

Editorial

Die Universität Stuttgart wird in Zukunft mit ihrem Lehrangebot immer mehr in internationalem Wettbewerb mit renommierten Universitäten in den USA und Europa stehen. Die Studierenden erwarten heute, wie verschiedene Untersuchungen zeigen, dass die Lehre nicht nur mit Tafel und Kreide, sondern auch mit animierten Darstellungen, Videos und interaktiven Modulen gestaltet wird. Es ist davon auszugehen, dass die Studierende der Zukunft ihre Universität auch nach der Bereitstellung von online-Lehre auswählen.

Die Universität Stuttgart hat sich dieser besonderen Herausforderung gestellt und den Einsatz von multimedialen Informations- und Kommunikationstechniken zur Rektoratsangelegenheit erklärt. Das Projekt 100-online wurde Anfang 2001 mit dem Ziel in's Leben gerufen, auf breiter, fakultätsübergreifender Ebene multimedial aufbereitete Lehrveranstaltungen im Netz anzubieten. Durch 100-online werden die ohnehin schon punktuell vorhandenen multimedialen Veranstaltungsbeispiele gebündelt und so die Verwendung von multimedialen Techniken in Lehrveranstaltungen auf breiter Basis gefördert.

Im April 2001 wurden die Lehrenden aufgerufen, Anträge für Projekte zu stellen, wobei das Ziel, 100 Vorlesungen bis zum Sommersemester 2002 ins Internet zu stellen, weit übertroffen werden wird. Insgesamt sind mehr als 250 Anträge gestellt worden, von denen inzwischen 235 Anträge als förderungswürdig eingestuft worden sind.

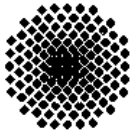
Innerhalb eines Jahres wird demzufolge eine breite Palette verschiedener multimedialer Anwendungen im Rahmen dieses von der Universität Stuttgart mit je 10.000 DM / Projekt geförderten Programms zur Verfügung stehen. Für Lehrende, die ein 100-online-Projekt durchführen, werden bei Bedarf Kurse und Workshops zu technischen und didaktischen Themen organisiert.

Ein wichtiger Aspekt des Programms ist die Sorge um die Nachhaltigkeit, d.h. die Aufbereitung und Sicherstellung der im Rahmen von 100-online entstehenden Materialien bezüglich Wiederverwendbarkeit in Lehre und Weiterbildung. In einer gemeinsamen Aktion von Rechenzentrum, Instituten und den jeweiligen Fachleuten aus Didaktik, Software-Technik, Visualisierung, Simulation und Internet-Technologien werden die Strukturen für die Erstellung, Aufbereitung und Verfügbarkeit von Lehrmaterialien konzipiert und in die Praxis umgesetzt.

Heute erhalten Sie den ersten 100-online e-letter, in dem auch über erste Projektergebnisse berichtet wird. Dieser e-letter wird regelmäßig erscheinen und Sie über fertiggestellte Projekte, neue Kurse und Veranstaltungen sowie Tipps und Tricks beim Einsatz der neuen Medien informieren.

Das Interesse, ja die Begeisterung von Lehrenden und Lernenden zeigt, dass wir auf dem richtigen Weg sind, die Universität Stuttgart zu einer der führenden Universitäten auf dem Gebiet e-learning auszubauen.

Prof. Dr.-Ing. Dr. h. c. Peter Göhner, Prorektor für Lehre und Weiterbildung



Historisches Institut, Abt. Landesgeschichte

Professor Dr. Franz Quarthal

Keplerstr. 17, 70174 Stuttgart, Tel. 0711 / 1 21-34 56, Fax 0711 / 1 21-41 64

<http://www.uni-stuttgart.de/hi/lg/Hintergrundbilder/Veranstaltung/100online/100H.html>

Pfaffengold in Fürstenhand

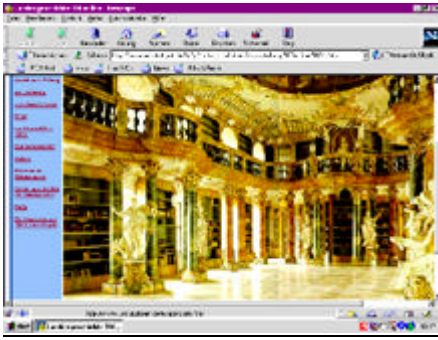
Säkularisation in Südwestdeutschland

Professor Dr. Franz Quarthal, Lehrstuhl für Landesgeschichte am Historischen Institut der Universität Stuttgart, beteiligt sich an „100-online“ mit zwei Lehrveranstaltungen, die im Wintersemester 2001/2002 im Rahmen des Studiengangs Geschichte angeboten werden. Das multimediale Projekt „Pfaffengold in Fürstenhand“ wurde bereits am 25. September 2001 als erstes 100-online-Projekt der Universität Stuttgart auf der institutseigenen Homepage für die Öffentlichkeit freigeschaltet.

In den beiden Lehrveranstaltungen

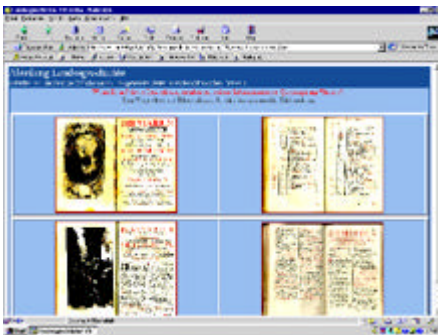
Vorlesung	„ <i>Sie haben den Pfaffen nichts gelassen als die Tränen zum Weinen ...</i> “. Die Kultur der Reichskirche des 18. Jahrhunderts, die Säkularisation und Staat und Kirche im 19. Jahrhundert
Hauptseminar	„Aufklärung und Säkularisation in Südwestdeutschland“

wird das Lehrmaterial über Beamer präsentiert und anschließend im Netz verfügbar gemacht, wobei durch Einsatz diskreter und audiovisueller Medien beide Veranstaltungstypen optimal integriert werden. Für fachliche Diskussionen wurde ein [E-mail-Forum](#) eingerichtet, eingehende Fragen werden in der Vorlesung aufgegriffen und in eine FAQ-Liste aufgenommen. Die Studierenden erhalten aufgrund der räumlichen und zeitlichen Unabhängigkeit verbesserte Möglichkeiten der Vor- und Nachbearbeitung, darüber hinaus werden sie in der Anwendung gängiger Präsentationssoftware geschult und an verschiedene Einsatzmöglichkeiten Neuer Medien herangeführt. Auf diese Weise können studentische Beiträge im Hauptseminar multimedial visualisiert und zeitnah im Netz publiziert werden. Durch die Kooperation mit dem wissenschaftlichen Team der Landesausstellung „Säkularisation“ (2003) werden auf diese Weise Lehre, Forschung und praktische wissenschaftliche Arbeit unmittelbar verzahnt.



Das Projekt „Pfaffengold in Fürstenhand“ ist bereits seit 25. September 2001 auf der Website der Abteilung Landesgeschichte aufrufbar (optimiert für Internet Explorer). Der Besucher erhält hier Zugriff auf das Lehrmaterial zu Vorlesung und Hauptseminar, auf weiterführende Informationen und vertiefende Materialien sowie auf Links rund um das Thema Säkularisation.

Die Site wird nicht nur während des kommenden Wintersemesters ständig aktualisiert und ergänzt, sie soll als Wissenschaftsforum des Lehrstuhls auch die Große Landesausstellung Baden-Württemberg „alte Klöster, neue Herren. Die Säkularisation im deutschen Südwesten“ begleiten.



Die Eingangsseite ist, zugleich ästhetisch und thematisch ansprechend, als Imagemap gestaltet (zeitsparender Zugriff auch über Listen möglich): Der Blick wandert in den prachtvollen Bibliothekssaal des ehemaligen Benediktinerklosters Wiblingen (heute Stadt Ulm). Von da aus ist der Besucher nur noch einen kleinen Mausklick von der „Welt der Säkularisation“ entfernt: Hinter jedem der üppig barocken Bücherschränke und Regale verbirgt sich ein Themenbereich, so beispielsweise ein Literaturverzeichnis, eine Bildergalerie, Zeitgenössische Stimmen, Schriftquellen, Links etc.

So kommen in aussagekräftigen Zitaten Große und Kleine der Zeit unmittelbar zu Wort, und Abbildungen zeitgenössischer Schriften, Bau- und Kunstwerke ermöglichen dem Besucher einen anschaulichen Zugang zum Thema. Das wissenschaftliche Arbeiten mit ausgewählten Schriftquellen wird dabei mit beigefügten Transkriptionen wesentlich erleichtert.

E-Business-Community (<http://www.c-o-e.org>)

Die internetgestützte Wissensvermittlung in der Lehre über ein Community-Modell kann sowohl der Schaffung von Medienkompetenz als auch der verstärkten Praxisorientierung durch die Integration von Praktikern in den Prozess der Wissensvermittlung dienen. Die Durchführung einer solchen Veranstaltung stellt ein Projekt mit Chancen und Herausforderungen dar, wie die Erfahrungen des Lehrstuhls für Organisation im SS 2001 zeigen.

Dreh- und Angelpunkt einer Community-Infrastruktur ist die Community-Homepage. Dort ist das Wissensinventar (Beispiele, Facts, Slide Shows, Literatur, Links, ...) abgelegt. Gleichzeitig erfolgt auf der Plattform die Abwicklung der Community-Prozesse: Fachlich sind Projektaufgaben wie beispielsweise die Erhebung von Fallstudien und FAQs oder die Generierung von Meinungsbildern durch Online-Expertenbefragungen über das Internet zu lösen. Zudem werden auf der Plattform die von den einzelnen studentischen Mitgliedern oder von Gruppen entwickelten Lösungen durch die Studierenden selbst eingestellt.

Um die Homepage gruppieren sich Dienste, die für eine Community charakteristisch sind, wie die Mitgliederverwaltung, Chats, Mailinglisten, Foren, Feedback-Formulare und ein Gästebuch. Aus diesen Überlegungen kristallisierten sich folgende Eigenschaften der E-Business-Community des Lehrstuhls für Organisation heraus.

Die Registrierung der Mitglieder erfolgt elektronisch. Erfasst wird ein Mitgliederprofil, das angebotene Kompetenzen sowie Interessen der Mitglieder enthält. Jedes Mitglied erhält einen Benutzernamen und ein Passwort.

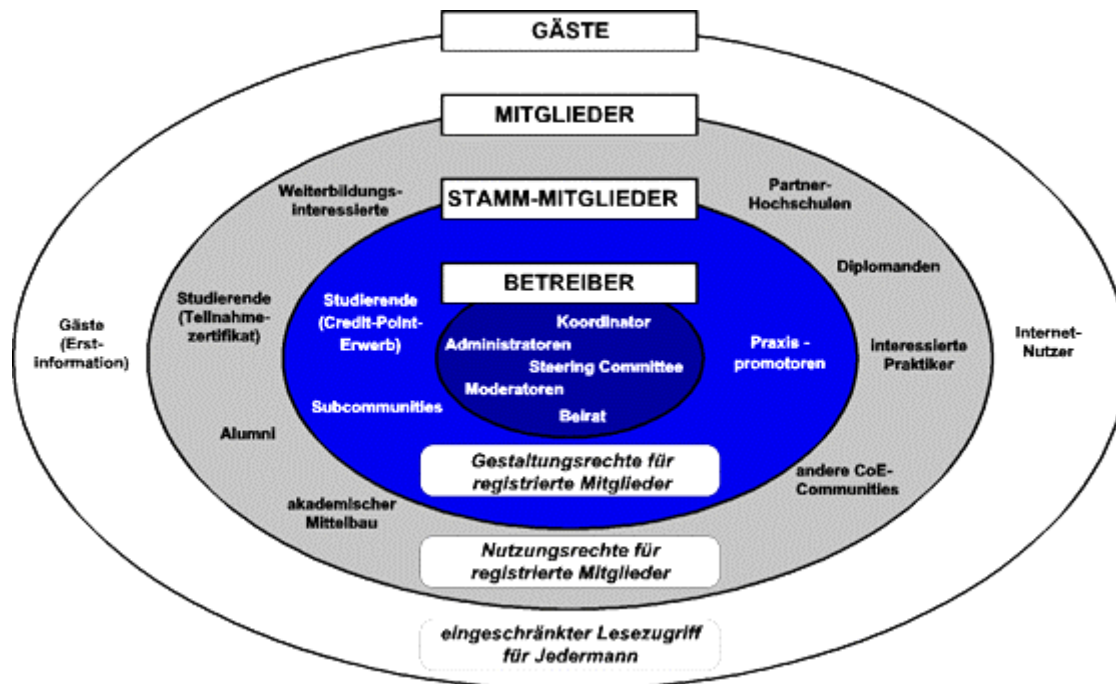
Für den E-mail-Kontakt mit den Mitgliedern der Community wurde eine Mailingliste eingerichtet, die allen Teilnehmern zur Verfügung steht. Zudem ist jeder Teilnehmer über das auf der Homepage abgelegte Mitgliederprofil direkt kontaktierbar.

Die CoE-Mailingliste ist eine themenorientierte Diskussionsgruppe, in der Fragen, Antworten und Reaktionen per E-Mail ausgetauscht werden. Die Mailingliste wird durch den Betreiber nicht moderiert, d.h. jede E-Mail wird ungeachtet ihres Inhalts an jeden einzelnen Teilnehmer der Community weitergeleitet. Darüber hinaus wird sie für die operative Organisation der Community (Ankündigung von Terminen und Veranstaltungen, aktuelle News von Seiten der Betreiber und Versenden von Community-bezogenen Fragebögen) eingesetzt.

Der CoE-Chat stellt eine synchrone Kommunikationsplattform zur Verfügung. Die Kommunikation im Chat hat einen ungezwungenen und informellen Charakter und eignet sich daher in erster Linie für die Durchführung lockerer Diskussionsrunden. Der Benutzername im CoE-Chat ist prinzipiell frei wählbar. Allerdings wurden durch den Betreiber die Namen der angemeldeten CoE-Mitglieder bereits im Vorfeld eingetragen.

Das CoE-Forum ist ein Kommunikationswerkzeug, mit dem die Interaktion zwischen den Community-Mitgliedern erleichtert wird. Es ist ein Ort zum Diskutieren, um Wissen und Erfahrungen auszutauschen oder auch um an gemeinsamen Projekten zu arbeiten. Die Interaktion mit anderen Mitgliedern kommt zustande, indem auf die Beiträge, Fragen, Ideen usw. anderer reagiert wird.

Schließlich wurden ein Gästebuch und ein Feedback-Formular eingerichtet, um den CoE-Mitgliedern eine unkomplizierte Möglichkeit zu schaffen, Feedback und Anregungen an die Betreiber zu geben.

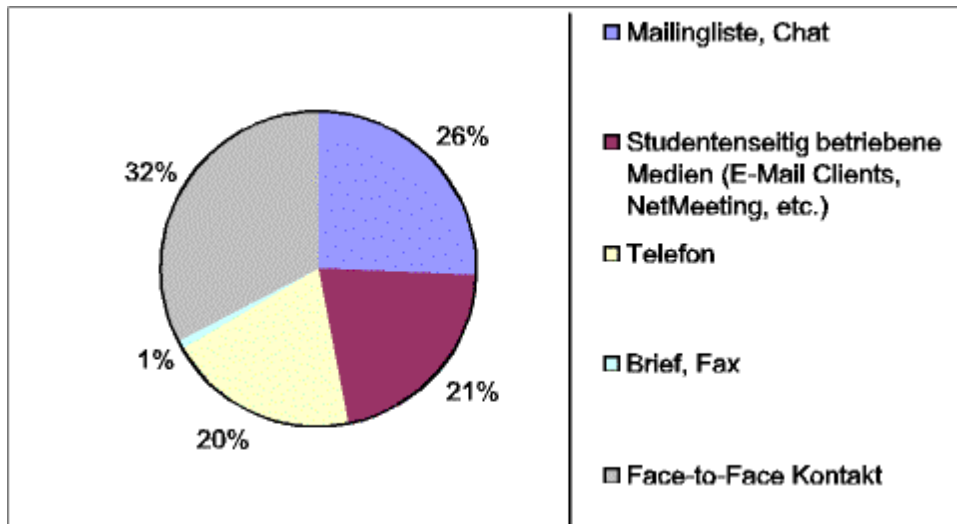


Anatomie der Community-Mitgliedschaft

Die Community wird vom Betreiber (Lehrstuhl für Organisation) operativ koordiniert. Hierzu zählen sowohl die Moderation und Betreuung einzelner aufgabenbezogener Prozesse als auch der Aufbau der Wissensbasis und der IT-Plattform. Die Community ist offen für Mitglieder und Gäste, die allerdings nur eingeschränkte Zugangsrechte zur Wissensbasis und zum Community-Prozess besitzen, um ein Free-Riding zu vermeiden. Die Öffnung für Gäste dient primär der Öffentlichkeitsarbeit für die Idee des Community-Modells.

Im Mittelpunkt der Mitglieder-Konfiguration stehen die Stamm-Mitglieder, die sich aus Studierenden und Experten aus der Praxis ("Praxis-Promotoren") rekrutieren. Sie tragen als aktive Mitglieder den Prozess des Wissenstransfers. Die studentischen Mitglieder (6.-8. Studiensemester) im Sommersemester 2001 bestanden aus 25 Studenten (davon vier Studierende von ausländischen Partneruniversitäten) im Vertiefungsfach "Organisation". Sie stammten mehrheitlich aus dem Studiengang technisch orientierte Betriebswirtschaftslehre und verschiedenen Magisterstudiengängen. Die hybride Konzeption des Studiengangs techn. BWL leistete einen wertvollen Beitrag zur Interdisziplinärität unter den studentischen Teilnehmern. Als Praktiker-Promotoren konnten 22 Praktiker gewonnen werden. Die Rekrutierung erfolgte auf mehreren Seminaren, Übungen und Workshops zum E-Business, die der Lehrstuhl für Organisation im Zuge der Vorbereitung des Community-Projekts veranstaltet hat.

Etwa 70% der Interaktionen wurden virtuell über die Community-Plattform abgewickelt. 30% der Interaktionen liefen face-to-face ab. Anders als bei vielen Community-Modellen werden die Kontakte nicht ausschließlich von den Mitgliedern initiiert. Zwar findet sich das Prinzip der Freiwilligkeit im teilnehmergestalteten Kür-Anteil des Community-Prozesses wieder. Ein großer Anteil der Interaktion ist jedoch durch den Betreiber als Pflichtinteraktion vorgegeben. Nur so lässt sich sicherstellen, dass die studentischen Mitglieder im Rahmen der Community Leistungen erbringen, die den geltenden Prüfungsordnungen entsprechen.



Nutzung der verschiedenen Kommunikationsmedien

Der Pflichtteil der Interaktion bei den Praxis-Promotoren sieht vor, dass sie sich aktiv am Wissensaustausch beteiligen, ihr Erfahrungswissen (Expertise) einbringen, den Studierenden Rückmeldungen zu deren Beiträgen geben und (optional) kleinere Projekte betreuen. Im Gegenzug bietet die Community-Mitgliedschaft den Praktikern die Kontaktmöglichkeit zu potenziellen Praktikanten und Mitarbeitern wie auch den Kontakt zu Geschäftspartnern rund um das eigene Business.

Ein zentraler Vorteil des Modells ist das selbstbestimmte Lernen, das vom Zeitplan des Vorlesungsverzeichnisses abgekoppelt ist. Jobben, die eigene Firma, Praktika, Auslandssemester, Krankheit und nicht zuletzt Mutterschaft von weiblichen Studierenden bedeuten also nicht zwangsläufig das Aus für den Erwerb von Leistungsnachweisen und Credit Points. Zugleich werden die Studierenden im Rahmen ihrer Interaktion mit den Praktikern auf eine typische Arbeits- und Organisationsform in der Praxis vorbereitet. Es ließ sich durchaus ein Motivationsschub bei den Studenten feststellen, der sich vornehmlich im Einsatz niedergeschlagen hat.

Allerdings stieg auch der Arbeitsaufwand bei den Studierenden und der Betreuungsaufwand bei den Betreibern. Der technischen Vereinfachung bei bestimmten Routineprozessen steht ein höherer qualitativer und quantitativer Aufwand gegenüber. Das standardisierte Broadcasting von Informationen (Präsentationen, Ankündigungen usw.) muss durch eine empfangergerechte und themenfokussierte Kommunikation ersetzt werden.

Obwohl die Mehrzahl der Studierenden einen Internet-Führerschein als "Surfer" nachweisen kann, tat sie sich schwer mit der Nutzung des Internet als Kommunikationsinstrument, etwa bei der Gestaltung von Befragungsaktionen. Auch hohe konventionelle Medienkompetenz (für multimediale Präsentation) erwies sich noch nicht automatisch als Garant für hohe Internet-Kompetenz. Um die hier offensichtlich bestehenden Defizite zu beheben, muss Convenience der Internet-Nutzung zum zentralen Thema werden. Dies gilt noch stärker für die Praktiker, die mit dem Internet primär die Gefahr einer informationellen Überflutung verbinden. Es ist sicherzustellen, dass das Medium Internet in der Lehre als benutzergerechtes Werkzeug und nicht als modernes Spielzeug eingesetzt wird.

Autoren: Prof. Dr. Michael Reiss, Dipl.-Kfm. Tobias Bernecker, Betriebswirtschaftliches Institut, Lehrstuhl für Organisation; Ansprechpartner: Prof. Dr. Michael Reiss (<http://www.uni-stuttgart.de/lfo/lehrstuhl/team/reiss.html>); Datum: 29. September 2001

Weitere Informationen:

Community-Modell: <http://www.c-o-e.org>

Lehrstuhl für Organisation: <http://www.uni-stuttgart.de/lfo>

„Interaktives Planspiel“

Turmbau zu Hengstenberg

Im Rahmen des Seminars „Vom Beteiligten – Probleme, Wege, Chancen“ führt das IGP in Kooperation mit dem Fachgebiet Ländliche Ortsplanung der Universität Kaiserslautern ein internetbasiertes Planspiel durch.

Nicht nur zufällig ähnelt der ausgewählte Planungsfall einer aktuellen Debatte in der Stuttgarter Stadtentwicklung, namentlich dem Trump Tower auf dem Pragsattel. Mittlerweile hat die Trump AG Deutschland ihre Bereitschaft zu einer inhaltlichen Unterstützung des Planspiels signalisiert.



Abb. 1 Trump Tower

Ziel des Spiels ist, dass sich Studierende im Umgang mit Fragen der Partizipation in der Stadtplanung „spielerisch“ üben. Die Studierenden sollen dabei am eigenen Leib erfahren, wie man seine eigenen Vorstellungen durchsetzt, Verhandlungen führt, Interessengemeinschaften schließt, „gegnerische“ Aktionen abblockt oder umgeht.

Den Studierenden stehen während des Spiels nur knappe Ressourcen zur Verfügung, den jede Aktion kostet sie Ressourcen, virtuelles Geld.

Die Aktionen der Spieler, im wesentliche die Kommunikation per Email und das Erstellen von Webseiten für die eigenen Spielgruppe, sollen durch ein für jedermann nutzbares Meinungsforum, ein Voting bezüglich des Turms und „physischen Spielsitzungen“ sowie einer Ortsbegehung mit den Stuttgartern und Kaiserslauterer Studierenden ergänzt werden.

Ursprünglich war geplant, eine eigenständige Internetplattform für das Planspiel zu nutzen. Es hat sich jedoch herausgestellt, dass aus technischer Sicht eine Einbindung des Spiels in das Netz des IGP einfacher zu bewerkstelligen ist, da dadurch den Spielern Email-Accounts des IGP gegeben werden konnten. Zusätzlich kann dadurch einfacher bewerkstelligt werden, dass die Spielleitung eine Kopie jeder Email bekommt und so über die einzelnen Schritte der Spieler Informiert ist.

Ein Problem stellten weiterhin die angedachten Ressourceneinheiten dar. Bisher kann nur abgeschätzt werden wie viele Aktionen und Emails pro Spieler anfallen werden, ob somit der Anfangsmenge an Ressourceneinheiten zu hoch oder zu niedrig gegriffen ist. Der Versuch, eine automatische Zählung für diese RE einzuführen, erwies sich als nicht durchführbar. Deshalb wird dies „händisch“ von Hiwis bewerkstelligt.



Abb. 2: Screenshot Planungsgruppe

Das Medium Planspiel scheint für Studierende der Architektur und Stadtplanung weitgehend neu zu sein. So ist eine regelrechte Verunsicherung zu spüren, die sich in einer (anfänglichen) Passivität der Spieler niederschlägt. Deshalb war die Spielleitung gefordert, durch gezielte Information und Aufrufe durch „virtuelle Personen“ die Studierenden zum Spielen zu animieren. Dies hat anscheinend auch gefruchtet, konnte nach dem anfänglichen Zögern doch eine schnell einsetzende Flut an Korrespondenz innerhalb und zwischen den einzelnen Spielgruppen registriert werden.

Der Einsatz moderner Medien wie des Internet für die Lehre, bzw. in diesem Falle die Simulation eines Planungsprozesses bedingt m. E. keine Hemmungen der Studierenden mit diesen Medien an sich. Jedoch schienen hier weniger die Technik, sondern vielmehr die Lehrform des Planspiels eine anfängliche Skepsis zu verursachen.

Entgegen unsere Erwartungen waren jedoch die Kenntnisse der Studierenden in Bezug auf das Internet gering. Bei den Kaiserslauterer Studierenden hatten ca. 50% Kenntnisse in html, bei den Stuttgarter wies dies nur ein einziger beteiligter Spieler auf.

Bisher lässt die Beteiligung „Externer“ an dem Spiel noch zu wünschen übrig. Bisher haben nur wenige Nicht-Spieler die Möglichkeiten des Meinungsforums genutzt, auch ist bisher noch niemand von außen an die Spielgruppen herantreten, um diesen evt. Tipps oder tricks zu geben.

Das Planspiel läuft noch bis zu 29.01.2002 und wird mit einem offiziellen Beschluss des Stadtrates (dargestellt durch die Spielleiter) beendet.

Im Rahmen des Planspiels ist eine Dokumentation in Form einer Projektarbeit durch zwei das Spiel betreuende Spieler geplant.

Das Planspiel ist zu finden unter <http://www.igp.uni-stuttgart.de/planspiel>

[Autor: Dipl.-Ing. Wolfgang Jung,
Institut für Grundlagen der Planung, Fakultät Architektur und Stadtplanung]

Präsentationen mit PowerPoint

<http://www.uni-stuttgart.de/bwt/PowerPoint>

Onlineseminar im Rahmen des Projekts 100-Online am Institut Berufs-, Wirtschafts- und Technikpädagogik (BWT) der Universität Stuttgart

e-Learning@bwt.uni-stuttgart.de

„Multimedia oder was?!“

Ein Schritt in das virtuelle Zeitalter der Universität. Nutzung des Mediums Internet in seiner Bandbreite

Angestoßen durch die Informationsveranstaltung zum Projekt 100-Online, wurde an unserem Institut die Idee geboren, eine Seminar nicht in der konventioneller Face to Face Form sondern in einem virtuellen Raum als Onlineseminar durchzuführen. Das Thema war schnell gefunden, ein Einführungskurs in das Programm PowerPoint und in Präsentationstechnik. Bei der Wahl der Veranstaltungsform ging ich davon aus, dass online Veranstaltungen die Möglichkeiten des Mediums Internet, nämlich Interaktion, ausnutzen sollten. Der Anspruch die Interaktionsmöglichkeiten zu nutzen bzw. anzustoßen führt zwangsläufig zur Veranstaltungsform Seminar. Innerhalb des Seminars werden die Interaktionen durch die Benutzung von Chats und Mails und das abhalten einer virtuellen Sprechstunde umgesetzt. Außerdem sollen Teile der Aufgaben in Gruppenarbeit gelöst werden, so dass die TeilnehmerInnen auch die Notwendigkeit zur Kommunikation untereinander haben.

Ziele dieser Veranstaltung sollten sein, den Umgang mit dem Programm PowerPoint, das Erstellen einer Präsentation unter Berücksichtigung präsentationstechnischer Gesichtspunkte und deren Vorstellung erlernen und üben. Bei der Konzeptionalisierung des Seminars wurde davon ausgegangen, dass sich der Umgang mit einem Computerprogramm nur erlernen lässt, wenn die Notwendigkeit besteht, ein solches Programm zu benutzen, sprich wenn ein Inhalt für eine Präsentation aufbereitet werden muss. Deshalb findet am Ende des Seminars eine Präsenzveranstaltung statt, bei der jeder/jede TeilnehmerIn eine Kurzpräsentation vorstellen muss. Inhaltlich wird es dabei um das Thema „e-Learning“ gehen. Zur thematischen Aufarbeitung wurde ein Reader mit mehreren Bereichen zum Thema e-Learning erstellt und an die TeilnehmerInnen ausgegeben. Jeder/Jede TeilnehmerIn muss ihre Präsentation zu einem dieser Themenbereiche anfertigen.

Das kennen lernen und die Benutzung verschiedener Kommunikationstechniken im Internet sowie dass Arbeiten mit Webseiten und in einer Webumgebung sind weitere Ziele des Seminars.

In einem ersten Schritt versuchte ich mir durch umfangreiche Literatursichtung einen Überblick über den Bereich „e-Learning“ und dessen was dabei berücksichtigt werden muss zu verschaffen. Parallel dazu nahm ich an den angebotenen Veranstaltungen des Rechenzentrums teil. Allerdings haben mir diese nicht sehr weitergeholfen, da sich die Inhalte nicht auf die Fragen eines Online-Seminars bezogen und die meisten Seminarteilnehmer, die ich kennen lernte, ebenfalls noch keine Erfahrung in diesem Bereich mitbrachten. Viele davon wollten auch kein Seminar veranstalten und hatten daher ganz andere Überlegungen und Probleme als ich. Einen Erfahrungsaustausch mit anderen, die an ähnlichen Projekten arbeiten, fände ich nach wie vor wichtig und hilfreich.

Danach machte ich mich an die didaktische Konzeption des Seminars und deren Dokumentation. Nach der Zielgruppenanalyse wird von heterogenen Voraussetzungen bezüglich des Wissens über die Möglichkeiten der Medien Computer und Internet ausgegangen. Das Seminar sollte daher eine Einführung in das Programm PowerPoint sein, bei der die Lernenden die Möglichkeit haben entweder den gesamten Kurs (Anfänger) oder auch nur einzelne Teile zur Wissensergänzung (Fortgeschrittene) zu absolvieren.

Daher ist der Kurs in 8 Lernlektionen unterteilt, die jeweils einen bestimmten Themenkomplex des Programms erläutern. Die Lerneinheiten sind ihrerseits wieder in Unterkapitel gegliedert, die einzeln betrachtet werden können, so dass für die Lernenden die Möglichkeit entsteht, sich wirklich nur das anzuschauen, was sie noch nicht kennen. Zu jeder Lektion gibt es mind. eine Übungsaufgabe, diese sollen die Lernenden dazu veranlassen, das Gelesene in die Praxis umzusetzen. Des Weiteren werden pro Lektion zu den jeweiligen Themenkomplexen des Programms noch die entsprechenden präsentationstechnischen Gesichtspunkte vermittelt.

Über zwei Wissenstests (Multiple Choice und Textaufgaben) soll eine Lernzielkontrolle durchgeführt werden. Diese Tests müssen im Gegensatz zu den Lektionen absolviert und bestanden werden. Dadurch wird ein gewisses Wissensniveau der TeilnehmerInnen über die Inhalte sichergestellt, da sie innerhalb des didaktischen Rahmens die Freiheit erhalten selbst zu wählen, welche Inhalte sie sich aneignen wollen.

Da eine Evaluation des Seminars aus Zeitgründen von mir nicht leistbar war, wurde dieser Bereich als Magisterarbeit vergeben.

Diese Grobkonzeption wurde im nächsten Schritt in eine Feinkonzeption umgesetzt, in der nun die konkreten Inhalte, was in welcher Lektion behandelt und in welcher didaktisch sinnvollen Reihenfolge die Inhalte aufbereitet werden sollte, festgelegt wurde.

Diese Feinkonzeption bereitet den Boden zur Umsetzung der Inhalte in eine internetfähige Form.

Dabei stellte sich als erstes die Frage, welche Tools verwendet werden sollen.

Für ein Seminar bietet sich die Verwendung von Plattformen an, d.h. einer Lernumgebung im Internet in deren Rahmen der Kurs eingebunden ist. Diese sind allerdings recht unflexibel, da in aller Regel nichts am Produkt geändert werden kann. Hier war die Unterstützung des Rechenzentrums notwendig. Es stellte sich heraus, dass es am besten ist, die Inhalte in „Html“ zu „schreiben“, dadurch kann später noch entschieden werden, welches Produkt benutzt werden soll. Das Rechenzentrum bot an, eine eigene Plattform zu generieren. Bei der Erstellung einer Anforderungsliste für diese Lernumgebung wurden das didaktische Konzept und die notwendigen Kommunikationsformen bedacht. Am Rechenzentrum wurde dann entsprechend der Anforderungsliste eine Umgebung geschaffen, in deren Rahmen nun auch der Kurs läuft. Durch dieses Angebot des Rechenzentrums wurde uns bezüglich der technischen Realisierung einiges erleichtert.

Bei diesem Seminar handelt es sich wie bereits erwähnt um acht Lektionen mit 3-5 Kapiteln, die das Programm PowerPoint erklären und als zweiten Inhalt um einige Seiten zum Thema Präsentationstechnik. Jedes Kapitel ist eine Seite im „Html“-Format, bestehend aus erklärendem Text und „Screenshots“. Zur Erstellung der Seiten haben wir das Programm Dreamweaver benutzt, das ich als sehr einfach in der Bedienung empfand und daher nur empfehlen kann. Kenntnisse in Html-Programmierung sind dabei hilfreich.

Das Erstellen der Seiten war, nachdem das didaktische Konzept festgelegt war, die Hauptarbeit und hat doch gute 3-4 Wochen gedauert, obwohl wir zu zweit daran gearbeitet haben. Da ich bezüglich der Erstellung von Seiten im „Html“-Format ohne detaillierte Vorkenntnisse an diese Tätigkeit herangegangen bin, war ich froh, durch die Mitarbeit eines Hiwis jemanden zu haben, der mich bei der Arbeit tatkräftig unterstützen konnte. Auch hier hat sich gezeigt, dass ein Austausch mit jemand anderem sehr hilfreich ist.

Als diese Arbeit erledigt war, wurde ich wieder beim Rechenzentrum vorstellig, um die Lernumgebung und die Navigation des Ganzen zu realisieren. Bei der technischen Realisierung der Lernumgebung, Auswahl der Tools, Festlegung, welche Tools welche Funktionen erfüllen sollen und das Erstellen des Layouts, erwies sich die räumliche Trennung, da sich unser Institut in der Stadtmitte und sich das Rechenzentrum auf dem Campus in Vaihingen befindet, als schwierig. Die Wege sind für solche Entscheidungen dann doch recht lang und mühselig. Die Einbindung der Inhalte und die Realisierung der Lernumgebung, haben nochmals 4-6 Wochen in Anspruch genommen und dabei fand noch kein Test des Ganzen statt.

Ein genauer Projektplan, an den ich mich selber auch strikt gehalten habe, gab den zeitlichen Rahmen vor und ist denke ich unabdingbar, um ein solches ein Projekt zu realisieren.

Das Seminar wird Ende Oktober starten. Auf die dabei gemachten Erfahrungen bin ich sehr gespannt.

Renate Aheimer

Literatur:

- Adler, Michael / Schelten, Andreas: Telekommunikatives Lernen – Realisierung und Perspektive. In: Zeitschrift für Berufs- und Wirtschaftspädagogik, 97. Band (2001), H. 1, S.44-55.
- Albrecht, Rainer / Wagner, Erich (Hrsg.): Lehren und Lernen mit neuen Medien, Plattformen Modelle Werkzeuge. Münster u.a.: Verl. Waxmann 2001 (Reihe: Medien in der Wissenschaft, Band 12)
- Bremer, Claudia: How to go online. In: www.bremer.cx/paper8. Gefunden am: 17. 9. 2001, S. 1-6.
- Baumgartner, Peter: Evaluation vernetzten Lernens: 4 Thesen. In: www.avmz.uni-siegen.de/extern/GMW/events/VC96/prg/abs/2_7.html Gefunden am 18.09.2001.
- Bruns, Beate / Gajewski, Petra: Multimediales Lernen im Netz, Leitfaden für Entscheider und Planer. 2. Auflage Berlin u.a.: Springer-Verlag 2000, S. 38-41.
- Dick, Egon: Multimediale Lernprogramme und telematische Lernarrangements, Einführung in die didaktische Gestaltung. Nürnberg: Verl. BW Bildung und Wissen 2000 (Reihe: Multimediales Lernen in der Berufsbildung)
- Euler, Dieter: Didaktik des computergestützten Lernens. Praktische Gestaltung und theoretische Grundlagen. Nürnberg: Bildung und Wissen 1992 (Bd. 3 der Reihe Multimediales Lernen in der Berufsbildung).
- Euler, Dieter: High Teach durch High Tech?. In: Zeitschrift für Berufs- und Wirtschaftspädagogik, 97. Band (2001), H. 1, S. 25-43.
- Hauff, Mechthild (Hrsg.): *media@uni-multi.media?*, Entwicklung- Gestaltung- Evaluation neuer Medien. Münster u.a.: Verl. Waxmann 1998 (Reihe: Medien in der Wissenschaft, Band 6), S. 123-153.
- Hensge, Kathrin / Schlottau, Walter (Hrsg.): Lehren und Lernen im Internet, Organisation und Gestaltung virtueller Zentren. Bonn: Bundesinstitut für Berufsbildung 2001 (Reihe: Berichte zur beruflichen Bildung, Heft 242), S. 5-10.
- Kerres, Michael: Multimediale und telematische Lernumgebung, Konzeption und Entwicklung. 2. Auflage München: Oldenbourg 2001.
- Kremer, Hugo H. / Wilbers, Karl: Telekooperatives Lehren und Lernen, Erfahrungen aus dem virtuellen Seminar "WiPäd München-Köln". In: Straka, Gerald A. / Bader, Reinhard / Sloane, Peter F. E. (Hrsg.): Perspektiven der Berufs- und Wirtschaftspädagogik, Forschungsberichte der Frühjahrstagung 1999. Opladen: Leske und Budrich 2000, S. 159-169.
- Mader, Günter / Stöckl, Walter: Virtuelles Lernen, Begriffsbestimmung und aktuelle empirische Befunde. Innsbruck: Studienverlag 1999 (Reihe: Lernen mit interaktiven Medien)
- Seufert, Sabine / Back, Andrea / Häusler, Martin: E-Learning, Weiterbildung im Internet, Das „Plato-Cookbook“ für internetbasiertes Lernen. Kilchberg, (Schweiz): SmartBooks 2001.
- Schulmeister, R.: Grundlagen hypermedialer Lernsysteme. München: Oldenbourg 1997.
- Utz, Sonja / Sassenberg, Kai: Bindung an ein virtuelles Seminar - Die Rolle von Erwartungen, Motiven und Erwartungserfüllung. In: Reips, Ulf-Dietrich u.a. (Hrsg.), Aktuelle Online Forschung - Trends, Techniken, Ergebnisse. Zürich: Online Press, 1999, [WWW document] URL: <http://dgof.de/tband99/> Gefunden am 14.09.2001.

Autorin und Ansprechpartnerin: Dipl.-Gwl. Renate Aheimer
Institut: Institut Berufs-, Wirtschafts- und Technikpädagogik (BWT)

Umgang mit dem Copyright

Ich habe den Copyright-Workshop besucht und konnte auch Antworten finden, leider auch auf Fragen, die ich nie gestellt hätte (z. B. gabe es schon rechtliche Konsequenzen bzw. Präzedenzfälle bei denen gegen universitäre Einrichtungen vorgegangen wurde).

Leider gibt es keine schnelle Lösung für die Copyright Problematik und man muss praktisch für jede Abbildung aus einer Grundlagenvorlesung das Einverständnis des Verlages erhalten, bei dem die Rechte liegen.

In einzelnen Fällen reicht jedoch auch das Zitatrecht aus, um den gesetzlichen Begebenheiten gerecht zu werden.

Diese Entscheidung, ob nun ein Einverständnis des Verlages (oder Rechteinhabers) ausreicht oder das Zitatrecht greift ist nicht einfach. Hier hat sich das Technologie-Lizenz-Büro (TLB, www.tlb.de), das diesen Workshop durchgeführt hat, bereit erklärt, Unterstützung im Rahmen des 100-Online Projektes und des Workshops zu geben.

Anfragen sollten am Besten per Email über burr@rus.uni-stuttgart.de an das TLB gerichtet werden.

Es wurde ebenfalls die mögliche Verwertung und die daraus resultierende Wertschöpfung des Projektes angesprochen.

Hier vervielfältigt sich die Problematik mit jedem einzelnen Beitrag der beteiligten Mitarbeiter zu den Teilprojekten. Und es gibt genügend rechtliche Fallen, in denen man sich ohne weiteres verfangen kann.

Die Essenz aus dem Workshop bedeutet für uns (Institut für Grenzflächenverfahrenstechnik, www.uni-stuttgart.de/igvt), dass die HTML-Version, die öffentlich zugänglich gemacht wird, deutlich weniger Inhalt bzw. Information bieten kann, als in der Vorlesung geboten wird.

[**Autor:** Dr. A. Weber, **Institut:** Institut für Grenzflächenverfahrenstechnik]

Informationen rund um 100-online

Helpdesk zu Fragen der Aufbereitung des Materials

Wir konnten mit Hilfe des Alcatel/SEL Stiftungskollegs an der Uni Stuttgart, Herrn Prof. Koring, einen Experten in Fragen der Didaktik gewinnen, mit dem Sie Ihr Online-Angebot besprechen können. Sie können ihm Ihre Entwürfe per Email schicken, er wird sich dann melden, um die Entwürfe mit Ihnen zu besprechen. Bitte schreiben Sie uns eine Email, wenn Sie an diesem Service interessiert sind.

CD-Brenner

Für große Datenmengen kann es sich lohnen, die Daten auf eine CD zu brennen und den Studierenden zu verteilen. Wir haben einen CD-Brenner angeschafft, der pro Tag ca. 100 CDs brennen kann. Weitere Informationen erhalten Sie bei Herrn Zinsser.

BSCW

BSCW steht für "Basic Support for Cooperative Work", d.h. es stellt Ihnen Grundlagen zur Verfügung, mit denen die online Zusammenarbeit erleichtert wird. Mit diesem Service können Sie an der Universität Stuttgart also einige Tools verwenden, die für eLearning nützlich sind:

- Erstellen eines gemeinsamen Arbeitsbereichs (z.B. für Ihr Seminar),
- Hochladen von Dateien (Graphiken, Word Dokumente, Präsentationen, Textdokumente, etc.), die von anderen Teilnehmern kommentiert und bewertet werden können,
- Erstellen von Profilen für jeden Teilnehmer (mit Bild, Adresse, Homepage, etc.),
- Erstellen eines Diskussionsforums und Verwendung eines gemeinsamen Kalenders.

Weitere Informationen finden Sie unter: <http://www.uni-stuttgart.de/100-online/kurse/materialien/bscw/index.html>

[**Autor:** Barbara Burr, **Institut:** Rechenzentrum Universität Stuttgart]