

HOCHSCHULAUSBILDUNG HEUTE UND MORGEN: VIRTUELLE LERNUMGEBUNGEN

Skurativska M.O.

Universität für Wirtschaft und Recht „KROK“

Kiew, Ukraine

Heutzutage untersuchen viele ukrainische und ausländische Didaktiker innovative Unterrichtsmethoden, den Einsatz von neuen Medien und Internet-Technologien im Hochschulbereich wie z.B. [1; 2].

Im Mittelpunkt der modernen wissenschaftlichen Forschungen stehen in diesem Zusammenhang auch die Probleme des Verhältnisses von Präsenz- und Fernlehre, der Entwicklung von virtuellen Lernumgebungen wie z.B. [4; 5].

Die virtuellen Lehrveranstaltungen werden oft als eine Ergänzungsform der traditionellen Lehre, als Blended Learning oder auch als eine volle Ablösung vom Präsenzunterricht betrachtet.

Die Aufgabe des vorliegenden Beitrags ist es, die Merkmale der virtuellen Lernumgebungen zu recherchieren und auf wichtige Instrumente für den an der virtuellen Lernumgebung gebundenen Unterricht einzugehen.

Heutzutage stehen viele Universitäten im Wettbewerb miteinander, deswegen ist ein wirksamerer Zugriff auf das „vernetzte“ Wissen ein wichtiger Wettbewerbsvorrang.

Vielerorts ist daher der Einsatz von neuen Medien und virtuellen Ausbildungsmodellen stark gestiegen. So G. Bachmann: „die virtuelle Komponente ist mittlerweile ein integraler Bestandteil des Lernens auf dem Campus: in der Präsenzlehrveranstaltung, in Lerngruppen, beim Selbststudium in der Bibliothek oder in der Prüfung“ [3, S. 17].

Ein moderner Universitätslehrer soll sich deswegen eine E-Teaching-Kompetenz aneignen, welche als Fähigkeit die vielseitigen Möglichkeiten von E-

Learning zielgemäß und effektiv in die eigene pädagogische Tätigkeit zu integrieren, bezeichnet werden kann.

Die universitären Lehrkräfte sollen verschiedene Kommunikationsmöglichkeiten der neuen virtuellen Medien verstehen und sie praktisch anwenden, d.h. verschiedene Recherchesysteme (Suchmaschinen, Datenbanken usw.) zu benutzen, sich gut mit Playern, Animationssoftwares auszukennen und sie zu eigenen Unterrichtszwecken anzuwenden.

Virtuelle Lernumgebungen kann man also als neue didaktische Onlinestrukturen bezeichnen, die kooperatives Wissen produzieren, Kommunikation fördern und spezifische Instrumente für die Gruppenentwicklung der Studenten bereitstellen.

Mit der virtuellen Umgebung können folgende Ziele erreicht werden: die Erweiterung der Studienangebote, Flexibilisierung, Modularisierung und Aktualisierung der Lehrinhalte, Kostenminimierung, Imagegewinn und Sicherung der Universitätsposition auf dem einheimischen und internationalen Ausbildungsmarkt.

Man sollte sich als Entwickler der virtuellen Lernumgebungen zuerst aber folgende Fragen stellen: Was könnten die Lehrkräfte und Studenten von einer virtuellen Lernumgebung erwarten? Soll die Lernplattform eine Wissensvermittlungsstrategie der Universität auf Dauer repräsentieren oder nur als zeitbegrenzt didaktisches Projekt gelten? Was soll im universitären Lernprozess durch diese Plattform verbessert werden?

Für die Entwicklung und technische Unterstützung der virtuellen Lernumgebungen benötigt man also auch große Ressourcen. Der Erfolg hängt immer von der Zusammenarbeit verschiedener Universitätsabteilungen ab. Deshalb soll ein aktiver Austausch zwischen Verwaltung, IT-Personal und den für die didaktische Gestaltung zuständigen Abteilungen stattfinden.

Eine der wichtigsten Aufgaben der modernen Universitäten ist in diesem Zusammenhang die Weiterbildung des Lehrpersonals, damit es auch bei der

Entwicklung und bei der Implementierung von virtuellen Studienlandschaften effektiv wirken könnte. Das Ziel solcher Aus- und Weiterbildungsmaßnahmen sollte die Bildung von E-Teaching-Kompetenz sein.

Als Beispiel für eine virtuelle Lernumgebung kann man universitäre Plattform Moodle betrachten. Diese Plattform besitzt gleich bleibende Designmerkmale (Navigationselemente, Verlinkungen usw.), damit sich die Studenten in ihr zurechtfinden.

Die Modularisierung der Inhalte hat bei Moodle-Plattform einen wichtigen Anteil am Lernerfolg und damit auch an der Zufriedenheit der Studenten mit dieser virtuellen Lernumgebung. Kursentwickler sollten auch dafür sorgen, dass die zentralen Termini von einem Moodle-Lernkurs in Form von einem Glossar als Nachschlagewerk zusammengefasst werden.

Man sollte die Studenten am Anfang jeder Moodle-Lehreinheit informieren, welche Leistungen von ihnen erwartet werden. Wünschenswert ist es, die Lernmaterialien aufeinander folgend, von einfachem hin zu komplexerem Lehrstoff aufzubauen.

Tutoren haben bei Moodle-Plattform auch vielseitige Assessmentmöglichkeiten, sie können die Lernkurve ihrer Studenten beobachten. Dazu werden alle Informationen gesammelt und bewertet, z.B. die Beiträge der Studenten in Foren. Die Evaluation der Lernleistungen ist ein wichtiges Kontrollwerkzeug, sollte aber in Form von einem konstruktiven Dialog zwischen dem Lehrer und dem Studenten organisiert werden.

Da die virtuellen Lernumgebungen eine Form des selbstgesteuertes Lernens darstellen, ist es sehr wichtig bei den Studenten Motivation zu steigern. Die Motivation eines Studenten steigt wesentlich, wenn er mit für ihn relevanten Informationen konfrontiert wird. Es ist daher die Aufgabe des Lehrers den Lehrstoff zu wählen, der sich auf den Alltag bezieht und einen praktischen Nutzen für die Studenten hat. So kann man z.B. bei Fremdsprachenunterricht

grammatische Übungen in konkreten alltäglichen oder beruflichen Gesprächssituationen machen.

Man unterscheidet verschiedene Instrumente für den an der virtuellen Lernumgebung gebundenen Unterricht, z.B. Podcasting, Blogs usw.

Podcasting ist das Erstellen von herunterladbaren Mediendateien. Der Begriff "podcasting" stammt vom englischen Wort "broadcasting" ("Senden") und dem Namen des MP3-Players iPod. Das ermöglicht die Publizierung der Beiträge, die vom Hörer dann als Aufnahme auf einem Player angehört werden können. Podcasting kann im Lehrprozess an der Universität wie folgend eingesetzt werden: man kann eigene Vorlesungen aufnehmen und sie als Audiostream den Studenten vermitteln. Man sollte natürlich dieses Instrument im Unterricht gezielt und systematisch einsetzen.

Ein weiteres Tool, das sich für virtuelle universitäre Lehrveranstaltungen anbietet, ist ein Blog, d.h. eine Webseite, die als Plattform dient, wo Diskussionsergebnisse publiziert werden können. Blogs erfreuen sich u.a. auch im Ausbildungsbereich immer größerer Beliebtheit, da sie den Studenten ermöglichen, schnell und aktuell zu verschiedenen Themen Stellung zu nehmen und zu diskutieren.

Die Lehrer könnten auch eigene Webseiten und Blogs im Internet veröffentlichen, hier verschiedene fachgebundene Texte und Artikel sammeln, mit der Studentengruppe ein virtuelles Projekttagbuch usw. führen.

Literaturverzeichnis

1. Кирилюк, Ю.В. Инновационные методы и технологии обучения иностранным языкам // Идеи. Поиски. Решения: материалы VII Междунар. науч. практ. конф., Минск, 25 ноября 2014 г./ Редкол.: Н.Н. Нижнева (отв. редактор) [и др.]. – Мн.: БГУ, 2015. С.92-94. – Режим доступа: <http://elib.bsu.by/handle/123456789/110157>

2. Скуратовская, М.О. К вопросу развития инновационных технологий преподавания иностранного языка в высшей школе // Материалы IV международной научно-практической конференции Наука и образование – важнейший фактор развития общества в современных условиях. – Караганды: Изд-во «Кент» LTD ТОО типография «Досжан», 2017. – 455 с. – С. – 443 – 444.
3. Bachmann, G., Brandt, S., Kaufmann, H., Röder, H., Schwander, U. & Škerlak, T. Moderne Lernumgebungen für den Campus von morgen Das Projekt ITSI // Lernumgebungen an der Hochschule auf dem Weg zum Campus von morgen [T. Škerlak, H. Kaufmann & G. Bachmann (hrsg.)]. – Münster, New York: Waxmann Verlag GmbH, 2014 – 368 S. – S. 17 – 52.
4. Jürss, S. Optimierung der Wissensvermittlung durch virtuelle Lernumgebungen: am Beispiel dezentraler Kundenkontakt-Einheiten. – AV Akademikerverlag, 2012. – 112 S.
5. Tiburski, J. 3D-Didaktik. Didaktische Hilfsmittel und virtuelle Lernumgebungen in 3D. – GRIN Verlag, 2012. – 155 S.