

Web 2.0 in der Praxis

Einsatz neuer Medien im Hessencampus

Claudia Bremer

Hessencampus ist ein Verbund aus Volkshochschulen, beruflichen Schulen und Schulen für Erwachsene. Es ist Ziel dieses Zusammenschlusses, in Zusammenarbeit mit weiteren Bildungsträgern und Partnern aus der Arbeitswelt Angebote der allgemeinen und beruflichen Bildung bereitzustellen, um so einen Beitrag zum lebenslangen Lernen und zur sozialen, kulturellen und politischen Teilhabe zu leisten. Durch die regionale und überregionale Kooperation der Institutionen wird angestrebt, Synergien zu nutzen und Bildungs- und Qualifizierungsmaßnahmen für Fachkräfte (z.B. für Erzieher/innen), netzbasierte Bildungsangebote, Fortbildungsangebote für Lehrkräfte, Bildungsberatung, Kurse für Alphabetisierung und Grundbildung sowie Programme zur Fachkräftesicherung für Unternehmen und Betriebe zu entwickeln.

Seit 2010 wird in diesem Kontext das Projekt »Neue Medien im Hessencampus« umgesetzt. Hier werden drei übergeordnete Ziele verfolgt: Durch den Einsatz neuer Medien, darunter auch von Web-2.0-Werkzeugen, sollen

- Bildungsangebote qualitativ aufgewertet,
- die Lernmotivation gesteigert und
- neue Zielgruppen erschlossen werden.

Häufig finden Web-2.0-Elemente Eingang im Rahmen von Blended Learning. Hier können Teilnehmende zwischen Präsenzterminen, z.B. zur Unterstützung des Sprachunterrichts, auf interaktive Quizzes und Sprechtrainings zugreifen, mit anderen Teilnehmenden digitale Inhalte austauschen, Wissenslücken durch Zusatzmaterialien ausgleichen und eigene Inhalte beisteuern. Daneben finden auch reine Online-Settings statt, z.B. der »Realschulabschluss online« der VHS Frankfurt. Gerade für Personen in ländlichen

Regionen sowie für Personen mit hoher zeitlicher Belastung oder mit Mobilitätsproblemen bietet sich der Einsatz flexibler und mobiler Lernszenarien geradezu an, wie auch das Beispiel der Schule für Erwachsene Osthessen aufzeigt, die wie die VHS Frankfurt den abendlichen Präsenzunterricht mithilfe virtueller Klassenräume umsetzt, um so den Teilnehmenden Anreiseaufwand und -zeiten zu ersparen.

Zur Erreichung der Ziele setzt das Programm »Neue Medien im Hessencampus« Maßnahmen in drei Teilbereichen um (s. Abb. 1):

Medienkompetenz und Qualifizierung: Im Rahmen des Teilbereiches »Medienkompetenz und Qualifizierung« wurde vom Hessischen Volkshochschulverband und studiumdigitale, E-Learning-Einrichtung der Goethe-Universität Frankfurt, ein Qualifizierungsrahmen für Lehrende, Multiplikatoren und Entscheidungsträger entwickelt (vgl. Abb. 2), der Kompetenzstandards für diese Zielgruppen rund um den Einsatz neuer Medien, darunter auch Web-2.0-Tools, in Bildungsprozessen definiert. Daraus wurden Kompetenzstandards und Umsetzungsempfehlungen für Qualifizierungsmaßnahmen abgeleitet, die jeweils mit einem Zertifikat nachgewiesen werden können.

Während Lehrkräfte mit dem Programm »Online Education Trainer«

befähigt werden, neue Medien in ihren eigenen Veranstaltungen einzusetzen und entsprechende Konzepte inkl. Vorbereitung und Betreuung auch z.B. zum Einsatz von Web-2.0-Werkzeugen zu planen, so zielt der »Online Education Manager« auf Entscheidungsträger in den beteiligten Bildungseinrichtungen und adressiert Themen wie die Honorierung von Lehrkräften, Kosten und Aufwand für Einrichtung und Betrieb einer technischen Infrastruktur, Betreuungsaufwand, Nutzungsbedingungen und Kosten für digitale Inhalte usw. Die Multiplikatoren-Qualifizierung »Online Education Professional« befähigt Lehrkräfte, als Trainer/in zur Qualifizierung für weitere Lehrkräfte tätig zu werden. Für diese Multiplikatorenfunktion sind Erfahrungen mit dem Einsatz neuer Medien und dem Web 2.0 in Bildungsprozessen eine wichtige Voraussetzung.

Technische Infrastruktur: Der Teilbereich »Technische Infrastruktur« widmet sich der Bereitstellung der Plattformen, die für die Umsetzung der medial gestützten Bildungsangebote erforderlich sind. Neben einer hessenweit verfügbaren Lernplattform, auf der die einzelnen Institutionen kostengünstig Lernumgebungen einrichten können, steht auch für den Teilbereich Vernetzung eine technische Infrastruktur bereit. Da gerade die Erstellung digitalen Contents sehr aufwändig ist, sollen Lehrende im Rahmen der Community mithilfe eines »Repositories« Inhalte wie z.B. Arbeitsblätter, Animationen, Quizzes, Lernprogramme und ganze Kurse austauschen können.

Abb. 1: Struktur des Programms »Neue Medien im Hessencampus«



Quelle: Eigene Darstellung

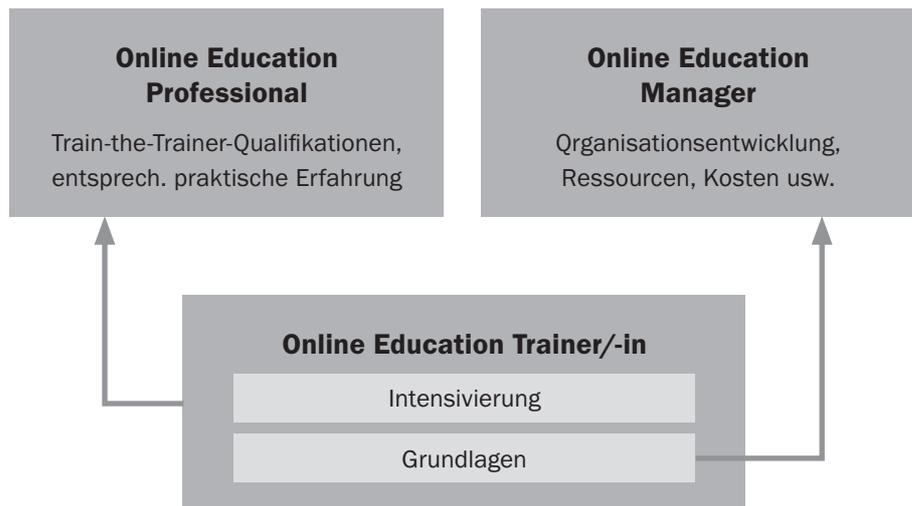
Netzwerk & Community: Zentrales Element des Gesamtvorhabens ist die Vernetzung der Akteure, um den Austausch von Erfahrungen, Konzepten, digitalen Inhalten und Tools zu unterstützen sowie Synergien bei der Nutzung von Lizenzen für Content und Software zu ermöglichen. Neben regelmäßigen Austauschtreffen dienen dazu ein Mailverteiler, eine Webseite mit einem integrierten Blog für neue Meldungen (www.online-education-skills.de) sowie vor allem das Community-Tool, das in die technische Infrastruktur eingebettet ist und den beteiligten Akteuren ein eigenes soziales Netzwerk bereitstellt. Darin sind Community-Funktionen wie das Anlegen von Arbeitsgruppen, das Ablegen von Dateien, das Führen von Kalendern, Benachrichtigungen, das Verfolgen von Arbeitsaufträgen usw. möglich.

Nicht nur in der Fortbildung und Vernetzung der beteiligten Akteure kommen die so genannten Web-2.0-Tools zunehmend zum Einsatz, auch in den Bildungsangeboten für die Zielgruppen halten diese Tools Einzug, wie die auf dem letzten Vernetzungstreffen am 19.12.2012 vorgestellten Beispiele zeigten (Informationen finden Sie hier: <http://online-education-skills.de/startseite/vernetzung/vernetzungstreffen-dez-2012/>).

Web 2.0 in der Bildung

Die VHS Wiesbaden nutzt in ihren Sprachkursen Tools wie Storybird (<http://storybird.com>), mit dem die Teilnehmenden Bildergeschichten erstellen und anschließend auf Webseiten oder Blogs publizieren. Mit dem Tool Comic Life (www.plasq.com/comiclife) können Lernende aus eigenen Fotos Comics erstellen und anschließend die Sprechblasen mit Text befüllen. Das Tool Storify (www.storify.com) unterstützt die Erstellung von Collagen aus Facebook, Twitter und Beiträgen anderer sozialer Netzwerke. Sogar ganze Spiele lassen sich mit e-Adventure erstellen, einem

Abb. 2: Kompetenzrahmen rund um den Einsatz neuer Medien in Bildungsprozessen für drei verschiedene Zielgruppen



Quelle: Eigene Darstellung

Autorentool für die Erstellung von Serious Games. (Die komplette Liste der von Karl Damke, VHS Wiesbaden und Universität Mainz, zusammengestellten und am 19.12.2012 präsentierten Tools, die auch in der Fortbildungsreihe für Sprachdozierende der VHS Wiesbaden behandelt werden, finden Sie hier: http://web.uni-frankfurt.de/dz/neue_medien/HC/Dez2012/Tool-Uebersicht.pdf).

Zum Sprechtraining werden neben den z.B. an der VHS Frankfurt eingesetzten kommerziellen Produkten auch Tools wie Audioboo (www.audioboo.fm) und Soundcloud (www.soundcloud.com) genutzt, mit deren Hilfe Lernende sich selbst aufnehmen, den gesprochenen Text mit der Sprache eines Muttersprachler vergleichen oder an ihren Lehrenden einsenden können. Und mithilfe des Präsentationstools Prezi (www.prezi.com) können Lernende Texte, Bilder und Videos zu Präsentationen zusammenfügen, diese kooperativ online erstellen und auch online bereitstellen. Während es oftmals ein Vorteil des Einsatzes solcher Tools ist, dass Lernende Motivation durch den kreativen Ausdruck, die Veröffentlichung

eigener Werke im Internet und die Kooperation mit anderen erfahren, so ist Voraussetzung eine entsprechende Medienkompetenz der Beteiligten, die entweder beiläufig in Kursen zu anderen Themen oder explizit in speziellen Angeboten vermittelt werden kann. Gerade rund um das Funkkolleg Medien des Hessischen Rundfunks, das unter dem Titel »Wirklichkeiten 2.0« seit 3. November 2012 ausgestrahlt und durch einen offenen Online-Kurs begleitet wird, veranstalten die hessischen Volkshochschulen eine Reihe von Angeboten für Interessierte, um deren Medienkompetenz zu erhöhen und ihnen Zugang zur Nutzung von Medien wie Twitter, Facebook, Blogs usw. zu ermöglichen (Veranstaltungsübersicht: <http://funkkolleg-medien.de/termine>).

Claudia Bremer (www.bremer.cx) ist Geschäftsführerin von *studiumdigitale* (www.studiumdigitale.de). In Kooperation mit dem hvv ist sie Mitkoordinatorin des Projektes »Neue Medien im Hessencampus« (www.hessencampus-digital.de).