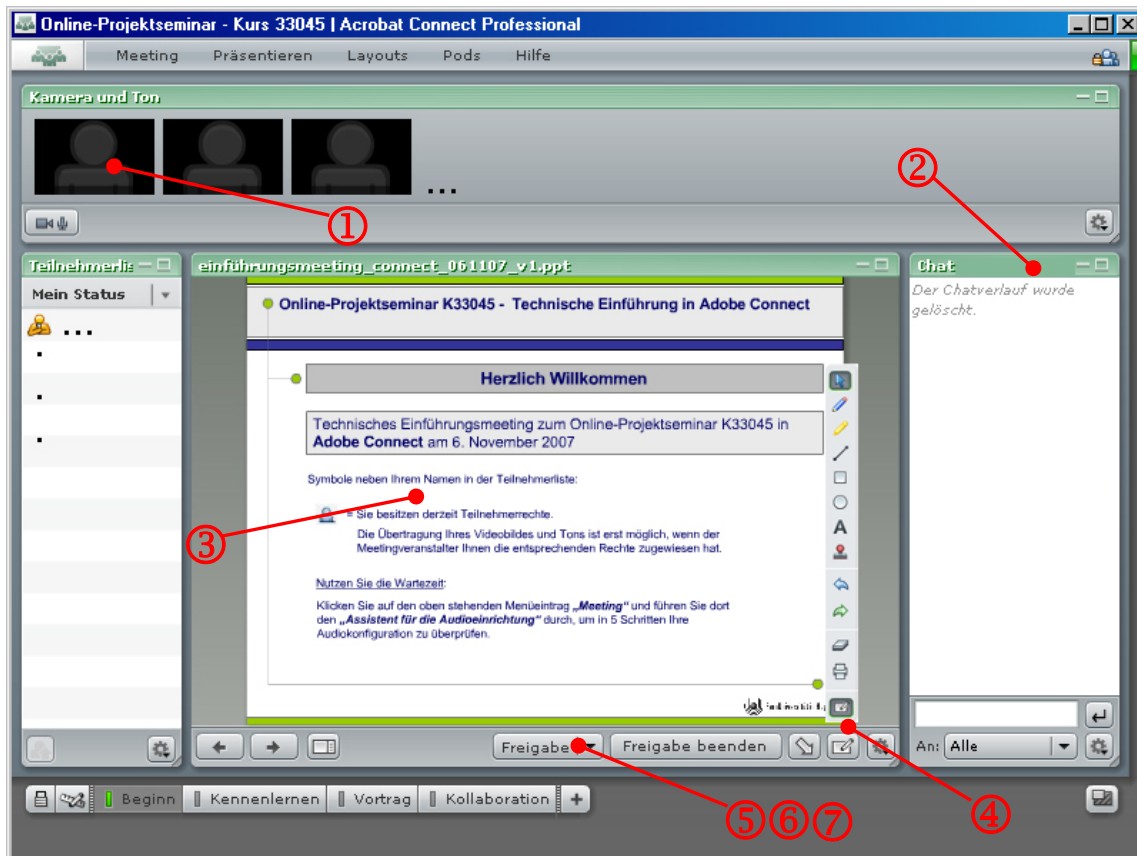


Abbildung 1: Beispiel für die Benutzeroberfläche eines virtuellen Klassenzimmers
(hier: Adobe Connect Pro Version 7)

Die in der obigen Tabelle und Abbildung skizzierten Werkzeuge und Funktionen sind wesentliche Merkmale und Bestandteile von virtuellen Klassenzimmern und ähneln sich bei allen auf dem Markt erhältlichen Produkten dieser Art. Lediglich in ihrer differenzierten Ausgestaltung gibt es Unterschiede (vgl. Hofmann, 2004, S. 147-160; Pflüger 2007, S. 1-6; Finkelstein 2006, S. 58).

Über diese (Lern-)Werkzeuge wird versucht, die Komponenten eines realen Seminarraums, wie beispielsweise Hör- und Sichtkontakt bei der Kommunikation (Face-to-Face-Situation) oder den Einsatz einer Tafel oder Leinwand, zu reproduzieren. Lernende können komfortabel „von zu Hause aus“ und ohne Reisekosten via Internet an einer Lehrveranstaltung teilnehmen, gemeinsam mit anderen Lernenden in Echtzeit-Austausch treten und den Lehrenden unmittelbar Fragen zu den vermittelten Lerninhalten stellen oder gemeinschaftlich diskutieren. Je nach didaktischer Gestaltung und entsprechender Kompetenz eines Lehrenden im Umgang mit den virtuellen Klassenzimmer-Tools kann annähernd eine echte Seminaratmosphäre entstehen (vgl. Pflüger, 2007, S. 6). Lernen und Lehren im virtuellen Klassenzimmer findet stets synchron, d.h. zeitgleich statt.

Dies erfordert - im Gegensatz zu asynchronen Lernformen - das Zusammentreffen aller, an einer synchronen Sitzung Teilnehmenden, zu einem bestimmten Zeitpunkt und über einen bestimmten Zeitraum (vgl. Hofmann, S. 5).

Aus technischer Sicht sind auf Anwenderseite neben dem Internetbreitbandanschluss, einem konventionellen PC oder Notebook sowie einem Headset und einer Webcam, keine weiteren hardwareseitigen Voraussetzungen zu erfüllen. Auch der technische Umgang mit den virtuellen Klassenzimmer-Tools beim zeitgleichen Online-Lernen in Gruppen und die Umsetzung didaktischer Einsatzszenarien, gestaltet sich immer benutzerfreundlicher und komfortabler. Die Verzögerungszeiten hinsichtlich synchroner Online-Zusammenarbeit sind teils kaum mehr wahrnehmbar und auch die Live-Übertragungsqualität von Video und Ton der Lernenden und Lehrenden hat in den letzten Jahren immens an Qualität gewonnen. Dennoch erfordert ein erfolgreiches und dessen Potentiale ausschöpfendes Live-E-Learning im virtuellen Klassenzimmer von den Nutzern einige grundlegende technischen Kenntnisse und praktische Übung im Umgang mit den angebotenen Kommunikations- und Lernwerkzeugen. Insbesondere Lehrende, die eine Live-Lehrveranstaltung durchführen möchten, sind in der Rolle als E-Moderator/in vor die besondere Aufgabe gestellt, sowohl die eigentliche (lehr-)inhaltliche als auch die technische Live-Moderation zu bewältigen. Technisch, meint an dieser Stelle vorrangig die Bedienung der zur Verfügung stehenden Werkzeuge sowie die Betreuung der Lehrveranstaltungsteilnehmer bei hin und wieder auftretenden technischen Problemen, die es dann Live zu bewältigen gilt. Mit ein wenig praktischer Übung und mediendidaktischer Erfahrung, geht folglich auch Wissen über den didaktisch effektiven Einsatz der Lernwerkzeuge einher, der wesentlich zum Erfolg einer Online-Lehrveranstaltung und deren E-Moderation im virtuellen Klassenzimmer beiträgt.

2 Didaktische Best-Practice-Szenarien

Die im Folgenden vorgestellten didaktischen Einsatzszenarien und deren Gestaltungsweisen basieren auf Praxiserfahrungen, wie sie in der Online-Lehre an der FernUniversität in Hagen, unter anderen im Lehrgebiet Bildungstheorie & Medienpädagogik im Studiengang B.A. Bildungswissenschaft sowie unter Einsatz des virtuellen Klassenzimmer-Tools Adobe Connect Pro, Versionen 6 bis 7.5, gemacht wurden. Sie verstehen sich als Best-Practice-Beispiele, deren individuelle Ausgestaltung flexibel und bedarfsgerecht anpassbar ist. Auch die exemplarische Auswahl des Softwareprodukts ist für die Umsetzung der in diesem Beitrag beschriebenen Szenarien individuell gegen ein anderes virtuelles Klassenzimmer-Tool austauschbar.

Neben **Online-Chats**, **-Sprechstunden** und **-Klausurkolloquien** in Kleingruppen (2-8 Teilnehmer/innen), lassen sich insbesondere Online-Seminare und Online-Vorlesungen/-Vorträge als Lehrveranstaltungsformen im virtuellen Klassenzimmer anbieten. Am einfachsten in den Klassenraum bzw. in die Meetingräume der Online-Veranstaltungen im virtuellen Klassenzimmer gelangen die Teilnehmer/innen über einen Zugangslink, den sie zuvor von der Veranstaltungsleitung per E-Mail zugesandt bekommen haben und den sie über einen konventionellen Internetbrowser öffnen. In diesem Fall ist keine Installation von weiterer Klassenzimmer-Software (z.B. „Clients“) erforderlich. Ausgenommen ist meist die einmalig erforderliche Installation von entsprechender Treibersoftware für die genutzte Webkamera, sofern ihr Einsatz vorgesehen ist.

Bei der Veranstaltungsform **„Online-Vorlesung“** erfolgt in der Regel ein lerninhaltsbezogener Vortrag seitens eines Dozenten mit Bild- und Tonübertragung. Die Studierenden können die Lerninhalte sehen und hören, übertragen selbst aber kein Bild und Ton. Eine an den Vortrag anknüpfende Diskussion wird dann über einen Textchat innerhalb des virtuellen Klassenzimmers durchgeführt. Über diesen Weg stellen die Studierenden ihre Fragen, die vom Dozenten wiederum per Bild- und Ton beantwortet werden. Als weitere interaktive Lernwerkzeuge können noch - nur vom Dozenten gesteuert - das integrierte Whiteboard (elektronische Tafel) oder die über ein Befragungswerkzeug vorbereiteten Single- oder Multiple-Choice-Wissensfragen, die durch die Studierenden per Mausklick beantwortet werden können, zum Einsatz kommen. Vorbereitend bedarf es für Online-Vorlesungen keiner größeren technischen Instruktion der Studierenden zum Umgang mit den Werkzeugen des virtuellen Klassenzimmers, da die Studierenden selbst, außer dem Textchat, keine weiteren

Lernwerkzeuge oder die Video- und Tonsteuerung bedienen. Allerdings ist bei diesem Szenario hierdurch auch weniger direkte Interaktion seitens der Studierenden möglich. In Abhängigkeit von dem beim Produktanbieter erworbenen Lizenzvolumen, können an einer, je nach Inhaltsumfang, 1-2stündigen Online-Vorlesung zeitgleich und praktikabel bis zu 150 Studierende teilnehmen.

Vergleichbar mit einem interaktionsorientierten Präsenzseminar, das auch Methoden der kooperativen Wissenserarbeitung und -repräsentation in Lerngruppen anwendet, lassen sich über ein virtuelles Klassenzimmer auch „**Online-Seminare**“ anbieten.

Neben dem Dozenten übertragen hierbei auch die Studierenden ihr Videobild- und Ton, während sie live Diskussionsbeiträge leisten, in Kleingruppen ihre Lernergebnisse erarbeiten und diese zum Abschluss des Seminars der Gesamtgruppe z.B. über ein Referat und Folien präsentieren. In der Regel werden die im virtuellen Klassenzimmer vorhandenen Lernwerkzeuge vielfältig eingesetzt und können auch von den Studierenden bedient werden. Hierzu ist eine entsprechende „Rechtevergabe“ durch den E-Moderator erforderlich. Für dieses Szenario ist vorbereitend eine technische Instruktion der Seminarteilnehmer unbedingt zu empfehlen, um eventuell auftretende technische Probleme möglichst im Vorfeld zu unterbinden. Ein Online-Seminar besteht meist aus 2-3 etwa 1-2stündigen, zuvor terminierten, synchronen Online-Sitzungen (siehe auch „Beispiel für einen Online-Seminarfahrplan“ im Anhang). Außerdem können den Seminarteilnehmern für vorgesehene Gruppenarbeitsphasen, eigene Lerngruppen-Meetingräume für selbstorganisierte synchrone Lernarbeitstreffen angeboten werden. Zur erweiterten Lernbetreuung – außerhalb der terminierten Sitzungen - kann im Szenario Online-Seminar ergänzend noch eine asynchrone Lernplattform, wie z.B. moodle zum Einsatz kommen, um beispielsweise die Studierenden auch außerhalb der terminierten Live-Meetings und während ihrer selbstgesteuerten Arbeitsphasen im Lernprozess begleiten zu können.

Wie bei einem Präsenzseminar auch, sollte für einen lernerfolgsversprechenden und produktiven Verlauf eines interaktionsorientierten Online-Seminars im virtuellen Klassenzimmer eine praktikable Teilnehmerzahl von 24 nicht überschritten werden (vgl. Anhang: Beispiel Online-Seminar). Zu empfohlenen Gruppengrößen im virtuellen Klassenzimmer schreibt Finkelstein: „The larger the number of participants assembled, the more difficult it is for each learner to receive individualized, real-time feedback from the instructor. Virtual classroom sessions generally best support, technologically and pedagogically, small to medium-sized groups“ (Finkelstein 2006, S. 59).

Ein weiteres mögliches Einsatzszenario sind selbstorganisierte „**Online-Lerngruppen**“ mit einer Gruppengröße von etwa 5-10 Studierenden. Während die ersteren genannten Szenarien jeweils von ein oder zwei Dozenten moderiert werden, bestehen Online-Selbstlerngruppen nur aus Studierenden. Bestehende Studierenden-Lerngruppen haben die Möglichkeit, bei der Administration frei verfügbare Online-Meetingräume zu beantragen, die selbstorganisiert von ihnen genutzt werden können. Online-Selbstlerngruppen sind keine Lehrveranstaltung im eigentlichen Sinne, erfreuen sich aber vor allem an der FernUniversität in Hagen von großer Beliebtheit, da hierdurch ein sozial-kommunikativer Austausch über die Studieninhalte oder den eigenen Lernfortschritt zwischen Gleichgesinnten ermöglicht wird. Dies gilt auch vor dem Hintergrund, dass Fernstudierende aufgrund räumlicher Distanzen, regulär eher selten in direkten Kontakt und in synchrone Kommunikation miteinander treten können.

Die hier aufgeführten Szenarien lassen sich anhand der (empfohlenen) Gruppengrößen, dem Interaktionsgrad, den daraus resultierenden Aufwänden hinsichtlich der Veranstaltungsvorbereitung sowie der Häufigkeit bzw. dem Spektrum möglicher auftretender technischer Probleme unterscheiden. Dabei gilt erfahrungsgemäß, dass je mehr Teilnehmer Videobild- und Ton übertragen, je mehr Interaktion seitens der Studierenden gefordert wird und je mehr synchrone Lernwerkzeuge zum Einsatz kommen, desto eher können technische Probleme auftreten, die sich dann störend auf den Lern-/Lehrprozess auswirken.

Vor allem Neueinsteiger im Bereich E-Learning und Lehrende ohne bisherige Erfahrung bei der Live-E-Moderation im virtuellen Klassenzimmer können bei anfänglich auftretenden technischen Problemen schnell überfordert sein. Dieser Umstand kann die Effizienz und die Motivation zur weiteren Arbeit mit diesem Tool sowohl seitens der Lehrenden als auch auf Seiten der Studierenden immens schmälern. Ein einfacher Lösungsansatz für Neulinge und zur Überwindung technischer Hürden ist es, eine Lehrveranstaltung im virtuellen Klassenzimmer eingangs mit zwei Moderatoren durchzuführen. Dabei übernimmt der Dozent ausschließlich die inhaltliche Moderation (d.h. er konzentriert sich ausschließlich auf die zu vermittelnden Lerninhalte) und ein weiterer technischer Moderator übernimmt größtenteils die Bedienung der Lernwerkzeuge sowie die technische Betreuung der Teilnehmer während der Online-Veranstaltung. Ein zentrales E-Learning-Büro oder eine Betreuungsstelle innerhalb einer Bildungseinrichtung könnte hierzu beispielsweise diesen „technischen“ Moderator als Dienstleistung für Einsteiger anbieten. Lehrende könnten dann bei Bedarf, beim „zentralen Support“, einen erfahrenen technischen E-Moderator für ihre geplante Veranstaltung hinzubuchen.

So müssen sich Lehrende nur inhaltlich auf die Live-E-Learning-Veranstaltung vorbereiten und bleiben vom technischen „Stressfaktor“ weitestgehend unberührt. In jedem Fall sind die Beratung, die Schulung sowie die technische Unterstützung des Lehrpersonals, aber auch der Studierenden, ein wichtiger Faktor für einen langfristig erfolgreichen und effizienten Einsatz von virtuellen Klassenzimmern in einer Bildungsinstitution.

Im Gegensatz zu dem von Studierenden häufig favorisierten Szenario Online-Seminar (vgl. Kapitel 3), ist aus Sicht von Lehrveranstaltern meist eher die Online-Vorlesung als Best Practice Szenario für virtuelle Klassenzimmer zu empfehlen. Online-Vorlesungen sind zwar weniger interaktionsorientiert als Online-Seminare, jedoch stellt sich in der Praxis immer wieder heraus, dass dort am wenigsten technische Störungen auftreten. Zudem erlauben Online-Vorlesungen eine höhere Teilnehmerzahl und in der Regel fällt der Vorbereitungsaufwand geringer aus. Online-Vorlesungen (mit Fragerunden per Text-Chat) können von weniger geübten E-Moderatoren auch als „Einstiegsszenario“ genutzt werden. Einen guten Praxisratgeber für Einsteiger hinsichtlich detaillierter Planungs- und Vorbereitungsschritte für Lehrszenarien im virtuellen Klassenzimmer stellt auch der Trainerleitfaden von Glänzer 2004 dar.

Welches Szenario letztendlich wie an einer Bildungseinrichtung eingesetzt wird oder zu empfehlen ist, ist auch abhängig vom individuellen Bedarf und den zur Verfügung stehenden zeitlich-personellen Ressourcen. Zudem haben Präsenzuniversitäten oder -bildungseinrichtungen beispielsweise andere Nutzungsmotive als Anbieter von Fernstudiengängen. Häufig eignet sich auch ein Lehrmethodenmix bei dem ein virtuelles Klassenzimmer als komplementäre Ergänzung und eingebettet in ein Blended Learning-Arrangement zum Einsatz kommt. An einer Präsenzuniversität könnte man beispielsweise – und zur Entlastung häufig überfüllter Hörsäle – Vorlesungen als Online-Aufzeichnung für einen asynchronen Abruf von zu Hause aus zur Verfügung stellen. Nach wenigen Tagen bietet man für die Studierenden, die ausschließlich das asynchrone Online-Lernangebot wahrgenommen haben, eine themenbezogene synchrone „Online-Fragestunde“ mit einem Dozenten, über das virtuelle Klassenzimmer an. Diese Veranstaltung gleicht dann vom Ablauf und der Gestaltung her dem Szenario „Online-Vorlesung“, bei dem nur zu Beginn der lerninhaltsbezogene Vortrag seitens eines Dozenten ausgelassen wird.

3 Ergebnisse einer Anwenderbefragung

Aus Sicht von Studierenden der FernUniversität in Hagen lassen sich einige Vorteile des Einsatzes von virtuellen Klassenzimmern aufzeigen. Ergebnisse einer durchgeführten Befragung belegen eine allgemein hohe Akzeptanz dieser Lernplattform und der angebotenen didaktischen Lehr- und Lernszenarien.

Im Wintersemester 2009/2010 wurden an der FernUniversität in Hagen fakultätsübergreifend Studierende zur Akzeptanz und zum Nutzen des virtuellen Klassenzimmers befragt. Weitere Gegenstände der Befragung waren: Die Einschätzungen zu den didaktischen Gestaltungen der angebotenen Lehrveranstaltungen, die soziale Präsenz sowie die technischen Schwierigkeiten und Hürden. Die Erhebung erfolgte mittels eines Online-Fragebogens. Es wurden explizit Studierende, die bereits Erfahrung durch Teilnahme an angebotenen Lehrveranstaltungen im virtuellen Klassenzimmer sammeln konnten, direkt für die Befragung angesprochen. Insgesamt wurden 133 Fragebögen komplett ausgefüllt (vgl. Junge, T., Klebl, M., Mengel, S. 2010).

In einem Zeitraum von von etwa 18 Monaten wurden an der FernUniversität knapp 200 Veranstaltungen mit über 3.800 TeilnehmerInnen im virtuellen Klassenzimmer durchgeführt.

Betrachtet man die unterschiedlichen Veranstaltungsformen, so zeigt sich, dass überwiegend Online-Seminare durchgeführt wurden (vgl. Abbildung 1). Die didaktischen Szenarien Online-Vorlesung und Online-Chat wurden im Vergleich seltener angeboten:

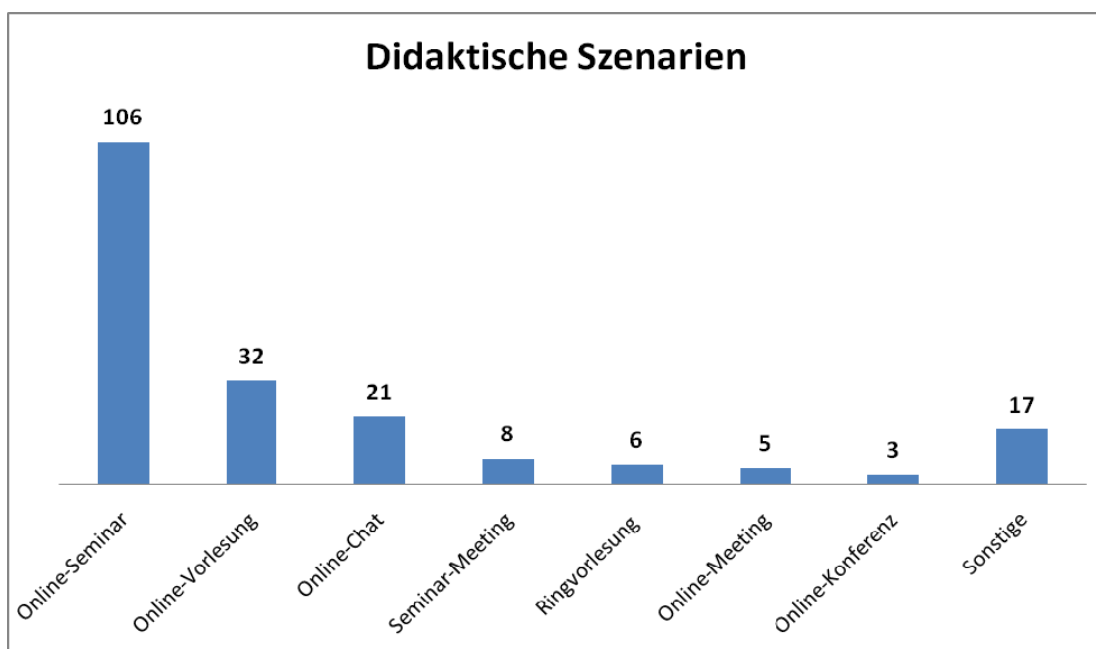


Abbildung 2: Durchführung Didaktischer Szenarien

Insgesamt zeigte sich bei den Studierenden ein deutlicher Zuspruch für die angebotenen Lehrveranstaltungen im virtuellen Klassenzimmer (vgl. Abbildung 3). Die überwiegende Mehrheit (83 Prozent) betrachtet „Online-Vorlesungen bzw. -Vorträge“ als geeignet für ein erfolgreiches Studium. Dies deutet darauf hin, dass es sich um eine etablierte und gewünschte Veranstaltungsform handelt, die den Bedürfnissen der Studierenden entgegen kommt. Allerdings ist der Zuspruch für Online-Seminare, die auch eine gemeinsame Diskussion und Interaktion mit den Studierenden und Lehrenden umfassen, noch deutlicher. 90 Prozent der Befragten schätzen diese Veranstaltungsform als *geeignet* ein. Auffällig hierbei ist, dass kritische Rückmeldungen („Nicht geeignet“) vollständig ausgeblieben sind, obwohl die Veranstaltungsform den meisten Studierenden durch Teilnahme bekannt ist (lediglich 3 Prozent „wurde nicht verwendet“). Dies lässt darauf schließen, dass es sich um eine Veranstaltungsform handelt, die den Interessen der Studierenden am besten entspricht. Neben dem Wissenstransfer (Lehrende zu Lernende) besteht offenbar auch ein großes Interesse am kommunikativen Austausch untereinander. Das Interesse an intensiven Gruppenarbeiten ist unter den Studierenden ebenfalls stark ausgeprägt, auch wenn der Zuspruch unter den Befragten etwas geringer ausfällt. Online-Seminare, die auch Gruppenarbeiten und eine Präsentation der Gruppenergebnisse beinhalten, halten 80 Prozent der Befragten für geeignet.

In den Online-Selbstlerngruppen nutzen Studierende das virtuelle Klassenzimmer selbstorganisiert. Für Fernstudierende ist dieses Angebot von besonderem Interesse, da nicht immer die Bedingungen gegeben sind, eine regionale Lerngruppe zu gründen. Hier bietet das virtuelle Klassenzimmer die Möglichkeit, einen lernproduktiven Kontakt zu Studierenden aus anderen Regionen herzustellen. Der positive Zuspruch gegenüber dieser Veranstaltungsform ist ebenfalls deutlich. 68 Prozent der Befragten halten diese Nutzungsform als geeignet für ein erfolgreiches Studium.

Die folgende Abbildung zeigt in eine Übersicht zu den Bewertungen der verschiedenen didaktischen Szenarien:

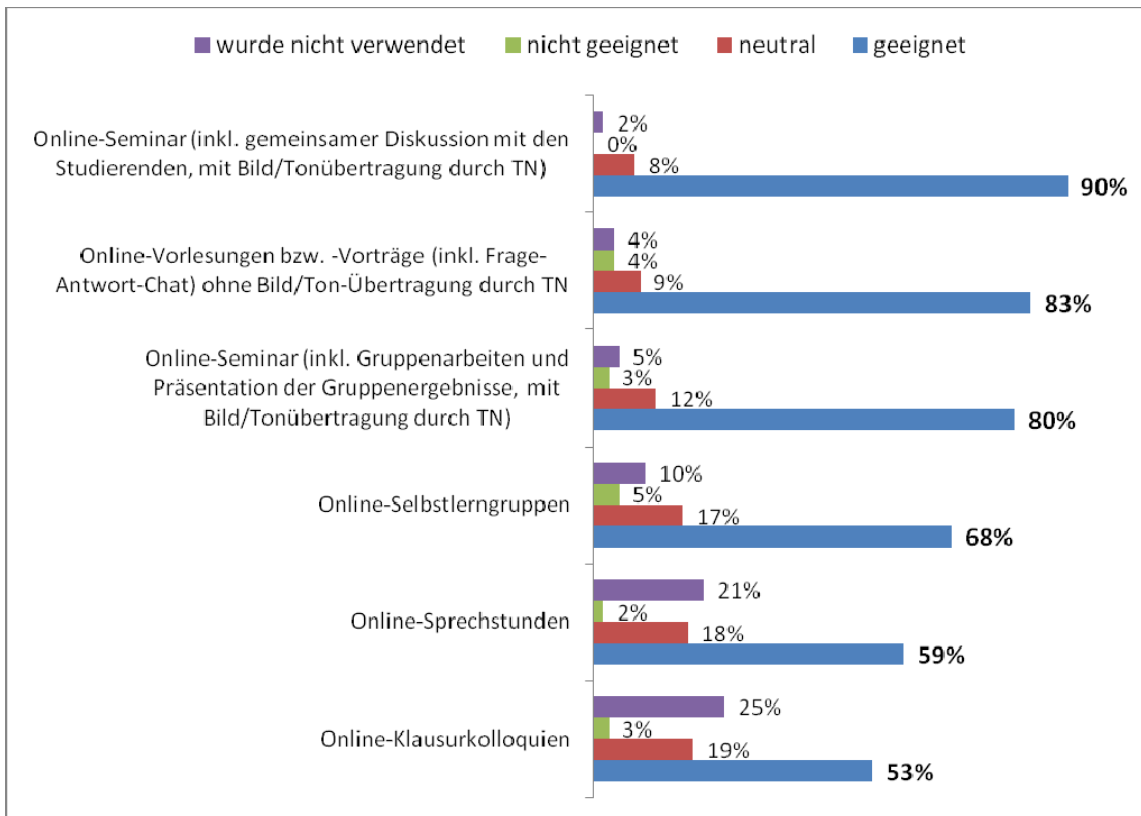


Abbildung 3: Wie sehr eignen sich folgende didaktische Szenarien für ein erfolgreiches Studium?

Die Studierenden wurden auch zu ihrer Teilnahme-Motivation (vgl. Abbildung 4) befragt. Zur Auswahl standen hierbei verschiedene Begründungen. Die nachfolgende Abbildung zeigt, die unterschiedlichen Motive für die Teilnahme an einer Online-Veranstaltung im virtuellen Klassenzimmer. Unabhängig von der konkreten Form (ob Präsenz- oder Online-Veranstaltung) scheint das inhaltliche Interesse am Thema im Vordergrund (Zustimmung: 90 Prozent) zu stehen. Die inhaltliche Ausrichtung zeigt sich auch in der mehrheitlich positiven Bewertung der Teilnahme-Motivation „Prüfungsleistung“ (Aussage: „Ich habe ein Online-Seminar besucht, um mich (besser) auf die Prüfung in diesem Modul vorzubereiten“). Für 74 Prozent aller Befragten war eine optimale Vorbereitung auf anstehende Prüfungen ein wichtiger Motivationfaktor.

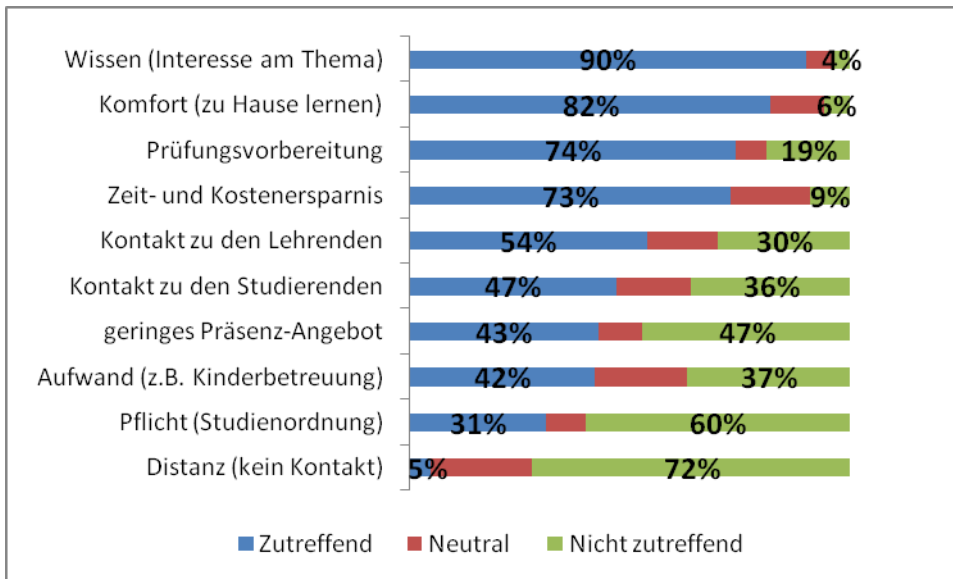


Abbildung 4: Motivation zur Teilnahme an Lehrveranstaltungen im virtuellen Klassenzimmer

Weitere entscheidende Motive kommen durch die Aspekte „Komfort“ (Aussage: „Es ist für mich generell vorteilhaft zu Hause zu lernen.“) sowie „Zeit- und Kostenersparnis“ (Aussage: „Durch Online-Seminare erspare ich mir die Anreise (Zeit) und evtl. Übernachtungskosten.“) zum Ausdruck. Eine deutliche Mehrheit der Befragten empfindet es als komfortabel, von zu Hause aus zu lernen. Die Zeit- und auch Kostenersparnis ist aufgrund der besonderen Situation der meist berufstätigen Fernstudierenden und dem damit einhergehenden Bedarf an flexiblen Lehr-/Lernangeboten ebenfalls von besonderer Bedeutung. Dafür spricht auch, dass die vorgegebene Antwort zum begrenzten Angebot an Präsenzveranstaltungen (Aussage: „Ich habe ein Online-Seminar besucht, weil in meiner Region/ meiner Stadt/ meinem Land keine Präsenzveranstaltungen angeboten werden.“) nur bei knapp der Hälfte Zustimmung fand. Das virtuelle Klassenzimmer scheint auch für jene Studierende eine (bessere) Alternative zu sein, die in ihrer Umgebung ein (ausreichendes) Angebot an Präsenzveranstaltungen, vorfinden (vgl. Junge, T., Klebl, M., Mengel, S. 2010).

Die Befragungsergebnisse zur Akzeptanz, zu den didaktischen Einsatzszenarien, zur sozialen Präsenz sowie zu den technischen Schwierigkeiten lassen sich im Wesentlichen wie folgt zusammenfassen: Allgemein belegen die Ergebnisse der durchgeführten Befragung von Studierenden eine hohe *Akzeptanz* des virtuellen Klassenzimmers. Über 80 Prozent der Studierenden empfinden es als nützlich für ihre Arbeit im Studium. Nahezu 90 Prozent der Befragten beabsichtigen den Besuch weiterer Online-Lehrveranstaltungen im virtuellen Klassenzimmer, sofern diese angeboten werden.

Dabei treten vor allem der *soziale Aspekt*, die Möglichkeit der aktiven Auseinandersetzung mit Lerninhalten in Gruppen und der inhaltliche Wissenserwerb (intensivere Prüfungsvorbereitung) in den Vordergrund. Neben dem synchronen Wissenstransfer (Lehrende zu Lernende) besteht auch ein großes Interesse am kommunikativen Austausch untereinander. Insbesondere der persönliche Kontakt zu den Lehrenden wird positiv bewertet und trägt unter anderem zu einer besseren Lernmotivation seitens der Studierenden bei. Nur 28 Prozent gaben an, in einer Präsenzveranstaltung besser gelernt zu haben. Weitere Vorteile sehen die Studierenden im *Komfort* der Teilnahme an einer Lehrveranstaltung im virtuellen Klassenzimmer. Der Faktor Komfort bezieht sich dabei vorrangig auf Zeit- und Kostenersparnis durch eine „bequeme“ Teilnahme von zu Hause sowie entfallende Anreisen zu den in z.B. B.A.-Fernstudiengängen vorgeschriebenen Besuchen von Präsenzseminaren mit begrenzten Teilnehmerzahlen.

Bei den Studierenden stehen die *didaktischen Szenarien* Online-Seminare und Online-Vorlesungen im Zentrum des Interesses. Nahezu drei Viertel der Studierenden favorisieren diese Veranstaltungsformen und beabsichtigen die weitere Teilnahme an interaktionsorientierten Online-Seminaren, gefolgt von Online-Vorlesungen.

Der Erfolg einer Lehrveranstaltung im virtuellen Klassenzimmer ist neben einer guten E-Moderation und Strukturierung auch maßgeblich von einer funktionierenden und störungsfreien Technik abhängig. *Technische Schwierigkeiten* sind insbesondere auf die Nutzung der Videoübertragung durch Studierende zurückzuführen. Hier besteht eine Unsicherheit, die einerseits wohl in der technischen Funktionalität begründet liegt, andererseits aber auch in der technischen Kompetenz der Studierenden. Gleichzeitig ist die Nutzung der Videoübertragung durch die Studierenden ein zentrales Kennzeichen der Zusammenarbeit im virtuellen Klassenzimmer. Aus praktischen Erfahrungen heraus lässt sich auch feststellen: Je Interaktionsorientierter ein didaktisches Szenario gestaltet wird, d.h. je mehr Studierenden die Möglichkeit gegeben wird, ihre Diskussionsbeiträge per Videobild und Ton zu übertragen, desto mehr technische Probleme treten auf, welche bewältigt werden müssen. Demzufolge wird auch vom Lehrenden bzw. E-Moderator einiges mehr an Übung und technischem Know-how im Umgang mit dem virtuellen Klassenzimmer-Tool abverlangt.

Selbstverständlich besteht auch softwareseitig noch Verbesserungsbedarf. Teilweise gilt es weiter, die Tonqualität bei gleichzeitiger Videoübertragung zu optimieren. Auch sollte das Zusammenspiel der technischen Komponenten, die für die Bild- und Tonübertragung am Endgerät entscheidend sind, insgesamt noch einfacher („Plug&Play“-fähiger) und weniger stör anfällig werden. Die jeweiligen Softwareanbieter arbeiten aber stetig an Verbesserungen und stellen entsprechende Updates zur Verfügung.

4 Zusammenfassung und Ausblick

Der Einsatz von virtuellen Klassenzimmer-Tools stellt in der heutigen Zeit immer mehr eine unerlässliche Ergänzung und qualitative Bereicherung von E-Learning-Angeboten in Bildungseinrichtungen dar. Insbesondere dann, wenn kooperative und ortsflexible Lehr-/Lernprozesse gefördert werden sollen. Zielführend sollte dabei sein, dieses Werkzeug in das Gesamtensemble bereits vorhandener Lehrangebote zu integrieren. Virtuelle Klassenzimmer lassen sich beispielsweise als Schnittstelle zwischen klassischen Präsenzveranstaltungen und asynchronen, onlinebasierten Lernplattformen (z.B. moodle oder ILIAS) einbetten.

Da unterschiedliche didaktische Szenarien fast analog zu Präsenzveranstaltungen umgesetzt werden können ergeben sich bei der Wissensvermittlung keine größeren Unterschiede. Im Vergleich zu Lernplattformen, die ausschließlich textbasierte Kommunikation unterstützen, kann mittels virtueller Klassenzimmer durch den Hör- und Sichtkontakt sogar eine höhere soziale Präsenz hergestellt werden. Soziale Präsenz ist nach der Definition von Short, Williams und Christie, das Ausmaß, die Spürbarkeit, in dem eine andere Person wahrgenommen und eine Interaktion aufgebaut wird (vgl. Short, Williams & Christie 1976). Die damit einhergehende „persönlichere“ Kommunikation wiederum kann sich auch positiv auf den inhaltlichen Austausch und den Lernprozess auswirken. Äquivalent zu Präsenzveranstaltungen erweist sich auch die räumliche Flexibilität als besonderer Vorteil. An-, Abreisezeiten sowie Reisekosten entfallen, wodurch sich auch eine andere Form der zeitlichen Flexibilität ergibt. Solche Aspekte des Komforts, können für eine Vielzahl von Personen ein bedeutsames Nutzungsmotiv darstellen.

Trotz der beschriebenen Potenziale sollte nicht unberücksichtigt bleiben, dass technische Schwierigkeiten die Nutzung des virtuellen Klassenzimmers teils beeinträchtigen können. Bei der technischen Weiterentwicklung sollten diese Aspekte seitens der Softwareanbieter berücksichtigt werden. Die Bemühungen müssen in Zukunft dahingehend ausgerichtet werden, dass der technische Vorbereitungsaufwand für Lehrende und Lernende weiter verringert wird.

Gartner, ein renommiertes Marktforschungsunternehmen aus den USA und das New Media Consortium haben in einer aktuellen Studie 80 zukunftsweisende Technologien, die in den kommenden zwei Jahren das E-Learning prägen werden, ausgemacht. Dabei fallen virtuelle Klassenzimmer sowie Social-Communication und -Collaboration-Tools unter die Top 5-Trends. Lernmanagementsysteme sollten sich darauf einstellen und entsprechende Lernwerkzeuge und -räume standardmäßig integrieren. Ein ähnliches Ranking ergab eine Trendstudie des MMB-Instituts (vgl. Gartner 2010; vgl. MMB-Institut 2010).

Weiterhin wird in diesen beiden Studien für das kommende Jahr ein Boom hinsichtlich mobiler kooperativer Lernangebote vorausgesagt. Demzufolge können wir erwarten, dass in naher Zukunft eine Online-Teilnahme an kooperativen Lehrveranstaltungen in virtuellen Klassenzimmern auch über mobile Endgeräte mit eingebautem Mikrofon und Videokamera (z.B. Smartphones oder TabletPCs) möglich wird und sich hierdurch entsprechende Lernangebote im Hinblick auf Zielgruppenerreichung weiter flexibilisieren (Mobile Learning). Erste Softwarelösungen in Form von „Apps“ gibt es hierzu bereits.

5 Verzeichnisse

Literatur und Quellen

Finkelstein, J. (2006): Learning in Real Time. Synchronous Teaching and Learning Online. San Francisco: Jossey-Bass.

Gartner Research & New Media Consortium (2010): Gartner Identifies the Top 10 Strategic Technologies for 2011. Press Release. Gartner Symposium/ITxpo, 17.-21. Oktober 2010. Orlando. URL: <http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=1454221> [Stand: 12/2010]

Hofmann, J. (2004): Live and Online. Tips, Techniques, and Ready-to-Use Activities for the virtual Classroom. San Francisco: Pfeiffer.

Junge, T.; Klebl, M.; Mengel, S. (2010): Pilotprojekt Adobe Acrobat Connect Professional - Zwei Jahre Einsatz an der FernUniversität in Hagen. 2. Evaluationsbericht. Unveröffentlichtes Projektpapier. Hagen.

Junge, Th.; Klebl, M.; Mengel, S. (2011): Mit Online-Konferenzen zurück ins Klassenzimmer: Synchron Online-Lernszenarien im Fernstudium. In: Back, A.; Baumgartner, P., Reinmann, G. & Schulmeister, R. (Hrsg.): Zeitschrift für e-learning. Lernkultur und Bildungstechnologie. Themenheft: „E-Learning und Fernstudium an Hochschulen“. Gastherausgeber: Zawacki-Richter, O. (Heft 1/2011).

MMB-Institut (2010): MMB-Trendmonitor II/2010. MMB Learning Delphi 2010. Vernetzung ist angesagt – Social Learning weiterhin auf dem Vormarsch. MMB-Institut für Medien- und Kompetenzforschung. Essen. URL: http://www.mmb-institut.de/2004/pages/trendmonitor/download/MMB-Trendmonitor_2010_II.pdf [Stand: 10/2010]

Pflüger, G. (2007): Praxis des Virtual Classroom. Online Tutoring Journal, 1/2007 (4. Ausgabe), www.online-tutoring-journal.de. URL: http://www.online-tutoring-journal.de/ausgabejanuar07/praxis_vc_pflueger.pdf [Stand: 07/2010]

Short, J.; Williams, E.; Christie, B. (1976): The social psychology of telecommunications. London: Wiley & Sons.

Zum Weiterlesen

Finkelstein, J. (2006): Learning in Real Time. Synchronous Teaching and Learning Online. San Francisco: Jossey-Bass.

Glänzer, H. (2004): Trainerleitfaden für ein live e-learning Seminar. Sicher trainieren im virtuellen Raum. Ein Praxisratgeber für Einsteiger. Bonn: managerseminare Verlag.

Hofmann, J. (2004): Live and Online. Tips, Techniques, and Ready-to-Use Activities for the virtual Classroom. San Francisco: Pfeiffer.

Salmon, G. (2004): E-tivities - Der Schlüssel zu aktivem Online Lernen. Zürich: Orell Füssli Verlag AG.

Weblinks

Adobe Connect Pro

<http://www.adobe.com/products/adobeconnect.html>

Elluminate/Wimba

http://www.illuminate.com/Products/Elluminate_Learning_Suite/Elluminate_Live!/?id=79/

Netucate iLinc

<http://www.netucate.com/>

Vitero

<http://www.vitro.de/deutsch>

Blackboard

<http://www.blackboard.com/International/EMEA.aspx?lang=en-us>

ILIAS

<http://www.ilias.de/docu/>

moodle

<http://moodle.org/>

Tabellen- und Abbildungsverzeichnis

Tabelle 1: Lernwerkzeuge im virtuellen Klassenzimmer

Abbildung 1: Beispiel für die Benutzeroberfläche eines virtuellen Klassenzimmers

Abbildung 2: Durchführung Didaktischer Szenarien

Abbildung 3: Wie sehr eignen sich folgende didaktische Szenarien für ein erfolgreiches Studium?

Abbildung 4: Motivation zur Teilnahme an Lehrveranstaltungen im virtuellen Klassenzimmer

6 Anhang

Beispiel für die Ausschreibung einer Online-Vorlesung, Lehrgebiet Bildungstheorie & Medienpädagogik

Online-Vortrag: Urheberrecht beim E-Learning in der Hochschullehre

Veranstalter/in: *Name*

Gastreferent/in: *Name* **Moderation:** *Name*

Datum: 01.01.11 **Uhrzeit:** 19.00 - 20.00 Uhr

Ort: Virtuelles Klassenzimmer Adobe Connect

Teilnehmer/innen: max. 100 TN

Vortragsinhalte

Dieser Online-Vortrag richtet sich sowohl an interessierte Studierende als auch Lehrende aus der Fakultät für Kultur- und Sozialwissenschaften. Die Gastreferentin *Name* ist...*Profil...*

E-Learning an Hochschulen basiert im Wesentlichen auf der Nutzung urheberrechtlich geschützten Materials, sei es die Erstellung digitalen Lehrmaterials oder die Verwendung vorbestehender Werke in der Lehre. Daneben sind Aspekte des Rechtes am eigenen Bild zu beachten. Was schützt das Urheberrecht und welche Relevanz ergibt sich daraus für das E-Learning? Wie geht man mit urheberrechtlich geschütztem Lernmaterial um, und was ist bei dessen Nutzung, z.B. in moodle, zu beachten? Antworten auf diese oder ähnliche immer wieder auftretende Fragen beim E-Learning erhalten Sie in diesem Vortrag. Der Online-Vortrag gibt einen Überblick über rechtliche Anforderungen, insbesondere über die Verwertungsrechte bei der Nutzung in internetbasierten Lernplattformen sowie über die im Urhebergesetz zu Gunsten von Forschung und Lehre vorgesehenen erlaubnisfreien Nutzungen.

Wichtige Hinweise:

- *Diese Veranstaltung ist keine Präsenzveranstaltung im Sinne der Studienordnung!*
- *Der Online-Vortrag wird als Video aufgezeichnet und für einen nachhaltigen Abruf als Download in der Lernumgebung moodle bereitgestellt.*

Textchat für Fragen und Antworten

Fragen zu den Vortragsinhalten können im Anschluss über einen Textchat in Connect gestellt werden und werden Ihnen durch die Referentin per Bild und Ton beantwortet.

Technische Voraussetzungen zur Teilnahme

Der Vortrag findet ausschließlich online im virtuellen Klassenzimmer Adobe Connect statt. Für die Teilnahme an dem Online-Vortrag benötigen Sie einen PC mit Soundkarte und Lautsprechern sowie einen DSL-Internetanschluss. Wichtige Detailinformationen zu den technischen Anforderungen für Adobe Connect erhalten Sie hier:
[technische_hinweise_adobe_connect_kurz.pdf](#)

Anmeldung

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Deshalb bitten wir Sie um eine verbindliche Anmeldung zur Teilnahme an dem Online-Vortrag bis zum **Datum**. Nutzen Sie hierzu bitte das [Online-Anmeldeformular](#). Sie erhalten erst nach Ablauf des Anmeldezeitraums Bescheid über Ihre Teilnahmemöglichkeit.

Zugangsdaten zur Online-Vorlesung

Weitere Informationen sowie Zugangsdaten erhalten Sie nach Bestätigung Ihrer Teilnahmemöglichkeit per E-Mail von uns.

Ansprechpartner

Name

Tel.: ...

E-Mail: ...

Wir freuen uns auf Ihre Teilnahme.

[Zur Online-Anmeldung](#)

Beispiel für die Ausschreibung eines Online-Seminars, Lehrgebiet Bildungstheorie & Medienpädagogik

Modul 1A: Online-Seminar - Entwicklung und Kommunikation als Grundbegriffe der Bildungswissenschaft

Seminarleitung: *Name 1* (inhaltliche Moderation), *Name 2* (technische Moderation)

Zeitraum: 01.01.11 – 20.01.11

3 Online-Termine:

Termin 1: 1.1., 19.00-20.30 Uhr

Termin 2: 2.1., 19.00-21.00 Uhr

Termin 3: 18.1., 19.00-21.00 Uhr

Teilnehmer/innen: max. 24 TN, Kursbeleger/innen im Modul 1A

Technische Voraussetzungen

Für die Teilnahme an dem Online-Seminar ist ein PC mit DSL-Internetanschluss (kein UMTS/HSDPA), ein Headset (keine Lautsprecher verwenden) und vorzugsweise eine Webcam erforderlich. Wichtige Detailinformationen zu den technischen Anforderungen erhalten Sie hier: [technische hinweise adobe connect kurz.pdf](#). Bitte unbedingt lesen! Überprüfen Sie, ob Ihr PC den Anforderungen genügt. Nur so ist eine störungsfreie Teilnahme möglich.

Seminarinhalte und -gestaltung

Dieses Online-Seminar beschäftigt sich mit den Inhalten des Kurses. Die Teilnehmer/innen sollen einen Einblick in grundlegende Modellvorstellungen von Entwicklungsprozessen, Phasen, Übergängen und Merkmalen der Entwicklung gewinnen. Weiterhin werden verschiedene Kommunikationstheorien behandelt und kritisch reflektiert.

Methodik und Werkzeuge

Das Seminar findet ausschließlich online statt.

Neben asynchronen Arbeitsphasen in der Lernplattform moodle sieht der Seminarfahrplan für einen synchronen Lernaustausch und zur Präsentation der Arbeitsgruppenergebnisse drei Online-Treffen (Termine s.o.) im virtuellen Klassenzimmer Adobe Connect vor. Die betreute Erarbeitung der Lerninhalte erfolgt in Einzel- und Gruppenarbeitsphasen.

Leistungserbringung

Teilnahmevoraussetzung ist die gründliche Bearbeitung des Kursteils Entwicklung und Kommunikation (Studienbrief) sowie die Bereitschaft, durch eigene Diskussionsbeiträge kontinuierlich den Seminarverlauf aktiv und konstruktiv mitzugestalten. Am Ende des Seminars werden die Arbeitsgruppenergebnisse als Kurzreferat mit Powerpointfolien im virtuellen Klassenzimmer präsentiert.

Teilnahmebescheinigung gemäß STO.

Wichtige Anmerkung:

Ihre verbindliche Anmeldung zu diesem Online-Seminar schließt eine Teilnahme an allen drei Online-Treffen in Adobe Connect ein. Ebenso setzt die erfolgreiche Teilnahme eine aktive, intensive und kontinuierliche Mitarbeit mit entsprechend erforderlichem Zeitaufwand über den gesamten Zeitraum des Seminars voraus. Planen Sie also genügend Zeit ein. Die Erfahrung zeigt, dass die Teilnehmer/innen den zeitlichen Aufwand eher unterschätzen.

Anmeldung

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Deshalb bitten wir Sie um eine verbindliche Anmeldung zur Teilnahme an dem Online-Seminar bis zum **Datum**. Nutzen Sie hierzu bitte das [Online-Anmeldeformular](#). Sie erhalten erst nach Ablauf des Anmeldezeitraums Bescheid über Ihre Teilnahmemöglichkeit.

Zugangsdaten zum Online-Seminar:

Weitere Informationen sowie Zugangsdaten erhalten Sie nach Bestätigung Ihrer Teilnahmemöglichkeit per E-Mail von uns.

[Zur Online-Anmeldung](#)

Beispiel für einen Online-Seminarfahrplan, Lehrgebiet Bildungstheorie & Medienpädagogik

Seminarfahrplan für das Online-Seminar „Entwicklung und Kommunikation als Grundbegriffe der Erziehungswissenschaft“

Seminarzeitraum: 01.01.11 – 20.01.11

Seminarleitung: *Name 1* (inhaltliche Moderation), *Name 2* (technische Moderation)

Inhaltliche Auskunft erteilt: *Name 1, E-Mail 1*

Technische Auskunft erteilt: *Name 2, E-Mail 2*

Organisatorische Hinweise

Im Gegensatz zu einer Vorlesung bietet ein Seminar die Möglichkeit der Aktivierung der Studierenden zum wissenschaftlichen Diskurs. Ein Online-Seminar als eine spezielle Form des Seminars lebt dabei aufgrund seiner Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten natürlich besonders von der Aktivität der Beteiligten. Mit anderen Worten: Das Seminar lebt von Ihren Beiträgen! Die Bearbeitung des Studienkurses ist daher notwendig. Darüber hinaus ist das Hinzuziehen weiterer Literatur bei einer vertiefenden Auseinandersetzung mit einem Thema sinnvoll.

Kursumgebung in moodle: Für das Seminar wurde eigens eine Kursumgebung in der Lernplattform moodle eingerichtet. In Ergänzung zu den Online-Treffen in Adobe Connect ist die Nutzung und die aktive Online-Zusammenarbeit in dieser moodle-Kursumgebung fester Bestandteil des Online-Seminars. Einige von Ihnen haben sich bislang noch nicht auf der Lernplattform moodle angemeldet. Wir bitten Sie, dies unbedingt vor Seminarbeginn nachzuholen (<http://moodle...> über den Link „Login“).

Technische Hinweise zur Nutzung von Adobe Connect

Installieren Sie rechtzeitig und bereits vor Seminarbeginn Ihre Webcam (falls vorhanden) sowie Ihr Headset auf Ihrem PC und überprüfen Sie im Vorfeld deren Funktionsfähigkeit. Zu Beginn des Seminars (1.1.) werden wir gemeinsam mit Ihnen Ihre Audio- und Videotechnik optimal konfigurieren. Danach sollten Sie bis zum Ende des Online-Seminars keine gravierenden Änderungen mehr an Ihrer Audio- und Videokonfiguration vornehmen, um technische Probleme bei den Folgetreffen möglichst zu vermeiden.

Aktuelle Informationen per E-Mail und moodle:

Rufen Sie regelmäßig Ihr E-Mail-Postfach ab, um auf dem Laufenden zu bleiben. Das Medium E-Mail sowie das Schwarze Brett in der Lernumgebung moodle wird von uns für den Zeitraum des Seminars für die Verteilung aktueller Informationen und Meldungen zum Seminarverlauf genutzt.

Teilnahmebescheinigung:

Sie erhalten eine Teilnahmebescheinigung gemäß §X Studienordnung. Bedingung ist die aktive Teilnahme während des Online-Seminars. Dies betrifft unter anderem die selbstständige Bearbeitung und Diskussion relevanter Fragestellungen in Arbeitsgruppen sowie die Teilnahme an allen 3 Online-Treffen.

Termin	Uhrzeit	Organisationsform	Inhalt
Di., 1.1.11	19-20.30 Uhr	1. Online-Treffen	Technikcheck und technische Einführung in Adobe Connect
Mi., 2.1.11	19-21 Uhr	2. Online-Treffen	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßung • Kurze Vorstellungsrunde • Vortrag: thematische Einführung • Erläuterung der Aufgabenstellungen A („kleinere Aufgabe“) u. B („größere Aufgabe“) • Gruppenbildung und Verteilung von Gruppenaufgaben (z.B. Teilthemen eines Gesamtthemas) • Zugangslink für die Lerngruppen-Meetingräume
3.1. – 17.1.11 Arbeits- und Selbstlernphase	-	1. Gruppenarbeitsphase, 3.1. – 9.1. studentische Online-Treffen im virtuellen Klassenzimmer nach gruppeninternen Absprachen (unbetreut) sowie betreute Lernbegleitung in moodle	<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsame Erarbeitung der Aufgabenstellung A (in Teilgruppen) • Erstellen der Arbeitsergebnisse in (Kurz-)Textform • Hochladen der Ergebnisse als PDF zu Aufgabe A in moodle
	-	2. Gruppenarbeitsphase 10.1. – 17.1. s.o.	<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsame Erarbeitung der Aufgabenstellung B (in Teilgruppen) • Erstellen einer PPT-Präsentation mit Referat zu Aufgabe B • Diskussion und Reflexion der Aufgabe A in moodle
Di., 18.1.11	19-21 Uhr	3. Online-Treffen	Präsentation der Gruppen-PPTs mit Referaten zu Aufgabenstellung B vor Gesamtgruppe
19.1. - 20.1.11	-	Plenumsphase	Austausch und Diskussion der Gruppenarbeitsergebnisse Reflexion Abschlussfeedback in moodle