

© oltly - Fotolia.com



## Interaktiv, überall & jederzeit wie Tablet PCs und Netbooks die Lehre verändern können

René Wegener, Andreas Prinz, Jan Marco Leimeister

**Massenveranstaltungen sind häufig durch geringe Flexibilität und Interaktivität geprägt. Dabei bietet die Verbreitung mobiler Endgeräte die Chance neuartiger Lernszenarien, wenn sich Dozenten von gängigen Vorstellungen lösen. An der Universität Kassel wird daher unter Mitwirkung des Fachgebiets Wirtschaftsinformatik das Pilotprojekt „Mobile Hochschule“ gestartet, bei dem mehrere hundert Studierende über mobile Endgeräte wie iPads jederzeit und überall an der Veranstaltung teilnehmen können.**

Notebooks, Smartphones und zunehmend Tablets sind im Zuge des Erfolgs bspw. des iPads unter Studierenden weit verbreitet. Gerade Tablets bieten in Vorlesungssälen einige Vorteile: Sofortige Einsetzbarkeit, keine Lüftergeräusche, kein lautes Tippen und kein Bildschirm, der zwischen Lernendem und Dozenten aufgeklappt wird. Dies wird jedoch nur selten gezielt für innovative Lehr-Lernszenarien genutzt. Stattdessen sind gerade Massenveranstaltungen oftmals noch immer durch Anwesenheitspflichten, Anonymität oder mangelnde Interaktivität geprägt.

Vor diesem Hintergrund wird das Fachgebiet Wirtschaftsinformatik der Universität Kassel als Beteiligter des Pilotprojekts „Mobile Hochschule“ im Wintersemester 2010/11 den Einsatz von mobilen Endgeräten in einer Massenveranstaltung

*„Tablets bieten in Vorlesungssälen einige Vorteile: Sofortige Einsetzbarkeit, keine Lüftergeräusche, kein lautes Tippen ...“*

pilotieren und evaluieren. Mehrere hundert Studierende erhalten dabei Zugang zu einem Tablet oder Netbook. Flexibilität und Interaktion sollen starre Termine und Einweg-Kommunikation ersetzen und zu anderen Lernerlebnissen führen (s. Abb. 1).

Nach wie vor findet eine Vorlesung statt, die live im Internet übertragen wird und anschließend als Aufzeichnung zur Verfügung steht. Sowohl die Teilnehmer im Vorlesungssaal als auch die über das Internet teilnehmenden Studierenden bringen sich aktiv im Rahmen von mindestens zwei Übungen pro Lerneinheit ein:

- Peer Discussion: Die Studierenden bekommen eine Problemstellung mit mehreren Lösungsmöglichkeiten, die sie untereinander diskutieren. Anschließend wird auf den Geräten über die Lösung abgestimmt. Die Ergebnisse werden in Echtzeit am Beamer dargestellt und vom Dozenten aufgegriffen.
- Co-Create Your Exam: Die Studierenden denken sich Wahr-/Falsch-Aussagen zu den Inhalten der Lerneinheit aus, die ihre Kommilitonen beantworten müssen. Diese Aussagen werden online in einer Lernumgebung hochgeladen und können dort von allen Teilnehmern diskutiert werden. Als besonderer Anreiz werden einige der Aufgaben in der Klausur eingesetzt.

Zur Nachbereitung der Inhalte stehen Videoaufzeichnung und Skript dauerhaft im Netz zur Verfügung. Hinzu kommen Web Based Trainings, die Inhalte multimedial vermitteln. Diese interaktiven Lerneinheiten von 20 - 30 Minuten Länge können Studierende zum Beispiel in Leerlaufzeiten nutzen.

Die Vorlesung bricht mit dem Denken, dass Anwesenheit per se eine Notwendigkeit darstellt. Vielmehr kann jede(r) Studierende individuell zwischen der Teilnahme vor Ort, live per Internet oder zeitlich versetztem Lernen wählen. Das Projekt ist die logische Fortsetzung der Entwicklungsarbeiten für innovative, IT-gestützte Lerndienstleistungen der Zukunft, wie sie bereits mit dem BISEBS-Projekt (<http://uni-kassel.de/go/bisebs>) begonnen wurden.

Ob das veränderte Konzept sich tatsächlich auf Lernerfolg und Zufriedenheit auswirkt, wird die laufende Evaluation zeigen. ■■■

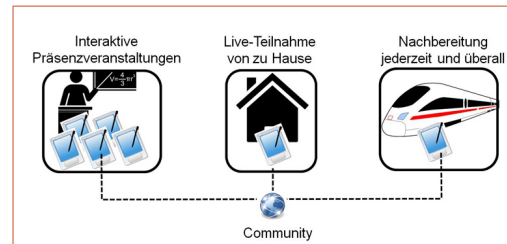


Abbildung 1: Mögliche Lernszenarien

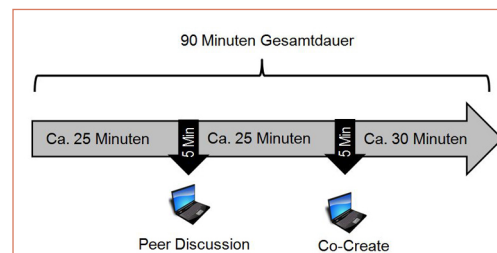


Abbildung 2: Beispielhafter Ablauf einer Lerneinheit