

ED-MEDIA-2004 Lugano

Montag, 21. bis Samstag, 25. Juni 2004 - Lugano/CH

Wolfgang Seper



Montag 21. Juni

Vor Beginn des Kongresses am Mittwoch selbst finden Montag und Dienstag von den VeranstalterInnen organisierte Tutorials und Workshops, abgehalten in der Universität von Lugano, statt. Diese bieten nicht nur die Chance, sich auf internationaler Basis intensiver mit ausgewählten Themen/Technologien zu beschäftigen, sondern dank der "kommunikativen Organisation" auch erste Kontakte zu knüpfen und sich mit anderen TeilnehmerInnen - unter anderem - über die "Kongress Themen" auszutauschen.

Als Referenten werden dafür Fachleute aus Bildung bzw. Wirtschaft eingeladen, die international anerkannte Fachleute auf ihren Gebieten sind. Während die Tutorials eher vortrags-/seminarartig gestaltet sind, ist bei den angebotenen Workshops die aktive Mitarbeit und Zusammenarbeit der TeilnehmerInnen gefragt.



In dem von mir besuchten Workshop „Teaching Creatively Online: Gathering, Sharing, and Implementing New Ideas for Teaching Online“ diskutierten nach einer kompakten Einführung durch Ross Dewstow und Patrick Kunz (Waikato Innovation Center for eEducation WICeD, New Zealand) rund 30 - 40 TeilnehmerInnen über deren Erfahrungen und Ideen im Bereich des Online-Lernens bzw. Lehrens.

Nahezu übereinstimmend wird im Rahmen einer ersten Arbeitsphase (Brainstorming) in Kleingruppen festgestellt, dass nicht alleine die aktuell vorhandenen technischen Möglichkeiten Lehr-/Lernerfolg garantieren, sondern dass in erster Linie die Vor- bzw. Aufbereitung der jeweils zu vermittelnden Inhalte bzw. das didaktisch-methodische Geschick

der Verantwortlichen gefragt sind und durch keine noch so „geniale“ technische Innovation ersetzt werden können.

Im Anschluss an die erste Arbeitsphase in Kleingruppen (3 - 4 TeilnehmerInnen) erfolgt eine kurze Poster-Demonstration, in der die Gedanken der TeilnehmerInnen gebündelt und zusammengefasst werden. Übereinstimmend in allen Gruppen ist der Gedanke, dass die sozialen Rahmenbedingungen für erfolgreiche Lernprozesse beim Online-Lernen oft deutlich zu kurz kommen und dass mehr darauf geachtet werden müsste, dass die Möglichkeiten moderner Informations- und Kommunikationstechnologien die „klassischen“ Methoden zu ergänzen hätten. Grundtenor der hier vorgestellten Ergebnisse der Kleingruppengespräche ist, dass isoliertes Online-Lernen grundsätzlich durch Phasen gemeinsamen Lernens in der Gruppe bzw. im persönlichen Kontakt der Studierenden mit den Lehrenden zu erfolgen hat. - Sichtlich ist man sich darüber einig, dass ein großer Teil der Online-Lernangebote diesem Bereich des Lernens im realen Sozialumfeld zu wenig Beachtung schenkt.

Nach dieser Zusammenfassung und Plenardiskussion wird die Arbeit in neu gebildeten Kleingruppen dahingehend fortgesetzt, dass einfache Beispiele für Online-Kurse erstellt werden sollen. Es entstehen nun die unterschiedlichsten Modelle, wie umfassende Online-Kurse aussehen könnten. Gemeinsam haben fast alle dieser Modelle, dass in ihnen nur ein geringer Anteil an isolierter Arbeit einzelner Lernender enthalten ist, sondern sehr viel Wert auf Kooperation und Zusammenarbeit gelegt wird. Diese Kooperation und Zusammenarbeit der Lernenden soll einerseits durch zwischen die Online-Sequenzen eingeschobene „reale Zusammenkünfte“, andererseits durch intensive Forcierung der Nutzung aller Kommunikationsmöglichkeiten via Mail, Diskussionsforen etc. forciert werden. Viel Wert wird bei nahezu allen später vorgestellten Modellen auf ausgiebige Einführungsphasen gelegt, die den eigentlichen Online-Kursen vorangestellt werden. Erst nach wohl überlegten Einstiegsphasen sollen die ersten Online-Sequenzen erfolgen.

Nicht zuletzt in Folge der intensiven Gespräche und Diskussionen unter den TeilnehmerInnen drängt gegen Ende des Workshops die Zeit und so geraten die Abschlusspräsentationen der Arbeitsgruppen relativ kurz und kompakt.

Dienstag, 22. Juni - Welcome Reception - Die ED-Media steht in den Startlöchern ...

Schon beim ersten "Social Event", der "Welcome Reception" am Dienstag am Abend im Convention-Center, wird endgültig deutlich, was die ED-Media u.a. so interessant macht: Alle Kontinente sind vertreten, TeilnehmerInnen und ReferentInnen aus über 50 Ländern kommen heuer hier in Lugano in der Schweiz

zusammen, um sich nun vier Tage lang über die neuesten Entwicklungen im Bereich des IKT-gestützten Lehren und Lernens zu informieren.

Insgesamt sind es rund **1.200 TeilnehmerInnen** die in diesen Tagen Lugano bevölkern: Zu einem Großteil VerfasserInnen bzw. ReferentInnen, die in den nächsten vier Tagen nicht nur interessierte Zuhörer sein werden, sondern auch ihre Entwicklungen, Forschungsergebnisse, Ideen und Visionen dem internationalen Publikum präsentieren wollen.

Dies geschieht heuer in Lugano sowohl im "Convention Center" (Veranstaltungszentrum) als auch in der Universität von Lugano. Leider sind diese beiden Veranstaltungsorte etwa fünfzehn Minuten zu Fuß voneinander entfernt. Täglich sind es jeweils 16 - 18 Sessions mit durchschnittlich 2 - 3 Referaten, die gleichzeitig stattfinden. Das heißt, es gilt in jedem Block aus bis zu **50 (!!) Referaten** eine geeignete Wahl, bezogen auf die eigenen Arbeitsschwerpunkte, zu treffen, was durch die Entfernung der beiden Veranstaltungszentren nicht gerade erleichtert wird.



Im Anschluss an diese bis 17.45 Uhr abgehaltenen Sessions sollte man sich die von 18.00 bis 20.00 organisierten „Poster-Demonstrations“ (jeweils 70 am Mittwoch, Donnerstag und Freitag) nicht entgehen lassen, bieten diese doch in besonderer Weise die Chance, mit den jeweiligen PräsentatorInnen ins Gespräch zu kommen, was während der Sessions aufgrund des Zeitdrucks oft kaum möglich ist.

In Lugano ist heuer erfreulicherweise festzustellen, dass bei einigen ReferentInnen die noch vor drei Jahren wesentlich deutlicher spürbare Euphorie in Sachen "eLearning" (oder wie immer wir es nennen wollen ...) zusätzlich einem "gesunden Realismus" in Sachen computergestütztem Lehren und Lernen Platz gewährt.

Einen besonderen Stellenwert genießt zunehmend die Interaktivität: Diese wird nun vielfältiger bzw. vielschichtiger. Meinte Interaktivität bisher vornehmlich Eingaben

ED-MEDIA
World Conference on
Educational Multimedia,
Hypermedia & Telecommunications

(Maus, Tastatur) des Benutzers, wird dies nun auch im Bildungsbereich auf zunehmend breitere Basis und höheres technisches und didaktisches Niveau gebracht.

So wird in einer Präsentation unter dem Titel „Context-Sensitive Information Delivery to Visitors in a Botanic Garden“ (**Laura Naismith**, *The Centre for Educational Technology and Distance Learning, UK*; **Pamela Smith**, *Botanic Garden at Winterbourne, University of Birmingham, UK*) (Zum Nachlesen auf der Homepage der Universität von Birmingham:

<http://cetadl-fs7.bham.ac.uk/live/welcome.asp?id=80>) beispielsweise ein Projekt vorgestellt, in dem ein Pocket-PC - mit entsprechender Software und Hardware ausgestattet - auch "auf die Bewegung" des Benutzers reagiert. Möglich macht dies im konkreten Beispiel die Nutzung eines GPS-Empfängers (*Global Positioning System* - Hardware zur Satellitennavigation) im Zusammenspiel mit für dieses Projekt erstellter Software.

Konkret beschäftigt sich das gegenständliche Projekt mit dem Botanischen Garten der Universität Birmingham als Lernort. Je nachdem, wo sich der Lernende gerade aufhält, werden jeweils passende Inhalte (Informationen in Form von Wort, Bild und Ton) am Touchscreen (bzw. über den eingebauten Lautsprecher oder Headset) angeboten. Weiters besteht die Möglichkeit, sich mit bestimmten Inhalten ausführlicher zu befassen bzw. zusätzliche Informationen abzufragen. Mittels *copy & paste* können Texte und Bilder im Textprogramm "gesammelt" werden. So können die angebotenen Informationen individuell auf denkbar ökonomische Weise ergänzt, gekürzt, strukturiert... werden. Das im gesamten Gelände zur Verfügung stehende WLAN ermöglicht es, nicht nur in der Wissensdatenbank der Software selbst Informationen abzurufen, sondern auch beispielsweise aus dem Internet zusätzliche Inhalte zu beziehen und sich so sehr individuell mit den Inhalten auseinanderzusetzen.

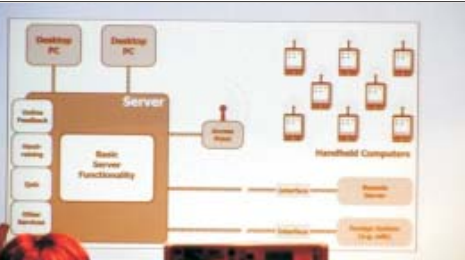
Einen weiteren "Baustein" zur hier genutzten und beschriebenen Interaktivität stellen die - je nach PPC - zur Verfügung stehenden "*Connectivity-Tools*" dar: So ist der Informationsaustausch (mit anderen Lernenden, aber auch mit dem/r LehrerIn) via IR-Schnittstelle, BT, WLAN oder auch per E-Mail möglich.

Das Besondere am hier kurz beschriebenen Projekt sind nicht die einzelnen Features (- Die ja zum Großteil so neu nicht sind!), sondern deren sinnvolle Kombination und die Miniaturisierung, die "im Paket" dem Lernenden ein durchaus bemerkenswertes und zukunftsträchtiges Lerninstrument besonders für den mobilen Einsatz zur Verfügung stellen. Wie dieses Projekt und die sichtlich insgesamt sehr positiven Erfahrungen zeigen, drängt sich die Kombination aus mobilem Computer (Pocket-PC) und GPS-Navigationssystem geradezu auf!

In einem anderen meines Erachtens nach bemerkenswerten Vortrag geht es um die Nutzung von Pocket-PCs (bzw. auch anderer mobiler Devices wie Notebook und Palm-Handheld) im Rahmen von Vorlesungen und Seminaren: „*Mobile Devices in Interactive Lectures*“, vorgetragen von einem Autorenteam der Universität Mannheim.

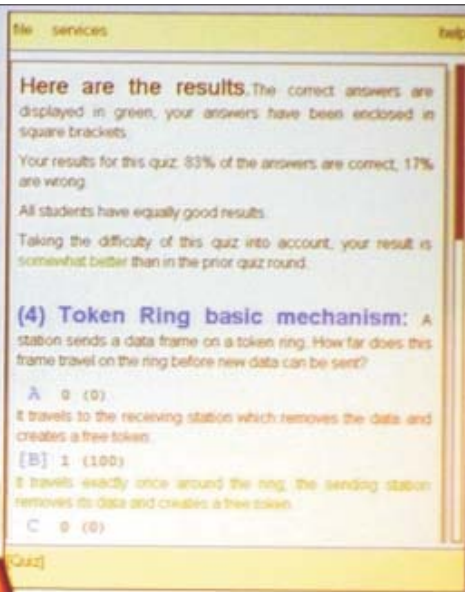
Ziel des gegenständlichen Projektes ist es, die Interaktivität in großen Hörsälen zu ermöglichen, die Motivation und Konzentration der

Studierenden zu steigern und den Wissenszuwachs der Studierenden zu erhöhen. Erreicht werden soll dies durch die für das Projekt erstellte Software „WILD@Mannheim-Toolkit“, die seit dem Jahr 2000 entwickelt und getestet wird. Diese Software ermöglicht eine „1-to-n-to-1“-Kommunikation (Studierender – Vortragender beispielsweise ebenso wie Studierender/Vortragender – gesamtes Auditorium), unterstützt unterschiedliche Plattformen, ist (relativ) leicht in vorhandene IKT-Ausstattung zu integrieren und nutzt möglichst einfache, klar strukturierte Benutzer-Interfaces. Die einzelnen Module der Software werden Ressourcen schonend nur dann einzeln geladen, wenn sie auch benötigt werden.



Unter anderem sind bis dato folgende Tools in der Software integriert: Quiz (*Multiple Choice, Clickable Images, ...*), Feedback-Funktion und „*Call-In*“ (Fragemöglichkeit für die Studierenden zu jeder Zeit).

Für die Nutzung des Tools „Quiz“ ist vorgesehen, dass der Vortragende für jede Vorlesung etwa vier bis acht Fragen vorbereitet, die zu bzw. nach bestimmten Teilen der Vorlesung an die Geräte der Studierenden übertragen werden. Die Antworten/Reaktionen der Studierenden werden dann sofort analysiert. So bekommt der Vortragende sofort ein Feedback, ob die Studierenden die Inhalte verstanden haben und kann gegebenenfalls sofort darauf reagieren. Für die Studierenden ist das ebenfalls unmittelbar erfolgende Feedback („Selbst-Test“) umgekehrt ein Indikator, der Ihnen zeigt, wie gut sie die soeben gehörten Inhalte verarbeitet haben. Darüber hinaus verstärkt dieser Wechsel der Aktivitäten die Konzentration und die Motivation.



Das Tool „*Call-In*“ ermöglicht, dass Studierende jederzeit während der Vorlesung Fragen posten können, die in einer Datenbank gespeichert werden und entweder sofort oder beispielsweise während Pausen (z.B.

während einer Quiz-Pause) vom Vortragenden beantwortet werden können. So werden Studierende auf besondere Art und Weise motiviert, aktiv an der Vorlesung teilzunehmen, die Gefahr, dass Fragen der Studierenden untergehen oder vergessen werden ist deutlich geringer und es können mit Hilfe der entstanden Frage-Datenbanken sogenannte „FAQs“ („*Frequently Asked Questions*“) für spätere Vorlesungen, Skripten etc. erstellt werden.



Unter anderem ergab die von der Universität durchgeführte Studie, dass die Akzeptanz für die hier vorgestellte Lösung sehr hoch ist, die meisten Studierenden mehr solche interaktive Vorlesungen wünschen, die Studierenden an nicht-technischen Fakultäten zusätzliches Training mit dem Computer bekommen und dass der Wissenszuwachs interaktiver Vorlesungen deutlich höher ist, als in nicht-interaktiven Vorlesungen.

Schienen noch vor wenigen Jahren Multimedia-Anwendungen das Maß aller Dinge, bilden heute zunehmend kommunikativere, netzbasierte Anwendungen und Möglichkeiten einen an Bedeutung gewinnenden Schwerpunkt bei der ED-Media. Auch das Schlagwort "*social skills*" taucht nun - zur großen Zufriedenheit des Autors - (wieder?) öfter auf.

Exemplarisch dafür sei hier eine Präsentation unter dem Titel „*Assessing Social Skills in Online Cooperative Learning*“ (**Antonella Chifari**, *Manuela Iacono*, **Manuela Fiandaca**, **Simona Ottaviano**, *Italian National Research Council - Inst. For Educational Technology, Italien*) angeführt.

Die hier präsentierte Studie beschäftigt sich unter anderem mit kommunikativen Fertigkeiten: Während man bei realer *face2face*-Kommunikation seinem Gegenüber (Gesprächspartner, Redner) anschaut, nicht unterbricht etc., bedarf es bei der Kommunikation beispielsweise in synchron ablaufenden Chats und ähnlichen Kommunikationsformen im Web anderer, adäquater Fertigkeiten: Die Aufmerksamkeit gilt hier nicht dem gesprochenen, sondern dem geschriebenen Wort, die Zuordnung der Nachrichten gestaltet sich mitunter deutlich schwieriger (keine Stimme, keine Mimik/Gestik, ...), die Sinnentnahme ist schwieriger, Nachrichten/Antworten unterschiedlicher User er-

Assessing Social Skills in Online Cooperative Learning

Antonella Chifari, Simona Ottaviano, Manuela Iacono, Monica Fiandaca
 Italian National Research Council
 Institute for Educational Technology
 Via Ugo la Malfa, 153
 90146 Palermo, SICILY (Italy)

Coordinator: Antonella Chifari
antonella.chifari@itd.cnr.it
www.itd.cnr.it

scheinen nicht in unmittelbarer Folge auf dem Bildschirm etc.

Um die diversen sozialen Fertigkeiten näher zu analysieren, benennen die Untersuchenden drei Indikatoren:

- 1 – *Task Management*
- 2 – *Relationship Management*
- 3 – *Aggression and stress management*

Für diese drei Indikatoren wurden insgesamt 40 „Descriptor“ (Standardaussagen, denen während der Beobachtung rasch eine Bewertung von 1 = nie bis 4 = immer zugeordnet werden konnte) entworfen. Mit Hilfe dieser drei „Beschreibungsbereiche“ und den ihnen zugeordneten Standardbeschreibungen konnten drei voneinander unabhängige Ergebnistabellen erstellt werden.

Subscale 1		Observer	Student	Observer	Student	Observer	Student
SOCIAL SKILLS Synchronous Communication Tools (Text, Audio and Video) Synchronous Distance Learning Tools (File, Drawing and Blackboard Strategy)							
INDICATOR	DESCRIBERS	0	1	2	3	4	5
Task Management	1. Organize activities according to one's own role and that of the others						
	2. Organize shared space for activities						
	3. Organize the time to carry out the task						
	4. Request the roles assigned for activities						
	5. Consult with others when to find solutions to problems or to take decisions						
	6. Communicate in a coherent way with respect to the state of the task						
	7. Share resources and resources						
	8. Compare one's own contribution with those of the others						
	9. Evaluate the past work						
	10. Express judgments about the task						

Mit Hilfe der Tabellen konnten Profile erstellt werden, die auf einer Skala von „inkompetent“ bis „sehr kompetent“ die sozialen Fertigkeiten der Testpersonen beschreiben. Mit Hilfe der so erstellten Profile können nun gezielt gearbeitet werden, um Defizite in einzelnen Bereichen auszugleichen.

Dass manchmal auch weniger mehr sein kann, beweist eine Präsentation, die sich mit der Nutzung von Diskussionsforen beschäftigt: „Using Online Forums to Support a Community of Learning“ (**Joe Luca, Edith Cowan**, Edith Cowan University, Australien; **Catherine McLaughlin**, Australian Catholic University, Australien).

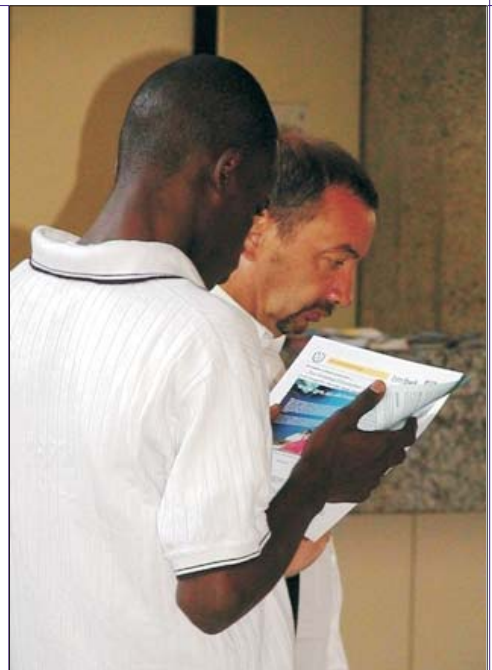
Statt quasi „das Rad neu zu erfinden“ wird in dieser Fallstudie etwas für die Lehre aufbereitet, was weltweit unzählige User als Freizeitbeschäftigung geradezu zelebrieren: Communities zur Unterstützung von Lernprozessen, in denen Studierende zum gemeinsamen Arbeiten an Problemstellungen motiviert werden. Diese Fallstudie geht von der Frage aus, wie eine Community (mit Unterstützung asynchroner Kommunikation) eingerichtet sein muss, dass die Entwicklung notwendiger sozialer Fertigkeiten der Studierenden ebenso gefördert wird, wie die Fähigkeit zur konstruktiven Zusammenarbeit, Kommunikationsfertigkeiten und persönliches Lernengagement.



Was macht es jedoch aus, dass eine Community ihren Zweck nun im Bereich der Bildung erfüllt? – Unter anderem wird darauf hingewiesen, dass ein an pädagogischen Grundsätzen orientiertes Design (inhaltlicher Natur) sicher die Grundlage für den Erfolg einer „Bildungscommunity“ ist. Darüber hinaus sind aber auch einige weitere Faktoren zu bedenken, wie beispielsweise die Art und Weise wie der Input der Tutoren in der Community erfolgt. So zeigt sich beispielsweise, dass Antworten auf von den Studierenden gestellte Fragen nicht zu rasch erfolgen sollen, da dadurch unter anderem die Eigeninitiative der TeilnehmerInnen in der Community gefördert wird, was einerseits zum Lernerfolg an der Sache selbst beiträgt, andererseits aber auch die soziale Komponente hinsichtlich erfolgreicher Zusammenarbeit berücksichtigt bzw. forciert. Die Studierenden sind gefragt, initiativ zu sein, gezielt Fragen zu stellen und zu ergänzen, Vorwissen konkret anzuwenden, Ideen und Wissen mit den KollegInnen zu teilen, in der Gruppe zu reflektieren und zu evaluieren. Das Design geeigneter Lehrinhalte muss dabei möglichst authentischen Charakter haben und Reflexion über die Ergebnisse und Antworten ermöglichen bzw. fördern.

Insgesamt zeigt sich in einer Vielzahl der Präsentationen, dass Lehrende immer stärker versuchen, mit der technologischen Entwicklung Schritt zu halten, statt dieser "nachzuhasten": Sprach 2001 bei der ED-Media in Tampere (Finnland) nahezu ausschließlich einer der eingeladenen Keynote-Speaker (**Juha Lipiäinen**; Director, System & Application Development in Broadband Systems Unit in Nokia Networks, Nokia, Finland) von "mobile Learning" ("Although we haven't decided yet how to write e-Learning, we should develop further and talk about mobile learning!"), findet sich dieser Begriff heute, in Zeiten stetig zunehmender Verbreitung mobiler Devices (PDA, Pocket-PC, Smartphone) in den Titeln und Abstracts der präsentierten Arbeiten immer öfter.

Eine "Randerscheinung", die bei jeder ED-Media aufs Neue erstaunt bzw. beinahe erschüttert, ist die zum Teil äußerst mangelhafte Präsentationstechnik bzw. -qualität: Es werden zwar ausnahmslos alle Referate von Präsentationen (nahezu ausschließlich (c) MS Powerpoint, keine Produkte anderer Mitbewerber) "unterstützt", aber diese Präsentationen sind zum Teil von absolut erbärmlicher Qualität: Viel zu viel Text auf den Folien, ungeeignete Hintergründe, keine oder inadäquate Grafiken etc. Praktisch kein/e Red-



ner/in verwendet "Navigationsfolien" (Inhaltsverzeichnisse), um im Bedarfsfall (Zwischenfragen o. ä.) rasch und unkompliziert bestimmte Folien aufrufen zu können. - Dies erstaunt umso mehr, führt man sich vor Augen, dass die ReferentInnen nahezu ausschließlich aus der Lehre kommen und darüber hinaus "ComputerexpertInnen" sind!

Insgesamt ist aber festzustellen, dass die ED-Media wohl weltweit eine der informativsten Veranstaltungen in diesem Arbeits- und Forschungsfeld ist: Wo anders ist es möglich, innerhalb so kurzer Zeit so umfangreiche und teils höchstaktuelle Information zu diesem Thema zu bekommen und so viele Kontakte zu knüpfen?

In diesem Sinne: Blicken wir gespannt der ED-Media 2005 in Montreal (Kanada) entgegen!

Wolfgang Seper

Volksschullehrer an der Übungsvolksschule der Pädagogischen Akademie der Erzdiözese Wien und Referent am Pädagogischen Institut der Erzdiözese Wien

Links

Weiterführende Informationen über die AACE (Veranstalter) u.a. zur nächsten ED-Media 2005 in Montreal/Kanada bzw. zu anderen Kongressen des gleichen Veranstalters: www.aace.org

