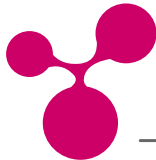


Technische Universität Dresden – Fakultät Informatik  
Professur für Multimediaetechnik, Privat-Dozentur für Angewandte Informatik

Prof. Dr.-Ing. Klaus Meißner  
PD Dr.-Ing. habil. Martin Englien  
(Hrsg.)



# GENEME '10

---

GEMEINSCHAFTEN IN NEUEN MEDIEN

an der  
Fakultät Informatik der Technischen Universität Dresden

mit Unterstützung der

3m5. Media GmbH, Dresden  
ANECON Software Design und Beratung GmbH, Dresden  
Communardo Software GmbH, Dresden  
GI-Regionalgruppe, Dresden  
itsax.de | pludoni GmbH, Dresden  
Kontext E GmbH, Dresden  
Medienzentrum der TU Dresden  
objectFab GmbH, Dresden  
SALT Solutions GmbH, Dresden  
SAP AG, Resarch Center Dresden  
Saxonia Systems AG, Dresden  
T-Systems Multimedia Solutions GmbH, Dresden

am 07. und 08. Oktober 2010 in Dresden

[www.geneme.de](http://www.geneme.de)  
[info@geneme.de](mailto:info@geneme.de)

## **F.5 VCL-Transfer – Ein Projekt zum Erfahrungstransfer von virtuellen Gruppenlernprojekten**

*Kati Haufe<sup>1</sup>, Sylvie Meyer<sup>2</sup>, Corina Jödicke<sup>2</sup>, Jana Riedel<sup>3</sup>,  
Eric Schoop<sup>2</sup>, Bärbel Fürstenau<sup>1</sup>, Ralph Sonntag<sup>3</sup>*

*<sup>1</sup>Technische Universität (TU) Dresden, Lehrstuhl für  
Wirtschaftspädagogik*

*<sup>2</sup>Technische Universität (TU) Dresden, Lehrstuhl für  
Wirtschaftsinformatik, insb. Informationsmanagement*

*<sup>3</sup>Hochschule für Technik und Wirtschaft (HTW) Dresden, Professur für  
Marketing, insb. Multimediales Marketing*

Eine netzbasierte Zusammenarbeit nimmt nicht nur in Theorie und Praxis einen bedeutenden Stellenwert ein, sondern wird auch in der Lehre, insbesondere in E-Learning-Settings, zunehmend thematisiert [2]. Am Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik, insb. Informationsmanagement der TU Dresden werden seit 2001 regelmäßige E-Learning-Szenarien wie Virtual Collaborative Learning (VCL) -Projekte in der Lehre eingesetzt. VCL-Projekte sind Lernarrangements, welche in studentischen Kleingruppen im virtuellen Raum stattfinden. In einer meist mehrwöchigen, interaktiven Bearbeitungsphase müssen die Teilnehmer eine komplexe Aufgabe bewältigen. Neben dem Erwerb von Fachwissen stehen die Förderung von Teamfähigkeit sowie von Medien- und Sprachkompetenz im Mittelpunkt. Diese VCL-Projekte werden vorrangig international durchgeführt und fanden bislang mit universitären Partnern aus z. B. China, Finnland, Lettland, Litauen, Polen, Russland, USA und Türkei statt.

VCL-Projekte unterliegen einem hohen Planungs-, Organisations- und Evaluationsaufwand. Mit dem Ziel einer Komplexitätsreduktion sowie einem Transfer von Erfahrungen auf andere Lehrende/Institutionen wurde daher das SMWK-geförderte Projekt VCL-Transfer (10/2009-08/2010) durchgeführt. In Zusammenarbeit der Projektpartner der TU Dresden wurden 21 Best Practice Muster, sog. Patterns, über die Durchführung solcher Gruppenlernszenarien erarbeitet. Dieses Projektergebnis basiert auf Literaturrecherchen, Gruppendiskussionen und Experteninterviews. Um eine hohe Anwenderfreundlichkeit zu gewährleisten, wurde auf Grundlage eines Prozessmodells zudem eine übersichtliche Gesamtstruktur für die Patterns erstellt.

Patterns beschreiben ein immer wiederkehrendes Problem und erläutern die dazugehörige Lösung [1]. In ihnen ist implizites Expertenwissen in systematischer Form externalisiert, damit es für andere leicht zugänglich wird. Des Weiteren können komplexe Problemstellungen in Teilprobleme zerlegt und die Lösung in mehreren Patterns dokumentiert werden. Damit das kodifizierte Erfahrungswissen

zur Konzeption und Durchführung von VCL-Projekten weiterentwickelt und von anderen Institutionen genutzt sowie aus deren Erfahrungshintergrund ergänzt werden kann, erfolgte die Dokumentation der 21 Patterns in einem Wiki. Dieses wurde in die sächsische Lernplattform OPAL eingebunden und ist damit sowohl allen sächsischen Hochschulen als auch Gästen zugänglich.

Eine Evaluation der erstellten Patterns hinsichtlich ihrer Anwendbarkeit und Transferfähigkeit erfolgte durch den Projektpartner HTW Dresden. Sie ergab, dass mithilfe der Patterns vor allem der Konzeptionsaufwand bei der Gestaltung der Rahmenbedingungen von VCL-Projekten reduziert werden konnte. Das Transferbeispiel zeigte, dass die erarbeiteten Patterns an anderen Institutionen nachvollziehbar und anwendbar sind. Sie ermöglichen damit eine Weitergabe von Erfahrungen und tragen zur Vermeidung von Fehlern bei der Durchführung bei. Anpassungen, die sich durch veränderte Bedingungen an der HTW ergaben (z. B. Hochschultyp, Zielgruppe usw.), wurden ebenfalls im Pattern-Wiki dokumentiert. Diese Best Practice Muster sind somit für eine Vielzahl potenzieller Anwender relevant. Die Nutzung und Weiterentwicklung des Pattern-Kataloges in einer netzgestützten Community of Practice ist daher das Ziel der Anschlussaktivitäten des Projektes. Dritte sind zur Mitwirkung herzlich eingeladen!

## **Literatur**

- [1] Alexander, C. (1979). *The Timeless Way of Building*. New York: Oxford University Press.
- [2] Bodemer, D., Gaiser, B. & Hesse, F.W. (2009). Kooperatives netzbasiertes Lernen. In: Issing, L.J. & Klimsa, P. (Hrsg.). *Online-Lernen. Handbuch für Wissenschaft und Praxis*. 151-158. Oldenbourg, München.