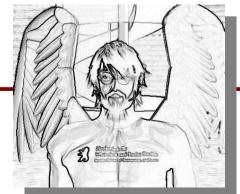




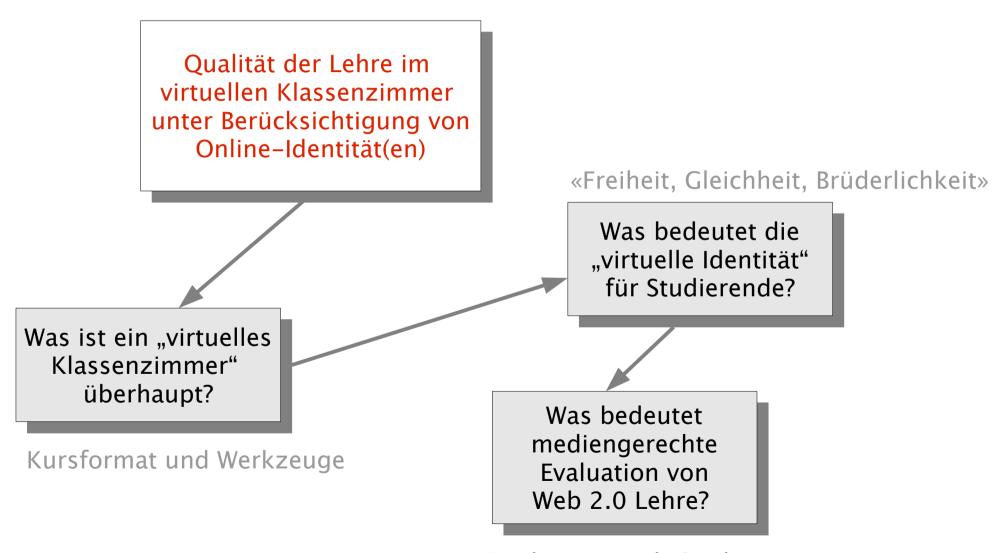
«Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit» im virtuellen Klassenzimmer

Prof. Dr. Marcus Birkenkrahe Hochschule für Wirtschaft und Recht Berlin



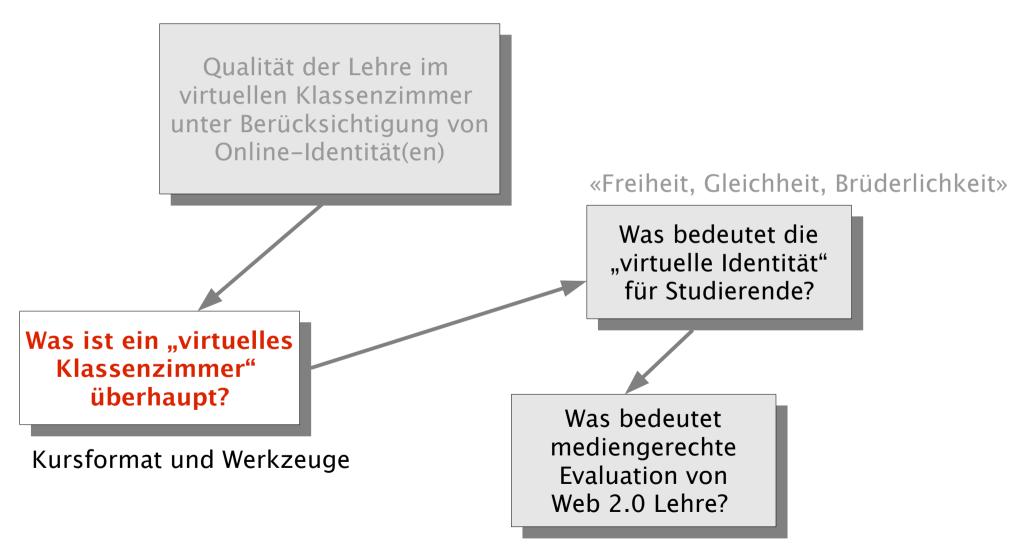






Forderung nach Qualität





Forderung nach Qualitätssicherung

Das virtuelle Klassenzimmer I: Kursformate und -Angebote



Fernkursus oder Kursunterstützung?

Mehrwerte: räumlicher Vorteil, Internationalität oder 3D-Konzept-Konversion

Fernkurs: Supervisionskurs in internationalem BWL Studiengang

> 4 SWS Kurs kann nur virtuell Stattfinden; ca. 40 Teilnehmer in aller Welt. Zwei in-world Treffen pro Woche (seit 2010)

Unterstützung: Nachfolgelabor im Studiengang Unternehmensnachfolge

Block-Kurs mit virtuellen Vorlesungen; auch reale Veranstaltungen; ca. 35 TN. Monatliche Treffen; 3D-Installationen (Beispielfirma, "Nachfolge-Haus")

Das virtuelle Klassenzimmer II: Virtuelle Werkzeuge



Virtuelle Insel der HWR Berlin: 6 Hektar Land in Second Life® Entsprechend dem realen Klassenzimmer: Avatare treffen sich zu vereinbarten Zeiten in einem dedizierten Arbeits-Raum.

Off-World Werkzeuge (nicht in Second Life)

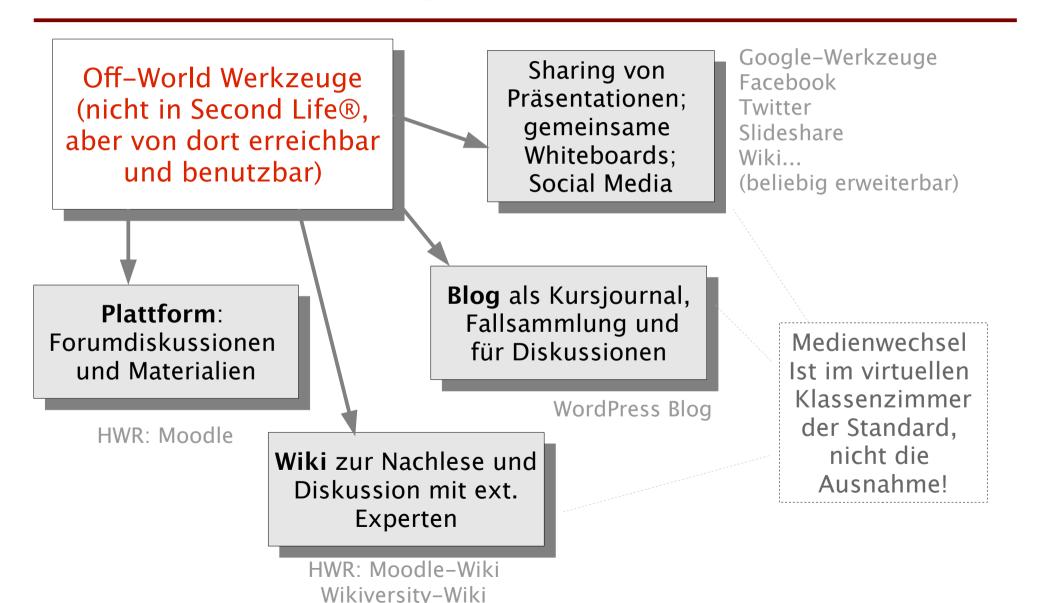
In-World Werkzeuge (in Second Life)

Entspricht der elektronischen Unterstützung realen Unterrichts mit den neuen Medien, also "Blended Learning".

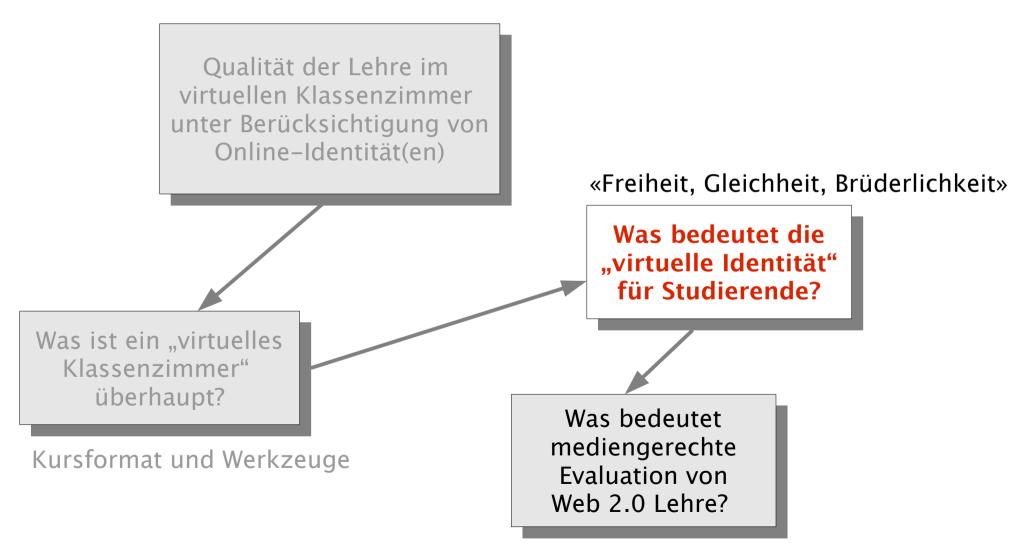
Virtueller Raum ist (nichttrivial) größer als realer Raum und kann flexibler genutzt werden.

Das virtuelle Klassenzimmer III: Off-World Werkzeuge









Forderung nach Qualitätssicherung

Virtuelle Identitäten: Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit



Freiheit (Selbstausdruck) Gleichheit (Machtverhältnis) Brüderlichkeit (Gemeinschaft) "Brüderlichkeit": Gruppen oder "Freiheit": Gemeinschaft Lehren und Lernen (Community) bilden verändern Identität und unterstützen und Persönlichkeit "Gleichheit": "On the Internet nobody knows you're a dog"

Virtuelle Identitäten I: Freiheit=Selbstausdruck



Freiheit:

Lehren und Lernen verändern die Identität und die Persönlichkeit

Lernen verändert den Lernenden



Etablierte **Persona** durchbrechen, Maske ändern

Rollenspiele funktionieren im virtuellen Klassenzimmer Deutlich besser als im realen Klassenraum. **Lehren** verändert den Lehrenden

Veränderungen virtuell ausprobieren

Student in Second Life:

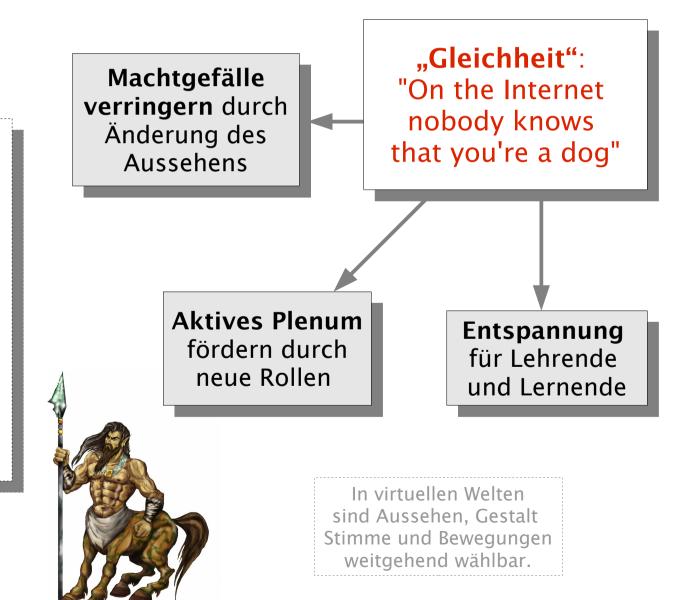
"Mein Avatar war ein Robot aus der Standard-Kollektion Andere würden vermutlich denken, dass ich langweilig oder faul bin, oder dass ich keinen Sinn für Schönheit habe, oder dass ich mich als den "Wilden Mann" (des Märchens) sehe, der sich danach sehnt, ein richtiges Herz zu haben."

Virtuelle Identitäten II: Gleichheit=Machtverhältnis



Studentin in Second Life:
"Ihr Zentaur als Avatar zeigte uns, wie sehr man in Second Life die Identität verändern kann.
Gleichzeitig war das menschliche Aussehen ein Zugeständnis an die Ernst-haftigkeit des Kurses. Ich glaube aber nicht, dass Sie das gebraucht hätten, um Ihre Autorität zu stützen. Vielleicht sollten Sie es mit einem ganz kleinen Avatar versuchen, um zu prüfen ob es eine Auswirkung auf Aufmerksamkeit oder Respekt der

Studenten hat."



Virtuelle Identitäten III: Brüderlichkeit=Gemeinschaft



Zusammenhalt:

Heimstatt für "Stammestreffen"

Vernetzung als Teil des

Unterrichts

Brüderlichkeit:

Bildung und Pflege von Gruppen und Gemeinschaft (Community) unterstützen Finzelförderung durch Gruppenbildung

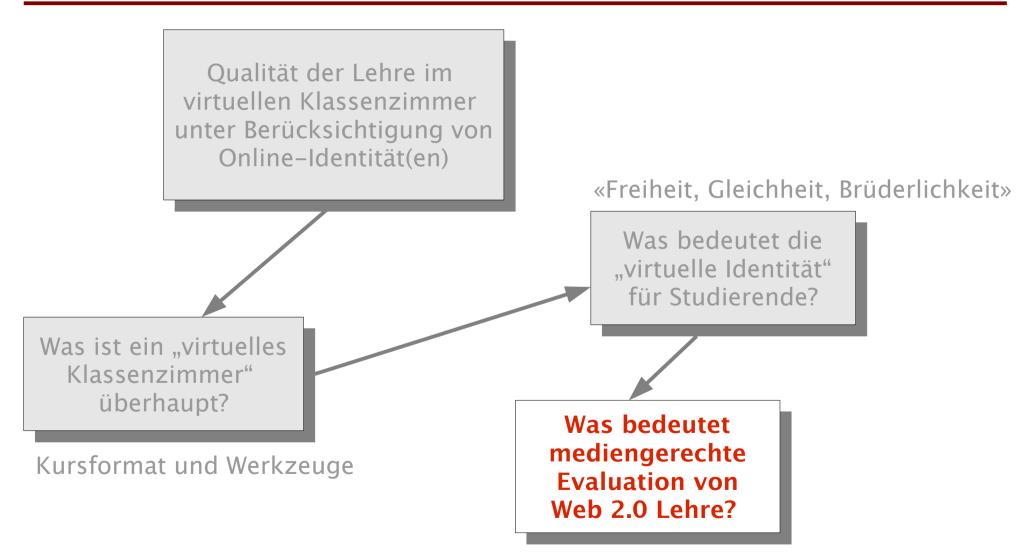
Studentin in Second Life:

"Ich bin davon überzeugt, dass der [digitale] Persönlichkeitswechsel die Lernerfahrung verbessern könnte. Ganz besonders wenn soziale "Handschellen" oder Gruppen-dynamik Studierende, die eher scheu sind oder ihren eigenen Fähigkeiten nicht trauen, davon abhalten, ihr ganzes Potential zu entfalten."

«Der größte Teil des Denkens dient sozialen Zwecken.» (N.A.Christakis)







Forderung nach Qualitätsicherung

Qualität der Lehre im Web 2.0: Mediengerechte Evaluierung?



Mediengerechte Evaluierung: Qualität von Lehre mit Web 2.0 Werkzeugen

Neue Kennzahlen und Kriterien oder bloß genauer hingucken? «Vertraue auf nichts. Diskutiere über alles.» (J Calacanis)

Neue Formen der Forschung und Lehre?

Performativität in der Forschung Öffentliche Wissenschaft 2.0 Mehr oder weniger Qualität oder einfach anders?

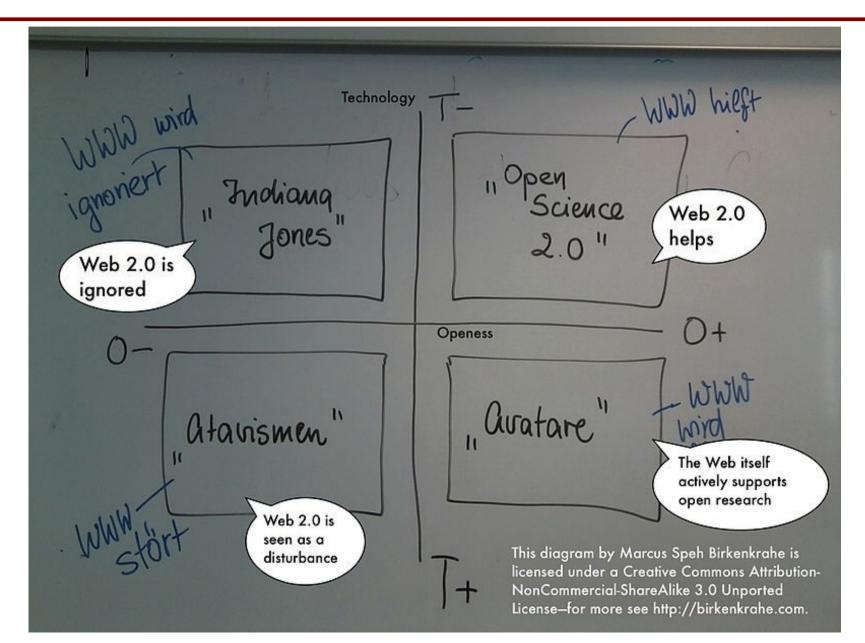
«Weitergeben, gehen lassen, fließen lassen.» (T Nørretranders)

Marshall McLuhan:

«Die elektronische Technik erfordert äußerste Fügsamkeit vom Menschen und Stille der Meditation, wie es sich für einen Organismus geziemt, der sein Gehirn jetzt außerhalb seines Schädels und seine Nerven außerhalb seiner Haut trägt.»

Qualität der Forschung im Web 2.0: Im Weg stehen oder mitmachen?





Zusammenfassung



 Qualität der Lehre im virtuellen Klassenzimmer erfordert Beherrschung neuer Werkzeuge und Ausnutzung des Raumes als Metapher



- Virtualisierung der Lehre kann mehr Freiheit, mehr Gleichheit und mehr Gemeinschaft bringen
- Die Lehre mit Web 2.0 erfordert mediengerechte Evaluationsverfahren und Interpretation
- Prozesse der Positionsbestimmung und Sinnfindu mit neuen Medien spielen sich zur Zeit überall ab



Ausblicke



- E-Learning Tagung 2012, 3.-4. September HWR Berlin http://bit.ly/tagung2012
- E-Learning Blog der HWR Berlin: 40+ Autoren http://elerner.de
- Kurzfilm über die virtuelle HWR Berlin: http://bit.ly/virtuelleHWR
- Öffentliche Wissenschaft 2.0 http://bit.ly/OffenesWissen