



LEARNER COMMUNITIES OF PRACTICE

UNTERSTÜTZUNG INFORMELLEN LERNENS AN DER HOCHSCHULE MIT SOCIAL SOFTWARE

1) WARUM INFORMELLES LERNEN?



Lerner an der Glasgow Caledonian University. Foto: JISC

Informelles Lernen im Rahmen des Studiums ist noch weitgehend unbeachtet in der E-Learning-Forschung (vgl. Baumgartner 2009). Auch wenn die Bedeutung informellen Lernens seit den Studien der UNESCO-Kommission (Faure 1973) anerkannt

wird, bleibt die Betrachtung studentischen Lernens meist auf Fragen formalen Lernens beschränkt. Nicht zuletzt die Bologna-Reformen verdeutlichen die Bedeutung des selbstorganisierten Studiums. So fordert Carstensen (2007: 211), den „von den Studierenden mehr oder weniger erfolgreich selbstorganisierte[n] Lernprozess“ zu gestalten.

2) WELCHE ANFORDERUNGEN STELLEN SICH IM STUDIUM?

Beim Blick auf informelles Lernen rücken die Lernenden und ihre Praktiken in den Vordergrund. Welche informellen Lernaktivitäten üben Studierende in den unterschiedlichen Phasen ihres Studiums aus? Welche Anforderungen stellen sich ihnen dabei?

Die Bedarfsanalyse im Projekt LCP stützt sich auf das Modell des „Student Lifecycle“, der aus pädagogischer Perspektive formuliert wird (Schulmeister 2007). Das abstrakte Modell wird im Projekt durch (Gruppen-) Interviews mit Studierenden, Beobachtungen sowie einer Onlinebefragung überprüft und empirisch angereichert. Der Fokus liegt dabei auf informellen Lernprozessen.



Phasenmodell informellen Lernens im Studium.

Ziel Das **informelle Lernen**¹⁾ der **Studierenden**²⁾ sächsischer Hochschulen soll mit Hilfe von **Social Software**³⁾ **unterstützt**⁴⁾ werden.

3) SOCIAL SOFTWARE UND INFORMELLES LERNEN

Social Software (Wikis, Social Networks etc.) wird von einer Mehrheit der Studierenden eingesetzt, allerdings nur zum Teil studienbezogen (Kleimann et al. 2008). Besonders der Einsatz in formalen Lernkontexten stößt auf Widerstände (Jones et al. 2010) bzw. Widersprüche (Kleimann 2007). Im Kontext informellen Lernens wird ihr dagegen großes Potenzial zugesprochen (Baumgartner 2009, Erpenbeck/Sauter 2007).

Das Projekt LCP stellt sich zur Aufgabe, den Nutzen unterschiedlicher Anwendungen von Social Software für die Unterstützung grundlegender Anforderungen des informellen Lernens im Studium aufzuzeigen, die in der Bedarfsanalyse identifiziert wurden. Das Phasenmodell hilft in diesem Zusammenhang, den Einsatz von z.B. Personal Learning Environments (PLEs) zur Verbindung der Lernerfahrungen und -ergebnisse ganz unterschiedlicher Phasen zu verdeutlichen.

4) WIE KANN EINE UNTERSTÜTZUNG UMGESETZT WERDEN?

Im Projekt werden Technologien, Maßnahmen und Strategien entwickelt, um das informelle Lernen zu unterstützen.

Technologien: Z. B. Schnittstellen zur Einbindung von OPAL-Inhalten in ein PLE.

Maßnahmen: Flankierende Maßnahmen zur Bekanntmachung, Verbreitung und nachhaltigen Nutzung der Technologien, z.B. Marketingkonzepte und Schulungen.

Strategien: Technologien und Maßnahmen werden in eine Gesamtstrategie zur Unterstützung informellen Lernens eingebunden, die sich an den übergreifenden Strategien der sächsischen Hochschulen sowie der Zielstellung des Bildungsportals Sachsen orientiert.

Diese Ergebnisse des Projektes werden voraussichtlich im Sommer 2011 vorliegen.

REFERENZEN

Baumgartner, P. 2009: Die zukünftige Bedeutung von Online-Lernen für lebenslanges Lernen. In: Issing, L.; Klimsa, P. (Hg.): Online-Lernen. München Oldenbourg, S. 505–513.

Carstensen, D. 2007: Kann denn Lernen ansteckend sein? In: Keil, R. et al. (Hg.): eUniversity – Update Bologna. Münster: Waxmann, S. 209–221.

Erpenbeck, J.; Sauter, W. 2007: Kompetenzentwicklung im Netz. New Blended Learning mit Web 2.0. Köln: Luchterhand.

Faure, E. 1973: Wie wir leben lernen. Der UNESCO-Bericht über Ziele und Zukunft unserer Erziehungsprogramme. Reinbek: Rowohlt.

Jones, N.; Blackey, H.; Fitzgibbon, K.; Chew, E. 2010: Get out of MySpace! Computers & Education 54/3, S. 776–782.

Kleimann, B. 2007: eLearning 2.0 an deutschen Hochschulen. In: Merkt, M. et al. (Hg.): Studieren neu erfinden – Hochschule neu denken. Münster: Waxmann, S. 149–158.

Kleimann, B.; Özkilic, M.; Göcks, M. 2008: Studieren im Web 2.0. HISBUS-Kurzinformation 21. Hannover: Hochschul-Informationssystem GmbH.

Schulmeister, R. 2007: Der ‚Student Lifecycle‘ als Organisationsprinzip für E-Learning. In: Keil, R. et al. (Hg.): eUniversity – Update Bologna. Münster: Waxmann, S. 45–77.