

Bauhaus-Universität Weimar

Projektergebnis / Publikation
aus dem Projekt »Professional.Bauhaus«
an der Bauhaus-Universität Weimar

Förderkennzeichen: 16 OH 11026 / 16 OH 12006
Förderprogramm: »Aufstieg durch Bildung: offene Hochschulen«



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Best Practice – Einführung in die Analyse

Im Zeitraum von September bis November 2012 sowie Januar 2013 wurde eine Best Practice-Analyse durchgeführt. Ziel der Analyse war es zum einen bewährte, optimale bzw. vorbildliche Methoden, Praktiken oder Vorgehensweisen im Hinblick auf die Gestaltung von Bildungs- und Weiterbildungsangeboten, die teilweise oder ausschließlich auf E-Learning basieren, zu finden.

Dabei wurde die Analyse in einen theoretischen Teil wie auch einen praktischen Teil aufgliedert. Der theoretische Teil sollte u.a. Fragen zu didaktischen Anforderungen behandeln, während der praktische Teil vor allem Beispiel-Studiengänge bzw. Beispiel-Weiterbildungsangebote und ihre konkrete Ausgestaltung zusammengefasst darstellen sollte. Zur Gewinnung von Informationen zur Didaktik von E-Learning wurde auf Literatur zurückgegriffen. Hierzu wurden daher die klassischen Informationsmedien Fachbücher sowie Aufsätze und Abschlussarbeiten verwendet. Das Zusammentragen der konkreten Best-Practice-Beispiele erfolgte vorwiegend über Recherchen im Internet. Vereinzelt wurden Beispiele in der Literatur gefunden.

Hauptaugenmerk der Suche lag darauf, E-Learning-Angebote zu finden, welche auf die Weiterbildung ausgerichtet sind und/oder einen Bezug zu den Fachbereichen der Bauhaus-Universität Weimar aufweisen. Hierbei wurden auch innovative Projekte im Zusammenhang mit E-Learning an Hochschulen erfasst.

Zum anderen war es ein Ziel der Analyse, die bisherige Entwicklung an der Bauhaus Universität zu betrachten. Hier wird eine Lern- und Kooperationsplattform für alle Lehrenden zur Verfügung gestellt, wobei untersucht werden sollte, wie dieses Angebot bisher angenommen wurde und welches Potential bereits besteht. Im nachfolgenden Dokumente findet sich daher eine Auswahl an Kursräumen, welche Kursräume potentiell ein hohes Interesse für Studierende haben könnten.

Best Practice E-Learning – Didaktik und Strategie, Beispiele

17. Januar 2013

Literatur-Weblinks: <http://www.hfmt-hamburg.de/service/it-service-center/links/e-learning/>

A. Didaktik und Strategie

1. Rahmenbedingungen für E-Learning im Allgemeinen

○ **Ausrichtung der Inhalte auf problemzentriertes Lernen**

- Problemzentriertes Lernen involviert den Lernenden in die gesamte Aufgabenstellung und kann in allen Formen von Unterricht Verwendung finden (z. B. lehrerzentrierter Frontalunterricht, gruppenorientiertes Lernen etc.)¹
- Von Problemorientierung kann gesprochen werden, wenn Lehrende Probleme in den Mittelpunkt ihres Unterrichts stellen²
 - die authentisch sind oder Bezug zu authentischen Situationen haben
 - die für die Lernenden relevant sind
 - eine gewisse Aktualität haben -> deshalb neugierig und betroffen machen
- Virtuelle dargebotene Inhalte bedürfen einer **intensiveren Nachbereitung** durch die Studierenden³
- Für die Lernumgebung ist von Bedeutung, dass Orientierungshilfen bereitgestellt werden und der **Lernweg nachvollziehbar** ist⁴
- Konzeption einer virtuellen Lernumgebung bedarf Planungen und Entscheidungen, welche Kriterien wie Lernziele, verfügbare Zeit oder zu vermittelndes Wissen berücksichtigen müssen

2. E-Learning-Didaktik

- Es stellt sich die grundsätzliche Frage, ob E-Learning grundlegend neue didaktische Modelle oder eher die Erweiterung bestehender didaktischer Modelle erfordert⁵
- **Komplexität der Unterrichtsplanung** durch den nimmt durch Einsatz von E-Learning tendenziell zu⁶
- Die interdisziplinäre Ausrichtung von E-Learning führt häufig dazu, dass mit der Pädagogik und Informatik zwei verschiedene Welten aufeinander prallen⁷

¹ Seufert/ Euler, Learning Design: Gestaltung eLearning-gestützter Lernumgebungen in Hochschulen und Unternehmen, S. 21.

² Seufert/ Euler, Learning Design: Gestaltung eLearning-gestützter Lernumgebungen in Hochschulen und Unternehmen, S. 21.

³ Schmitt, Virtuelle Lernarrangements für Studienanfänger, S. 66.

⁴ Frankfurth, E-Learning-Architekturmanagement, S. 342; vgl. auch Albrecht, E-Learning in Hochschulen, S. 49; Rohland, Learning Flow-Management (http://dil.inf.tu-dresden.de/fileadmin/dil-web/mitarbeiter/hr8/workshop_071004.pdf).

⁵ Seufert/ Euler, Learning Design: Gestaltung eLearning-gestützter Lernumgebungen in Hochschulen und Unternehmen, S. 23.

⁶ Seufert/ Euler, Learning Design: Gestaltung eLearning-gestützter Lernumgebungen in Hochschulen und Unternehmen, S. 31.

⁷ Seufert/ Euler, Learning Design: Gestaltung eLearning-gestützter Lernumgebungen in Hochschulen und Unternehmen, S. 32.

- dabei führt das technokratische Ideal der Machbarkeit zur Illusion, dass Lernprozesse nahezu vollständig beherrschbar seien
- In Lernprozessen entscheidet aber der Lernende, ob Lernangebote angenommen, Lehrbemühungen «greifen» und neue Wissens Elemente nachhaltig angeeignet werden⁸
- Lehrende können daher auch beim E-Learning nur Lernprozesse ermöglichen, produktiv anregen und begleiten⁹
- Lehrende benötigen bei Remodellierung ihres didaktischen Designs sowohl methodische als auch technische Unterstützung und Beratung¹⁰
- Zu bedenken bleibt, dass Veranstaltungen, die Online-Komponenten einschließen, stets deutlich mehr Zeitaufwand für die Vorbereitung und Durchführung erfordern¹¹
- E-Learning-spezifische Lerntheorien ergänzen bestehende didaktische Konzepte, in dem sie ihren Fokus auf die Charakteristika der Gestaltungsbereiche richten
 - **E-Learning-spezifische Didaktik** bezieht sich auf **drei spezifische Gestaltungsbereiche**¹²
 1. Didaktische Gestaltung von eMedien,
 2. Gestaltung von Formen der eCommunication in unterschiedlichen Rollen und
 3. Didaktische Entwicklung von komplexeren Lernumgebungen mit unterschiedlichen Graden der E-Learning-Integration (Einsatz von eMedien und/oder Formen der eCommunication).
- In der E-Learning-Gestaltungspraxis der Hochschullehre kann zwischen der Makro-, Meso- und Mikro-Ebene unterschieden werden¹³
 - Makro-Ebene: Gestaltung von umfangreichen Bildungsprogrammen
 - Meso-Ebene: eine Lehrveranstaltung
 - Mikro-Ebene: Gestaltung einzelner Lernszenarien und Lernressourcen im Fokus

⁸ Seufert/ Euler, Learning Design: Gestaltung eLearning-gestützter Lernumgebungen in Hochschulen und Unternehmen, S. 32.

⁹ Seufert/ Euler, Learning Design: Gestaltung eLearning-gestützter Lernumgebungen in Hochschulen und Unternehmen, S. 32.

¹⁰ http://www.e-teaching.org/lehrszenarien/blended_learning .

¹¹ http://www.e-teaching.org/lehrszenarien/blended_learning .

¹² Seufert/ Euler, Learning Design: Gestaltung eLearning-gestützter Lernumgebungen in Hochschulen und Unternehmen, S. 22.

¹³ Seufert/ Euler, Learning Design: Gestaltung eLearning-gestützter Lernumgebungen in Hochschulen und Unternehmen, S. 33 ff.

Gestaltungsebene	Erklärung	Beispiele	eLearning-spezifisch
<i>Makro-Ebene</i>	Gestaltung eines Programms, Studiengangs	Programmtypen: – Bachelor – Master – Weiterbildungsprogramm	eLearning als strategisches Instrument, Variante eines Programmtyps (z. B. Online-Master)
<i>Meso-Ebene</i>	Gestaltung einer Lehrveranstaltung, eines Kurses	Kurstypen: – begleitetes Selbststudium – Übung – Seminar – Vorlesung – ...	eLearning als Komponente neuer Kurstypen, neue Möglichkeiten für begleitetes Selbststudium
<i>Mikro-Ebene: Prozessperspektive</i>	Gestaltung von Lernszenarien	Szenarien-Typen: – Gruppenarbeiten – Fall-Methode – Vor-, Nachbereitung von Seminaren in Diskussionsforen – ...	eLearning als methodische Komponente: neue bzw. erweiterte Lernszenarien
<i>Mikro-Ebene: Produktperspektive</i>	Gestaltung von Lernressourcen	Typen von Lernressourcen: – Multimediale Elemente – Lernsysteme – prozessbezogene Lernhilfen – ...	eLearning als methodisches Instrument für eContent, eMedien

(Grafik von Seufert/ Euler, Learning Design: Gestaltung eLearning-gestützter Lernumgebungen in Hochschulen und Unternehmen, S. 33)

Rolle der Strategie bzgl. der Lernplattform(en)¹⁴

- Strategie 'Begrenzte Vielfalt'
 - Eine Lernplattform kann nicht allen didaktischen Einsatzszenarien in optimaler Weise gerecht werden
 - Daher Vorhaltung mehrerer Lernplattformen empfehlenswert, um unterschiedlichen Einsatzszenarien besser gerecht werden zu können
 - Mögliches Unterscheidungskriterien:
 - Ausmaß der erforderlichen bzw. gewünschten Gruppenarbeit (Selbstlernen versus Kollaboration)
 - Synchrones oder asynchrones Lernen geplant? (virtuelles Klassenzimmer/synchrone Konferenz versus virtuelle Lernumgebung)
 - Wenn diese strategische Option der 'begrenzten Vielfalt' gewählt wird, Zusammenfassung in einem gemeinsamen 'Lernportal' (Anzeige der verfügbaren Lernangebote für den Nutzer, etc.)
- Strategie 'Plattform-Monokultur'
 - Die verbindliche Vorgabe nur eines Systems hätte zur Folge, dass die auf dieser Plattform betriebenen E-Learning-Szenarien in nicht unbeträchtlichem Maße genormt werden müssen

¹⁴ Albrecht, E-Learning in Hochschulen, S. 151 ff.

- beide Optionen schränken mit jeder (vorgegebenen) Lernplattform die Autonomie des Lehrenden bei der Entscheidung methodischer Fragen der Lehre wesentlich ein
- ➔ Akzeptanz bei Lehrenden ist nur zu erwarten, wenn ihnen umfangreiche Serviceleistungen zuteil werden, die ihren Aufwand, entsprechende Lehr-/Lernszenarien mit einer bestimmten Lernplattform zu entwickeln und im Lehrbetrieb zu betreuen, beträchtlich reduzieren

3. Exkurs: E-Learning-Label der Universität Kassel¹⁵

- Zum Sommersemester 2008 wurde an der Universität Kassel ein E-Learning-Label eingeführt
- Dieses soll die E-Learning-Aktivitäten der Universität nach innen für die Studierenden und nach außen sichtbar machen
- Es werden drei Stufen unterschieden, der Kriterienkatalog für die drei Stufen wurde von der Multimediakommission erstellt
- Die Label werden entsprechend der Erfüllung der nachfolgend aufgeführten Kriterien vergeben:
 - **Enriched E-Learning:**
 - Kontinuierliche Bereitstellung digitalisierter Materialien zur Wiederholung und Vertiefung der Inhalte
 - Die Materialien können in verschiedensten Formen (Dokumente, Audio, Video, Animationen) bereitgestellt werden
 - **Integrated E-Learning:**
 - Das E-Learning-Angebot unterstützt die Erreichung der Lernziele wesentlich
 - Aus der folgenden Liste sollte daher mindestens ein Ziel verfolgt werden: Online-Betreuung, Verbesserung der didaktischen Darstellung der Lerninhalte, Unterstützung der Reflexion des eigenen Lernfortschritts durch die Studierenden
 - **Comprehensive E-Learning:**
 - Das E-Learning-Angebot ist für die Erreichung der Lernziele wesentlich
 - Aus der folgenden Liste sollte daher mindestens ein Ziel verfolgt werden:
 - Es handelt sich um eine Online-Lehrveranstaltung mit Online- Betreuung, die das orts- und zeitunabhängige Lernen unterstützt
 - Die Studierenden erarbeiten selbst Inhalte, bereiten diese multimedial auf und veröffentlichen sie
 - Die Studierenden wenden die von ihnen erarbeiteten Lerninhalte im Rahmen von digitalen Planspielen an
 - Die Studierenden lernen anhand von komplexen Simulationen in virtuellen Laboren
 - Zur Vermittlung der Lerninhalte wird ein Lernprogramm eingesetzt, welches unterschiedliche Lernziele und unterschiedliche Lernpfade unterstützt, sowie Rückmeldungen erteilt
- Das Label muss beim Servicecenter Lehre für die Lehrveranstaltungen beantragt werden; es wird nach Prüfung der Lehrveranstaltung bei Erfüllung der entsprechenden Kriterien vergeben

Die Idee einer E-Learning-Label-Architektur scheint sehr gut, da so einerseits mehr auf E-Learning und E-Learning-Angebote aufmerksam gemacht wird. Andererseits setzen sich sowohl die Studierenden als auch die Dozenten mit E-Learning und welche Rolle dieses zum Erreichen der Lernziele einnimmt, auseinander.

¹⁵ Frankfurth, E-Learning-Architektur, S. 284.

4. Präsenzphasen – Selbstlernphasen – Veranstaltungsformen

- In der Hochschullehre haben sich in der Präsenzlehre bestimmte Veranstaltungsformen etabliert, die organisatorischen und didaktischen Modellvorstellungen folgen: z.B. die Vorlesung, das Seminar, das Tutorium, die Übung und die Exkursion¹⁶
- Besonderheit des E-Learning ist die im Gegensatz zu herkömmlichen Hochschullehrveranstaltungen, prinzipiell variable Gestaltung der Faktoren Raum und Zeit¹⁷
- Hierdurch ergeben sich (theoretisch) vier Varianten der Organisation von E-Learning¹⁸:

		Raum	
		gleicher	anderer
Zeit	gleiche	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von E-Learning-Technologien in der Präsenzlehrveranstaltung (z.B. Simulationen, Cognitive Tools, Aufzeichnung und Archivierung von Vorträgen und Präsentationen per Smartboard) • Präsenzveranstaltungen im Rahmen von E-Learning-Veranstaltungen (z.B. zum Zweck der Gruppenbildung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Teleteaching • Teletutoring • virtueller Klassenraum • synchrone Konferenz • sonstige Formen synchroner medienvermittelter Kooperation und Kommunikation (z.B. Application-Sharing)
	andere	<ul style="list-style-type: none"> • Individueller Computer-Arbeitsplatz • PC-Pool • Medienlabor • sonstige Formen medienvermittelten Selbstlernens, das an bestimmte Orte geknüpft ist 	<ul style="list-style-type: none"> • Web Based Training • virtuelles Seminar • asynchrone Konferenz • individueller Abruf aufgezeichneter Vorlesungen • sonstige Formen asynchronen, mediengestützten Fernunterrichts

Tabelle 2: Varianten der Organisation von E-Learning durch die Gestaltung der Variablen Zeit und Raum.⁸⁰

- Praxis des E-Learnings an Hochschulen/ Einsatzpraxis im Rahmen von Fernstudium oder berufsqualifizierenden Weiterbildungen zeigt, **dass auf Präsenzveranstaltungen im Rahmen von E-Learning nicht gänzlich verzichtet werden kann**¹⁹
- E-Learning an Hochschulen wird wohl überwiegend in Form sog. **Hybrid-Veranstaltungen** entwickelt werden: Präsenzveranstaltung als Vorlesung/ Seminar + www-Seiten + Kommunikationsplattform im Wechsel mit virtuellem Tutorium oder (virtuellen) Seminar²⁰
- **Entscheidend für die Organisationsform von E-Learning ist die Frage, ob die Lehraktivität in raumzeitlicher Präsenz vollzogen wird oder nicht**²¹
- Der lediglich begleitende Einsatz von E-Learning-Technologien einer ansonsten unverändert stattfindenden Präsenzlehrveranstaltung ≠ E-Learning -> denn E-Learning = Lehrveranstaltung, die durch den Einsatz von E-Learning-Technologien geprägt ist + spezielle Didaktik/Methodik + organisatorische Einbindung in den institutionellen Kontext verfügt

¹⁶ Albrecht, E-Learning in Hochschulen, S. 33.

¹⁷ Albrecht, E-Learning in Hochschulen, S. 9.

¹⁸ Albrecht, E-Learning in Hochschulen, S. 37.

¹⁹ Albrecht, E-Learning in Hochschulen, S. 38.

²⁰ Schulmeister, Szenarien netzbasierten Lernens, in: Wagner/Kindt: Virtueller Campus. Szenarien-Strategien-Studium, S. 26 ff.; Albrecht, E-Learning in Hochschulen, S. 42.

²¹ Albrecht, E-Learning in Hochschulen, S. 42.

- Alle Lehrszenarien, die nicht ausschließlich face-to-face oder ausschließlich online stattfinden, können als Blended Learning oder **hybrides Lernen** bezeichnet werden²² -> also als Kombination von virtuellen und nicht-virtuellen Lerneinstellungen und Methoden
- Sowohl reine Präsenz- als auch reine Online-Veranstaltungen bringen spezifische Probleme mit sich:
 - Bspw. können Studierende an regelmäßig stattfindenden Präsenzveranstaltung nicht immer teilnehmen, sodass es gerade in Veranstaltungen mit großen Teilnehmerzahlen nicht möglich ist, heterogene Wissensstände oder Wissenslücken auszugleichen²³
 - Probleme reiner Online-Veranstaltungen sind u.a. das Selbst- und Zeitmanagement sowie fehlender persönlicher Kontakt (zwischen Studierenden aber auch zwischen Lehrenden und Studierenden)²⁴
- Werden Lerninhalte digital vermittelt (mittels Videoaufzeichnungen, Folien, Podcasts o.ä.) können die Studierenden diese flexibel und den eigenen Bedürfnissen entsprechend abrufen - wann und wie oft sie wollen
- In den Präsenzveranstaltungen sollte dann die **Interaktion und der Austausch mit den Studierenden** in den Mittelpunkt gestellt werden
- In Blended Learning-Szenarien können drei Aktivitätsformen unterschieden bzw. miteinander kombiniert werden²⁵:
 - **Selbstgesteuertes E-Learning:** Hierbei können die Lernenden Zeitpunkt, Intervalle, Tempo und Ort ihrer Lernaktivitäten selbst festlegen („Learning anytime and anywhere“)
 - **Live E-Learning:** Synchroner Formen des E-Learning, zum Beispiel Vorlesungen als [Webcast](#) oder die Arbeit in einem [virtuellen Klassenraum](#) zu einem festgesetzten Termin - ermöglicht den Lernenden, in Echtzeit Fragen an die Dozierenden zu richten oder sich mit anderen Kursteilnehmern auszutauschen
 - **Traditionelle Präsenzlehre:** Vorlesung, Seminar, Übung, Diskussion und Austausch finden im Hörsaal, Labor oder Seminarraum statt und eröffnen face-to-face-Interaktionen mit Lehrenden und Kommilitonen
- Anzahl der notwendigen bzw. empfohlenen Präsenzphasen ist eher unklar, hierfür sind u.a. die Lernziele und wie diese im Einzelnen umgesetzt werden, maßgeblich
- Maßgeblicher als der Prozentsatz der Online-Offline-Anteile ist die **pädagogische Gestaltung**, sowie **Taktung und Sequenzierung von Aktivitäten** mit dem Ziel, ein zusammenhängendes Lernerlebnis zu schaffen²⁶
- Grafik: Möglichkeiten des Wechsels von Präsenz- und Selbstlernphasen nach Rainer Albrecht (ohne Bewertung) -> hängt individuell vom Ziel der Veranstaltung bzw. des Lernkonzeptes und dem Fachgebiet ab

²² http://www.e-teaching.org/lehrszenarien/blended_learning .

²³ http://www.e-teaching.org/lehrszenarien/blended_learning .

²⁴ http://www.e-teaching.org/lehrszenarien/blended_learning .

²⁵ http://www.e-teaching.org/lehrszenarien/blended_learning .

²⁶ http://www.e-teaching.org/lehrszenarien/blended_learning unter Verweis auf *Dziuban/ Moskal/ Hartman* (2005), Higher education, blended learning, and the generations: Knowledge is power: No more., in Bourne/ Moore (Eds.), Elements of Quality Online Education: Engaging Communities.

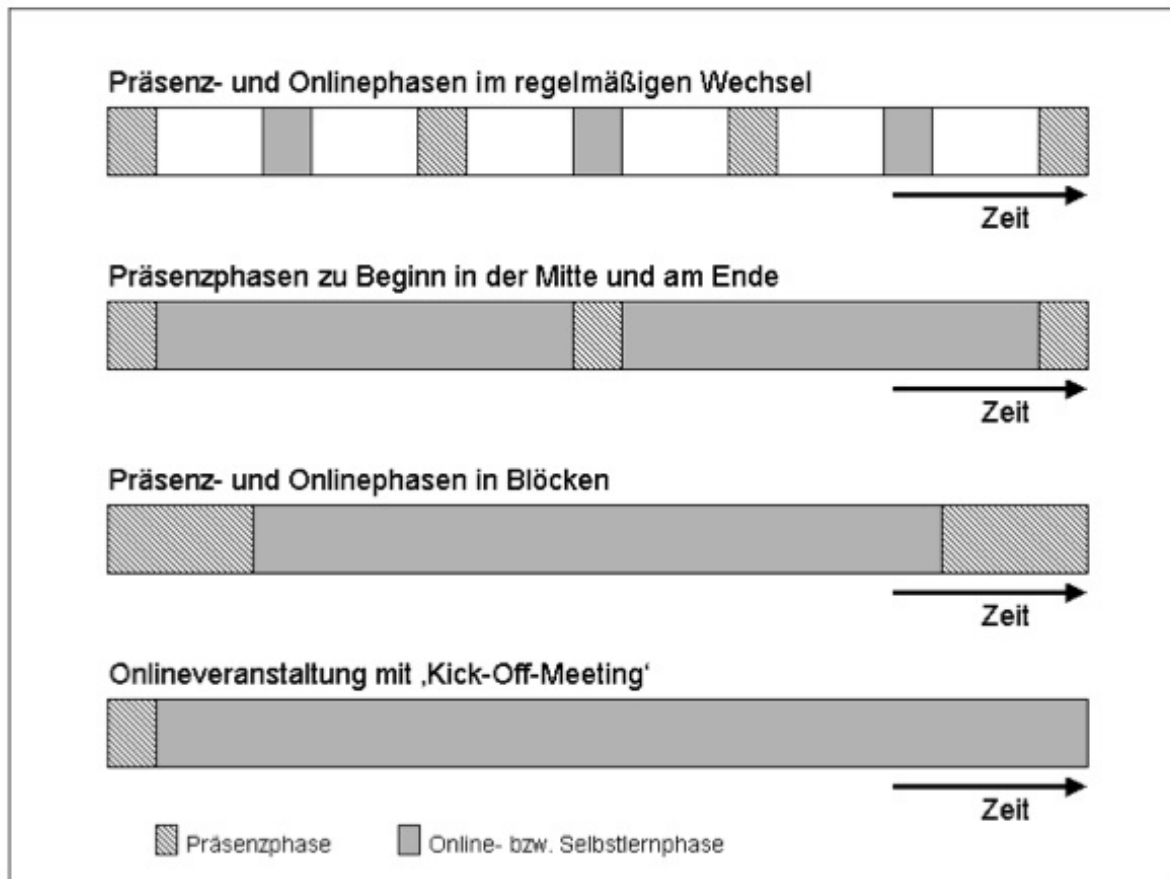


Abbildung 5: Beispiele für die Variationsmöglichkeiten von Präsenz- und Online- bzw. Selbstlernphasen in E-Learning-Szenarien.

(Grafik: Albrecht, E-Learning in Hochschulen, S. 33.)

- Stalker & Horn (2012) definieren verschiedene Blended-Learning-Modelle, in denen Online- und Präsenzlehre auf verschiedene Weise kombiniert werden:
 1. **Rotations-Modell:** der Kurs besteht aus einer vorgegebenen Struktur mit Präsenz- und Online-Anteilen.
 2. **Flex-Modell:** Materialien eines Lehrangebots werden den Studierenden hauptsächlich online zur Verfügung gestellt. Lehrende können nach Bedarf kontaktiert werden und leisten dann auch Face-to-face-Support.
 3. **Eigener Blend (Self-Blend):** Studierende entscheiden sich zusätzlich zum Präsenzangebot, einen reinen Online-Kurs zum Bsp. einer anderen Hochschule (vgl. Angebote der Virtuellen Hochschule Bayern oder Ruhr Campus Online) zu besuchen und dadurch ihr Kursangebot zu ergänzen.
 4. **Angereichertes virtuelles Modell (Enriched-Virtual model):** Virtueller Kurs, der zum Beispiel zum Auftakt und Abschluss Präsenzangebote beinhaltet.

- Bei Blended Learning Angeboten berücksichtigt werden sollten²⁷:
 - Elemente klassischer Phasenbildung für Lehr-/Lernprozesse,
 - unterschiedliche Sozialformen (verschiedenen Formen von Einzel- und Gruppenarbeiten),
 - Abstimmung von Lernzielen und zu erwerbenden Kompetenzen auf bestimmte Methoden
- Verschiedene Fallstudien dokumentieren außerdem positive Effekte auf Lernklima und Lernerfolg durch die Integration von Social Software in Blended Learning²⁸

²⁷ http://www.e-teaching.org/lehrszenarien/blended_learning ; vgl. Arnold, Kilian, Thillosen & Zimmer, 2004, S. 94 f.

²⁸ Vgl. Hall/ Davison (2007): Social software as support in hybrid learning environments: The value of the blog as a tool for reflective learning and peer support. *Library & Information Science Research*, S. 163-187; Nückles/ Schwonke/ Berthold/ Renkl (2004): The use of public learning diaries in blended learning. *Journal of Educational Media*, S. 49-66.

B. Beispiele für Studiengänge bzw. E-Learning-Plattformen mit einem breiten Studienangebot

1. Mit Fachbezug zu Lehrgebieten²⁹ der Bauhaus-Universität Weimar innerhalb Deutschlands

a. *Beispiel: Bachelor/Master Medieninformatik³⁰, Hochschule Emden-Leer*

- Ca. **20%** des gesamten Studiums finden als Präsenzphase in Emden statt
- Dort werden Vorlesungsinhalte vertieft und ergänzt, Leistungsnachweise erbracht sowie Laborübungen und Seminare durchgeführt
- Teilnahme an den Präsenzveranstaltungen ist in den meisten Modulen in der Regel Pflicht
- Prüfungen finden ebenfalls in Präsenz statt
- Klausuren werden verbundweit gleichzeitig geschrieben, in manchen Modulen werden mündliche Prüfungen durchgeführt
- Präsenzphasen finden drei bis vier mal je Semester in Emden statt
- Termine werden jeweils zu Beginn eines Studienhalbjahres bekanntgegeben
- Im Regelfall sind die Präsenzveranstaltungen von Freitag Vormittag bis Samstag Nachmittag; in Ausnahmefällen kann auch Donnerstag Nachmittag
- Weitere Informationen (Termine, Umfang, Inhalte) zu den Präsenzveranstaltungen werden jeweils bei der Einführungsveranstaltung zu Semesterbeginn bekannt gegeben
- Für die Unterbringung während der Präsenzen, wird auf zahlreiche Unterkünfte in jeder Preisklasse in Emden verwiesen

b. *Beispiel: Geoinformationssysteme (Online-Masterstudiengang, M. Eng.)³¹, Hochschule Anhalt*

- Im berufsbegleitenden Studium werden mehr als **90 %** der Studieninhalte internetfähig aufbereitet
- Wenige Präsenztermine vor Ort – an der Hochschule bzw. in einem regionalen Studienzentrum – sind aus organisatorischen und rechtlichen Gründen erforderlich
- Präsenzphasen werden so knapp wie möglich gehalten
- Sie dienen der Einführung in die E-Learning-Umgebung, in die jeweiligen Module des Semesters und der Arbeit mit speziellen Geräten oder Fachsoftware
- Außerdem müssen in dieser Zeit auch Prüfungen abgelegt werden
- Zudem persönliches Kennenlernen als Teilnehmer und der Online-Tutoren
- Neben der Betreuung während der Fernstudienzeit gibt es **zweimal pro Semester jeweils zwei Präsenztage** am Studienstandort Dessau
- Erste Präsenzphase: persönliche Kontaktaufnahme, Überblick über die Anforderungen der zu erreichenden Ziele gegeben, Vorstellung der zu verwendenden Software und Erläuterung des Zugangs zur Lernplattform MOODLE, erste Unterrichtseinheiten
- **Kommunikation** während Fernstudienzeit erfolgt über E-Mail, Diskussionsforen, Videotelefonie (Skype) und Telefonkonferenzen, wobei auch Chats möglich sind
- Die für das Weiterbildungsstudium erstellten Kurse werden in Modulform auf der E-Learning-Plattform MOODLE zur Verfügung gestellt

²⁹ Architektur, Bauingenieurwesen, Gestaltung, Medien.

³⁰ <http://e-learningmanager.de/index.php/master-mainmenu-37>

³¹ http://bemastergis.afg.hs-anhalt.de/index.php?option=com_content&view=article&id=228&Itemid=184&lang=de

- Die Module unterstützen die Einarbeitung in theoretische Lerninhalte sowie die Erlangung bzw. den Ausbau praktischer Fertigkeiten im Umgang mit GIS-Software

c. *Beispiele der Fraunhofer Academy*³²

(1) *Beispiel: Master Online Photovoltaik*,³³ *Universität Freiburg i.B./Fraunhofer ISE*

- Durchschnittlicher Arbeitsaufwand 15h/Woche
- Workshops/ Präsenztermine in Freiburg für hands-on training, Seminare, Prüfungen, Treffen/ Kennenlernen, etc. finden **einmal pro Semester** statt, d.h. zweimal im Jahr
- **Präsenztermine dauern 3 Tage bis 1 Woche**, abhängig vom Workload im jeweiligen Semester

(2) *Beispiel: Umweltwissenschaften (Infernum)*³⁴, *FernUniversität Hagen/ Fraunhofer ISE*

- I.S.d. sog. „Blended Learning“ bietet das Studienangebot einen Mix unterschiedlicher Lehr- und Lernformen mit einem Maximum an zeitlicher und räumlicher Flexibilität
- Lehrinhalte werden über schriftliches Studienmaterial und multimediale CD-ROMs mit Übungsaufgaben vermittelt
- Eine virtuelle Lernumgebung (aktuelle Moodle) im Internet stellt ergänzende Informationen zur Verfügung und ermöglicht Wissensaustausch mit Kommilitonen/ Dozierenden
- **Regelmäßig** stattfindende **Präsenz- und Onlineseminare** greifen aktuelle umweltwissenschaftliche Themen auf und vertiefen das erworbene Wissen
- Arbeitsumfang beträgt je Modul etwa 150 Stunden, dies entspricht im europäischen Punktesystem (European Credit Transfer System, ECTS) 5 Credits.

(3) *Beispiel: Bauphysik*³⁵, *Universität Stuttgart/ Fraunhofer ISE*

- Das didaktische Konzept des Studiengangs basiert auf dem Prinzip der hybriden Lehre mit **80% Online- und 20% Präsenzphasen**
- Aufbau: modularisierter Aufbau des Studiums
 - jedes Modul beinhaltet einen zeitlich und inhaltlich abgerundeten Lerninhalt , der aus mindestens zwei Lehrveranstaltungen besteht
 - Jede Lehrveranstaltung ist in Lerneinheiten aufgeteilt und wird auf der Lernplattform ILIAS angeboten
 - Inhalte stehen somit zeit- und ortsunabhängig zur Verfügung
- Arbeitsaufwand: Arbeitsaufwand während der onlinegestützten Selbstlernphasen beträgt 20h/Woche
- Betreuung: Studierenden steht **professionelle Betreuung mit einer Reaktionszeit von 24h** an Werktagen in fachlicher, technischer und organisatorischer Hinsicht zur Verfügung

³² <http://www.academy.fraunhofer.de/>

³³ http://www.academy.fraunhofer.de/de/energie_nachhaltigkeit/photovoltaik.html - /tabpanel-1, <http://www.pv-master.com/>

³⁴ <http://www.umweltwissenschaften.de/index.php?id=103>,
http://www.academy.fraunhofer.de/de/energie_nachhaltigkeit/umweltwissenschaften.html

³⁵ <http://www.mob.uni-stuttgart.de/studium/index.html>,
http://www.academy.fraunhofer.de/de/energie_nachhaltigkeit/bauphysik.html

- Präsenz: **Pro Semester maximal 10 Präsenztage**, teilweise auch an Samstagen; finden an der Universität Stuttgart und am Fraunhofer-Institut für Bauphysik IBP statt, wo auch Laborübungen durchgeführt werden
- d. *Beispiel: Bachelor/Master Maschinenbau, FH Südwestfalen*³⁶ (weitere Verbundstudiengänge mit den gleichen Konzept vorhanden, alle liegen auf technischem oder wirtschaftlichem Gebiet)
- Module:
 - Studienjahr teilt sich in zwei Semester
 - Pro Semester sind in der Regel vier Module zu absolvieren
 - In höheren Semestern kommen sogenannte Wahlpflichtfächer hinzu
 - Verbundstudium:
 - Verbundstudiengang besteht zu **ca. 70% aus Selbststudienabschnitten und ca. 30% aus Präsenzveranstaltungen**
 - Studieninhalte, die in traditionellen Studiengängen Gegenstand von Vorlesungen sind, werden im Verbundstudium über didaktisch aufbereitete Selbststudienmedien vermittelt, und zwar mittels schriftlicher Lerneinheiten, Angebote in der eLearning Umgebung und Multimedia Anwendung
 - **Vertiefende Seminare und Übungen** finden i.d.R. **14-täglich samstags** an der FH statt
 - Zudem kann es **an bis zu 5 Wochentagen pro Semester** (auch als Blockveranstaltung möglich) **Lehrveranstaltungen** oder **Prüfungstermine** geben
 - Zusätzlich zu den Präsenzen wird der Austausch zwischen Studierenden und Lehrenden durch die internetgestützte Kommunikationsplattform VS:online unterstützt.
 - Selbststudium/Lernbriefe:
 - Zu Beginn des Semesters erhalten die Studierenden das Lernmaterial für das gesamte Semester
 - Diese sogenannten Lernbriefe werden von den Studierenden im Selbststudium bearbeitet
 - Der durchschnittliche Zeitaufwand beträgt ca.10-14 Stunden pro Woche
 - Das Selbststudium besteht aus: 1. dem Lernen mit Lernbriefen, die Vorlesungen und anteilige Übungen beinhalten (ca. 10 – 14 Stunden pro Woche), 2. dem kooperativen Lernen durch Nutzung der eLearning- und Kommunikationsplattformen im Verbundstudium (z.B. VS:online, VS:talk), 3. der selbstständigen Anwendung fachlicher und wissenschaftlicher Methoden (z.B. Arbeiten in Lerngruppen, in der Praxis und im Beruf, in Projekten, in Teams)
 - Die von den Lehrenden selbst konzipierten Unterlagen beinhalten alle theoretischen Lerninhalte des Semesters inklusive Übungen – so ist ein eigenverantwortliches Lernen nach persönlicher Zeiteinteilung jederzeit möglich
 - Die Multimedia-Anwendungen und Online-Angebote sichern – auch zwischen den Präsenzphasen – den kontinuierlichen Austausch und die Interaktion mit Mitstudierenden und helfen dabei, während des Studiums ein fruchtbares Kompetenz-Netzwerk aufzubauen
 - Ganz wichtig: Alle im Rahmen des Studiums genutzten Lernmaterialien und multimedialen Anwendungsprogramme werden im IfV NRW speziell für den Einsatz im Verbundstudium entwickelt und durch die enge fachliche Zusammenarbeit der Hochschulen permanent aktualisiert und optimiert

³⁶ http://www4.fh-swf.de/de/home/studieninteressierte/studienangebote/stg_is/vs_ma_1/index.php

- Präsenzveranstaltungen:
 - Diese finden in der Regel **jeden zweiten Samstag** von Ende September bis Anfang Februar bzw. von Anfang März bis Mitte Juli an der Hochschule statt (durchschnittlicher Zeitaufwand pro Woche: ca. 5 Stunden)
 - Teilnahme an den Präsenzveranstaltungen ist **Pflicht** oder wird zumindest dringend empfohlen
 - Die regelmäßigen **Präsenzveranstaltungen umfassen** Seminare, Übungen, Projektarbeiten und Laborpraktika
 - Finden meist 14-täglich samstags an den Fachhochschulen statt
 - Studiert wird in kleinen Gruppen von rund 20 Studierenden, wobei der durchschnittliche Zeitbedarf ca. 8 Stunden pro Veranstaltung beträgt
 - In den Veranstaltungen werden vor allem neue Formen der Lehre und des Lernens umgesetzt
 - Das bedeutet zum Beispiel die wissenschaftliche Bearbeitung von praxisrelevanten Problemen, vertiefende Diskussionen sowie die Präsentation und Reflexion von Arbeitsergebnissen. Darüber hinaus bieten die Präsenzphasen Raum für gemeinsames Lernen und soziale Kontakte – und schaffen so wichtige Ergänzungen für das Lernen in der Selbststudienphase.
 - Nicht zuletzt bieten die Seminare, Übungen und Laborpraktika eine Möglichkeit Probleme der betrieblichen Praxis aufzugreifen. Dadurch werden branchen- und betriebsübergreifende Erkenntnisse garantiert.
 - Neben der Erarbeitung der fachlichen Inhalte liegt der **didaktische Schwerpunkt der Präsenzphase** in folgenden Bereichen:
 - Diskussion und Kontrolle des Lernerfolgs der Selbststudien-Phase
 - Beratung und Betreuung
 - Entwicklung sozialer und kommunikativer Kompetenzen (soft skills)
 - Arbeit in Laboren sowie der Durchführung von Praktika und Projektarbeiten,
 - Stärkung der Motivation
 - Stimulierung des Feedbacks

- *Beispiel: Grafikdesign/Kommunikationsdesign³⁷, OfG (Onlinefernstudium für Gestaltung)*
 - Reines Onlinestudium, kein akkreditiertes Studium
 - Jeden Monat wird ein Lernmodul mit Theorie- und Praxismaterial im persönlichen Design-Studio zur Verfügung gestellt.
 - Anhand des Materials der gestellten Aufgaben Vermittlung des gestalterischen Wissens
 - Zurücksendung bearbeiteter Aufgaben zur Analyse an die Dozenten+ Erstellung eines Feedbacks
 - Nach erfolgreichem Abschluss wird das OfG-Zertifikat verliehen

- *Beispiel: Grafikdesign³⁸, HTK*
 - Onlinestudium Grafikdesign
 - **Lehrmethode:**
 - Kommunikation aller Module basiert vorwiegend auf dem Austausch der Lehrmittel, der

³⁷ <https://ofg-studium.de/studium>

³⁸ http://www.htk-online.de/studiengang_grafikdesign.html

- Aufgaben, der Korrekturen und Kommentare über das E-Mail-System des Internets
- Studierende erhalten die E-Mail-Adresse des Mail Service, über den sie die DozentInnen erreichen können, sowie die E-Mail-Adressen von Studienleitung und Verwaltung
- Dozent unterstützt die Studierenden bei den während des Studiums auftretenden Fragen (ebenfalls per Mail Service) und korrigiert die von ihnen eingesandten Aufgabenlösungen
- Dozent vermittelt anhand aufeinander aufbauender Aufgaben die entsprechenden Fachkenntnisse seines Bereichs
- Dozent ist für Aufbau und Inhalt der Aufgabenstellungen und Lehrtexte verantwortlich
- Aufgabenstellungen und Lehrtexte werden als E-Mail-Anhang verschickt oder zum Laden vom htk-online Intranet-Server bereitgestellt
- Zum Erhalt eines didaktischen und pädagogischen Rahmens werden die einzelnen Aufgaben-Dateien von dem jeweiligen Dozenten erst dann freigegeben, nachdem die eingeschickten Aufgaben als gelöst eingestuft worden sind
- Studienleitung überwacht die DozentInnen und kontrolliert die Leistung der Studenten
- Studienleitung koordiniert die Zuweisung der StudentInnen an die DozentInnen und organisiert Workshops sowie Abschlussprüfungen

e. *Beispiel: Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst*³⁹

- An der HAWK werden drei Lernmanagementsysteme für unterschiedliche Einsatzszenarien eingesetzt
 - Stud.IP: mit diesem Managementsystem wird der überwiegende Teil der Lehrveranstaltungen an der HAWK organisiert // Studierende können mit Hilfe von Stud.IP Lehrveranstaltungen suchen, sich anmelden und zum Ende des Semesters eine online-Evaluation durchführen // Lehrende können mit Stud.IP Informationen, wie Inhalte, Räume und Termine zur Veranstaltung hinterlegen, Dokumente zum Download anbieten, uvm.
 - Moodle: Nutzung zur Durchführung von Blended Learning Veranstaltungen // Lehrende bieten hierbei Kurse mit unterschiedlichen didaktisch abgestimmten Aktivitäten an, die das Präsenzangebot einer Lehrveranstaltung ergänzen // Ansprechen unterschiedlicher Lerntypen und die aktive Auseinandersetzung mit dem Lernstoff durch Kommunikation und/oder in Gruppenarbeit stehen hierbei im Vordergrund
 - ILIAS: ist ähnlich wie Moodle eine Lernumgebung, die sich weniger zur Verwaltung von Lehrveranstaltungen eignet als zur Online-Durchführung dieser // Angebot einer schreibischtähnlichen Oberfläche und Funktionsweise // Möglichkeit des Erstellen bzw. Bearbeiten von Lektionen sowie mit Hilfe von Fragemodulen Überprüfung des Lernfortschritts // Zudem gibt es verschiedene Kommunikationswerkzeuge für Lehrende und Lernende
- An der HAWK ist Fakultät Gestaltung vorhanden, daher vielleicht Lösung interessant
- Auch Fak. Gestaltung bietet im Moodle Kurse an (ca. 10 für das WiSe 12/13)
- Darüber hinaus wird E-Learning hier sehr umfangreich verstanden: es gibt Projekte, ePortfolios, Videoserver, etc.

³⁹ <http://elearn.hawk-hhg.de/wb/>

f. *Beispiel: ThinkTank – Ideal City of the 21st Century, Leuphana DigitalSchool⁴⁰ (Leuphana Universität Lüneburg)*

- Leuphana ThinkTank ist ein Pilotprojekt der Leuphana Digital School und wird vom Architekten und Leuphana-Professor Daniel Libeskind geleitet
- ThinkTank ist als kostenloser und barrierefreier Kurs für kollaboratives, internetgestütztes Lernen konzipiert
- Er ist für Teilnehmer aus aller Welt, unabhängig davon, wo sie leben und was sie tun, bestimmt und offen
- Einschreibung erfolgt über:
 - Registrierung oder
 - Xing-Account oder
 - Facebook-Account oder
 - LinkedIn-Account
- Rahmenbedingungen für den Kursablauf:
 - Es gibt keine Beschränkung der Teilnehmerzahl - jeder, der teilnehmen möchte, ist hierzu eingeladen
 - Es werden weder spezielle Qualifikationen noch eine bestimmte Technologie benötigt – alles, was benötigt wird, ist ein Computer und Internetzugang
 - Fachwissen ist nicht notwendig - der Kurs ist für jeden, unabhängig vom fachlichen Hintergrund
 - Die Vorlesungen können auf der Plattform gesehen werden, ohne am Kurs teilzunehmen
 - Wenn eine Deadline verpasst wird bzw. der Teilnehmer es nicht schafft, weiter aktiv teilzunehmen, ändert sich der Status von Teilnehmer zu Beobachter
 - LeuphanaDigital bildet die Teams unter Berücksichtigung des individuellen Hintergrunds
 - Für jede der Aufgaben gibt es Deadlines im Kurs - bis auf diese gibt es keine fixen Termine im Kurs, wobei jedoch innerhalb des jeweiligen Teams noch Termine ausgemacht werden
 - LeuphanaDigital bietet eine Online-Plattform an, auf welcher sowohl zusammen gearbeitet werden als auch mit anderen kommuniziert werden kann
 - Bei der Kursregistrierung kann jeder Teilnehmer auswählen und angeben, wieviel Zeit er in den Kurs investieren möchte, wobei er im Team mit anderen zusammengebracht wird, welche das gleiche Level gewählt haben
 - Optionen: <5 h/Woche, 5-9h/Woche, 10-15h/Woche, >15h/Woche
 - Der Kurs und seine Anforderungen sind für die Rahmenbedingungen eines Vollzeitbeschäftigten bzw. Vollzeitstudenten konzipiert
 - Die Mitglieder eines Teams werden nicht mehr als drei Zeitzonen voneinander entfernt sein
 - Die Dozenten werden via Leselisten, YouTube-Videos unterstützen und auch zusätzliches Material bereitstellen
 - Falls gewünscht, erhalten alle erfolgreichen Teilnehmer ein Zertifikat der Leuphana Universität sowie Credits für den Kurs, welche sie nach Möglichkeit bei ihrer Heim-Universität anrechnen lassen können (Ob das möglich ist, darum muss sich jeder selbst kümmern)
- Kursablauf

⁴⁰ <http://digital.leuphana.de/>

- Teilnehmer werden in multi-disziplinären Teams arbeiten
- Die Teams werden bei der Entwicklung ihrer Vision einer 'Ideal City of the 21st Century' unterstützt
- Im Laufe von mehreren Wochen wird die eigene Idee im Team entwickelt, wobei es 6 Aufgaben zu erledigen gilt

g. *Beispiel: Projektentwicklung und Immobilienresearch⁴¹, WBA | Bauhaus Weiterbildungsakademie Weimar e.V., Institut an der Bauhaus-Universität Weimar*

- Inhalt: In zwei Semestern verbindet dieses berufsbegleitende Studium die Disziplinen Immobilienprojektentwicklung sowie –research und schlägt eine Brücke zwischen planerischen Ansätzen und Analytik
- Studiendauer: 2 Semester, beginnend im November (2012)
- Während des zweisemestrigen berufsbegleitenden Studiums finden **pro Semester 4 Präsenzphasen**
- Termine: **freitags von 15.00 - 18.15 Uhr** und **samstags von 9.00 - 16.30 Uhr** in Weimar statt.

2. Ohne konkreten Fachbezug zu Lehrgebieten⁴² der Bauhaus-Universität Weimar (innerhalb Deutschlands)

a. *Beispiel: Take@Law⁴³–reiner Online-Studiengang zum Wirtschaftsrecht*

- Reiner Online-Studiengang, keine weiteren Angaben zu möglichen Präsenzphasen
- Da doch sehr interaktiv und durchaus umfangreich
- Es besteht die Möglichkeit der Nutzung des Schnupperstudiums über einen Gast-Login

b. *Internetworking mit TCP/IP, openHPI⁴⁴ / Hasso-Plattner-Institut Potsdam*

- openHPI ist die Internet-Bildungsplattform des Hasso-Plattner-Instituts (HPI) für Softwaresystemtechnik GmbH
- Das Hasso-Plattner-Institut ist ein An-Institut der Universität Potsdam
- Im Mittelpunkt der universitären Lehre steht der praxisnahe und ingenieurwissenschaftlich orientierte Studiengang IT-Systems Engineering
- openHPI-Plattform
 - Sie erarbeiten sich mit kurzen Videos aus Uni-Lehrveranstaltungen und ergänzenden Materialien selbständig die wichtigsten Themen.
 - Sie diskutieren im Web mit Teilnehmern aus aller Welt und mit unseren betreuenden Wissenschaftlern die gewonnenen Erkenntnisse.
 - Sie überprüfen durch Selbsttests und Übungsaufgaben online Ihren Lernerfolg und erhalten nach Abschluss ein Zertifikat des Hasso-Plattner-Instituts.
 - Ideal sind unsere maßgeschneiderten, interaktiven Online-Kurse für
 - Studenten und andere Personen, die persönlich an IT-Themen interessiert sind

⁴¹ <http://www.wba-weimar.de/de,id-5,Immobilienresearch>

⁴² Architektur, Bauingenieurwesen, Gestaltung, Medien.

⁴³ <http://www.take-law.de/home/>

⁴⁴ <https://openhpi.de/>

- Berufstätige, die ihre IT-Kenntnisse für den Job verbessern und vertiefen wollen
- Karriereinteressierte, die aktuellstes IT-Wissen für die Fortsetzung ihrer Laufbahn benötigen
- Kursablauf
 - Kursdauer: 6 Wochen
 - Jeweils samstags (anfangs montags) waren die Kursvideos und Kursmaterialien für die kommende Woche verfügbar
 - Die Kursvideos hatten jeweils einen Umfang von ca. 5-25 Minuten
 - Zusätzlich wurde Lernmaterialbereitgestellt
 - Zum Nachlesen: Verlinkungen zu Beiträgen auf dem Blog sowie Links zu in Dropbox hochgeladenen Dateien (Ausschnitte aus dem zum Kurs zugehörigen Buch)
 - Vorlesungsfolien sowie ab Woche 2 auch die mp3-Audios
 - Montags 14. 00 Uhr wurde für die jeweilige Woche die Hausaufgabe freigeschaltet
 - Zwischen den einzelnen Kursvideos wurden regelmäßig kurze Selbsttests angeboten
- Prüfungen
 - Hausaufgaben
 - Abgabefrist: montags in der darauffolgenden Woche bis 22.00 Uhr
 - können genau einmal absolviert werden und die Ergebnisse fließen in das Endergebnis ein, 60 min. Zeit
 - bestanden aus Multiple-Choice-Aufgaben, Mehrfachwahl-Aufgaben, Zuordnungs-, Vervollständigungs- und Rechenaufgaben
 - zu erreichende Punktzahl je Woche 15 Punkte -> maximal erreichbare Punktzahl aus Hausaufgaben 90 Punkte
 - Nach Ablauf der Abgabefrist wurde sowohl die Bewertung als auch eine Musterlösung bereitgestellt
 - Selbsttests
 - Selbsttests dienen zur Kontrolle des Verständnisses beim Teilnehmer
 - bestanden aus Multiple-Choice-Aufgaben, Mehrfachwahl-Aufgaben, Zuordnungs-, Vervollständigungs- und Rechenaufgaben
 - keine zeitliche Beschränkung
 - beliebig viele Versuche
- Diskussion und Community
 - Es gibt Diskussionsforen jeweils zu allgemeinen Themen und spezifisch für die jeweilige Woche
 - Es gibt eine Community, in welcher Gruppen gegründet werden können
- Zertifikat/ Teilnahmebescheinigung
 - Als openHPI-Teilnehmer erhält man vom Hasso-Plattner-Institut für die erfolgreiche Teilnahme an einem Online-Kurs ein Zertifikat
 - dasbenotete Zeugnis erhält, wer in der Summe von Hausarbeiten und Abschlussprüfung mehr als 50 Prozent der Höchstpunktzahl erreicht hat
 - Alle anderen openHPI-Teilnehmer erhalten eine Teilnahmebestätigung
- Screenshots finden sich im **Anhang-Dokument**

c. *E-Learning 3D*⁴⁵, Universität Bielefeld

- Das Projekt E-Learning 3D hat das Ziel, die spezifischen Potentiale und Schwächen des Einsatzes von MUVES für virtuelle Lehr- und Lernprozesse zu erforschen und für die Bildungspraxis nutzbar zu machen
- Neben der wissenschaftlichen Evaluation steht die Entwicklung unmittelbaren Nutzens für die Studierenden der Fakultät für Erziehungswissenschaft an der Universität Bielefeld im Mittelpunkt der Aktivitäten des Projekts
- Vorlesungen und Seminare werden in virtuellen Lernräumen angeboten und durch Sprechstunden in der Online-Repräsentanz begleitet
- Kommilitonen können im virtuellen Raum tatsächlich getroffen werden
- Screenshots aus dem Video⁴⁶ finden sich im **Anhang-Dokument**

d. *Volkswagen- Weiterbildung*

- Neben den Studiengängen entwickelt die Volkswagen AutoUni in Kooperation mit dem Geschäftsbereich Management-Entwicklung der Volkswagen Coaching GmbH Qualifizierungsprogramme für die Fachkräfte in den «Job Families» des Konzerns
- Mit diesen Job Family Development Programmen verfolgt Volkswagen zwei strategische Zielsetzungen
 - Vermittlung und Generierung von dem für Volkswagen relevanten Know-how im Bereich der Kernkompetenzen
 - Vernetzung und den Erfahrungsaustausch der Mitarbeiter/innen über Bereichs- und Hierarchiegrenzen hinweg
- Eines der ersten Qualifizierungsprogramme dieses neuartigen Typs war das Programm «Elektronik im Fahrzeug».
- Nutzung von eMedien und eCommunication im Rahmen des Programms
- im Unternehmensbereich ist zu beobachten, dass virtuelle Klassenzimmer als synchrone Kommunikationsform die Methodenpalette neben asynchronen Diskussionsforen erweitern Formen des Coaching und des informellen Lernens nehmen
- Beispiel Volkswagen: Einteilung in 3 Phasen mit abwechselnden Präsenz- und Selbstlernphasen
 - I. Ziel der Selbstlernphase: Erarbeiten von Wissen
 - II. Selbstlernphase: Anwenden, Üben, Überprüfen von Wissen
 - III. Kritische Reflexion und Austausch von Wissen
- didaktische Ablauf der fünf Themenbereiche des Programms erfolgt in den drei Phasen: Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung
- Vor- und Nachbereitungsphase findet jeweils im Selbststudium statt
- Die Transferorientierung wird darüber hinaus durch Projektarbeiten in Gruppen gefördert, um spezifisches Unternehmenswissen in die Kompetenzentwicklung einzubinden und den Erfahrungsaustausch zwischen den Teilnehmern zu intensivieren
- Siehe hierzu auch Grafiken in der Arbeit von Seufert/ Euler, S. 47 ff.

⁴⁵ http://www.e-learning3d.de/index.php?option=com_content&view=article&id=45&Itemid=59

⁴⁶ <http://www.youtube.com/watch?v=HHotiPcxdl5>

3. Beispiele aus dem Ausland (kostenlos)

a. Coursera⁴⁷

- „We are a social entrepreneurship company“
- Online-Lernplattform, auf welcher in Partnerschaft mit Top-Universitäten in der ganzen Welt Online-Kurse für jedermann kostenlos anbietet
- Kurse
 - Die angebotenen Kursklassen sind zur Unterstützung für die Bewältigung des Stoffes konzipiert
 - Es werden Vorlesungen angeboten, welche durch renommierte Professoren gegeben werden
 - Der Teilnehmer kann überall lernen, das eigenen Wissen testen und durch interaktive Übungen das Wissen verfestigen
 - Darüber hinaus wird aber auch eine weltweite Community, welche aus mehreren tausend Studenten besteht, die wie der Teilnehmer selbst lernen
 - Fachbereiche
 - Biology & Life Sciences
 - Business & Management
 - Computer Science: Artificial Intelligence, Robotics, Vision
 - Computer Science: Programming & Software Engineering
 - Computer Science: Systems, Security, Networking
 - Computer Science: Theory
 - Economics & Finance
 - Education
 - Electrical and Materials Engineering
 - Food and Nutrition
 - Health and Society & Medical Ethics
 - Humanities
 - Information, Technology, and Design
 - Law
 - Mathematics
 - Medicine
 - Music, Film, and Audio Engineering
 - Physical & Earth Sciences
 - Social Sciences
 - Statistics, Data Analysis, and Scientific Computing
- Didaktik/Pädagogik
 - Die Kurse sind (auf Basis pädagogischer Prinzipien) so konzipiert, dass auf diese Weise das neue Wissen effektiv und schnell erlernt werden kann⁴⁸
 - Schlüsselideen hierzu beinhalten:
 - mastery learning – um sicher zu gehen, dass der Teilnehmer vielfältige Ansätze

⁴⁷ <https://www.coursera.org/>

⁴⁸ Mehr dazu unter <https://www.coursera.org/about/pedagogy> .

- hat, sein neues Wissen zu demonstrieren
 - Interaktivität nutzen – um studentisches Engagement anzuregen und um die Nachhaltigkeit des Lernens zu fördern
 - Regelmäßiges Feedback bieten – damit der Teilnehmer den eigenen Prozess des Lernens einsehen kann und weiß, wann er den Stoff wirklich beherrscht
- Teilnehmende Universitäten
 - [Berklee College of Music](#)
 - [Brown University](#)
 - [California Institute of Technology](#)
 - [Columbia University](#)
 - [Duke University](#)
 - [École Polytechnique Fédérale de Lausanne](#)
 - [Emory University](#)
 - [Georgia Institute of Technology](#)
 - [Hebrew University of Jerusalem](#)
 - [Icahn School of Medicine at Mount Sinai](#)
 - [Johns Hopkins University](#)
 - [Ohio State University](#)
 - [Princeton University](#)
 - [Rice University](#)
 - [Stanford University](#)
 - [The Hong Kong University of Science and Technology](#)
 - [The University of British Columbia](#)
 - [University of California, Irvine](#)
 - [University of California, San Francisco](#)
 - [University of Edinburgh](#)
 - [University of Florida](#)
 - [University of Illinois at Urbana-Champaign](#)
 - [University of London International Programmes](#)
 - [University of Maryland, College Park](#)
 - [University of Melbourne](#)
 - [University of Michigan](#)
 - [University of Pennsylvania](#)
 - [University of Pittsburgh](#)
 - [University of Toronto](#)
 - [University of Virginia](#)
 - [University of Washington](#)
 - [Vanderbilt University](#)
 - [Wesleyan University](#)

b. EdX⁴⁹

- EdX ist ein gemeinnütziges Unternehmen seiner Gründungspartner der Harvard University und des Massachusetts Institute of Technology und Lernen, speziell konzipiert zum interaktiven Studium via Internet anbietet

⁴⁹ <https://www.edx.org/>

- Mit dem Angebot der Online-Kurse nutzen die Institutionen die Möglichkeit, zu erforschen, wie Studenten lernen und wie Technologie Lernen verwandeln kann, sowohl auf dem Campus als auch weltweit
- edX wird für jedermann mit einem Internetzugang weltweit verfügbar sein und es gibt grds. kein Zulassungsverfahren für die jeweiligen Kurse
- Zertifikate
 - Teilnehmer, die zeigen, dass sie den Stoff beherrschen, erhalten eine Abschlusszeugnis
 - Die Zertifikate werden durch edX unter dem Namen der dahinterstehenden "X University" welche den Kurs angeboten und durchgeführt hat, ausgestellt (HarvardX, MITx or BerkeleyX)
 - Für die Kurse Herbst 2012 waren die Zertifikate kostenfrei
 - Es gibt jedoch den Plan in Zukunft einen geringe Gebühr zu erheben
- Teilnehmer
 - Es gibt keine bestimmte Gruppe an Teilnehmern, welche angesprochen werden soll
 - Kurs soll für jedermann, der sich weiterbilden möchte, weltweit verfügbar sein
 - Für den MIT-Kurs „6.002x: Circuits and Electronics“ registrierten sich mehr als 150,000 Studenten aus mehr als 160 Ländern
 - Das Altersbereich variierte zwischen 14 bis 74 Jahren
- Teilnehmende Universitäten
 - Harvard
 - MIT
 - Berkeley
- Eingesetzte Technologie
 - die edX Open-Source Online-Lernplattform unterstützt interaktives Lernen, speziell konzipiert für das Internet
 - Merkmale des interaktiven Lerncharakters
 - Selbstbestimmtes Lernen
 - Online-Diskussionsgruppen
 - Wiki-basiertes kollaboratives Lernen
 - Lernbeurteilungen wie der Student mit dem Kurs vorankommt
 - Online-Labore und andere interaktive Tools
 - die edX-Plattform wird als Open Source verfügbar sein
- Kurse
 - Geschichte/Philosophie/Recht
 - Computer Science
 - MINT-Kurse
 -
- Zugang
 - Kurse sind offen für jedermann
 - Bei zu vielen Anmeldungen gibt es Beschränkung der Teilnehmerzahl, wobei die Zulassung nach einem Auswahlprozess stattfindet
-

c. Udacity⁵⁰

⁵⁰ <http://www.udacity.com/>

- Udacity versteht sich als digitale Universität
- Kursgebühren gibt es nicht – alle Udacity-Kurse werden frei von Kosten angeboten
 - Für einige Kurse gibt es jedoch die Möglichkeit, an einer zertifizierten Prüfung teilzunehmen, für welche Kosten anfallen könnte
- Kurswahl und Kursniveau
 - Udacity-Kurse sind unterteilt in Kurse für "Anfänger," "Fortgeschrittene Anfänger" und "Fortgeschrittene"
 - Anfänger-Kurse sind zugeschnitten für jedermann und zum erfolgreichen Absolvieren ist kein Vorwissen notwendig
 - Die meisten Kurse für fortgeschrittene Anfänger setzen Vorwissen voraus, welches aber auch noch laufend erworben bzw. während des Kurses aufgeholt
 - Fortgeschrittene Kurse erfordern eine wesentliche Kenntnisse im jeweiligen Fachgebiet
 - Jede Kursseite enthält einen Abschnitt über die Anforderungen, wobei jeweils noch angegeben wird, welche Kenntnisse möglicherweise notwendig sind
 - Teilnehmer können sich in so viele Kurse einschreiben wie sie möchten
- Kursdauer
 - Sobald die Udacity-Einschreibung offen ist, kann sich der Teilnehmer so lange Zeit lassen wie er benötigt, um den Kurs
- Es gibt keine benötigten Lehrbücher für die Kurse und der Kursinhalt/-ablauf folgt auch keinem Lehrbuch
- Hausarbeiten
 - Es gibt Hausarbeiten
 - Diese werden als notwendig erachtet, um zunehmend mehr Probleme selbständig lösen zu können
 - Jeder Kurs enthält eine Anzahl an Aufgaben-/ Problemstellungen, für welche es aber keine Fälligkeitsdaten gibt
 - Sind ähnlich der In-class-Quizze, für welche der Teilnehmer eine sofortige Rückmeldung enthält
- Kommunikation
 - Austausch und Diskussion wird als wichtig erachtet und angeregt
 - Für Fragen und Hilfe gibt es ein Kursforum
 - Studenten sollen sich sowohl online als auch gern in Person austauschen
- Prüfung
 - Es gibt eine Abschlussprüfung, die sobald sie verfügbar ist, jederzeit durchgeführt werden kann
 - Die Gesamtnote wird durch die Note der Abschlussprüfung bestimmt
- Kurse bedienen vor allem Die Fachbereiche Informatik und Mathematik

C. Best Practice Bauhaus-Universität Weimar: Interessant klingende Räume auf der metacoon-Lern- und Kooperationsplattform (Stand: 11.10.2012)

Raumname	Fakultät	Verantwortlicher	Teilnehmerzahl
Der Umbau von Suburbia	Architektur	-	13
Genial Zentral			
Von Disneyland nach Brutalistan			57
The Dept to Pleasure			67
Aussteifen begreifen		Prof. Dr. Jürgen Ruth, Dipl.-Ing. Jana Philipp, Dipl.-Ing. Christian Heidenreich Jana.Philipp@uni-weimar.de	8
Entwurf Master „Der Ohrenzeuge“		-	9
Mit Schalen prahlen			12
Schäume und Netze			15
630 Kilometer Rückenwind			9
Frust und Frohsinn in der Platte			0
Quiet important Notes on Creating the surch for a diary			16
SelbstLernmodelle			8
Was ist anders in Ermsleben?			8
[digital_space]	5		
Das Wunderbare und Phantastische	Gestaltung Medien	-	36
Mediale Weltraumordnung	Gestaltung Medien		23
Die Verbesserung des Menschen	Medien		18
Medien und Mimesis – Plenum: Künstliche Welten		Prof. Friedrich Balke, Lisa Schreiber lisa.schreiber@uni-weimar.de	31
Öffentliches Kursarchiv (in allen Varianten)		-	23-72
Welt als Projekt		Dr. Uhlig/Prof. Barbara Wittmann kathrin.gomoll@uni-weimar.de barbara.wittmann@uni-weimar.de	22
Kreativität managen		-	26
„Das Recht in der griechischen Tragödie“			34

E-Book			31
Fernsehserie			47
Mehr Haltung wagen			3

Bezüglich einiger interessant klingender Räume wurde recherchiert. Jedoch wurde nichts weiter Interessantes in Bezug auf E-Learning oder Didaktik gefunden. Es wurde nicht explizit auf E-Learning bzw. die Inhalte und Absichten einer Lernplattform verwiesen, allenfalls wurde der Eindruck vermittelt, dass in den jeweiligen Räumen Dokumente hinterlegt seien. Über den Umfang und die Vielfalt der Nutzung der virtuellen Räume können vermutlich die Interviews im Rahmen der Befragung von Lehrenden der Bauhaus-Universität Weimar mehr Erkenntnisse bringen.