

eXperience based training

Achim Dannecker
achim.dannecker@fhnw.ch

Ralf Wölfle
ralf.woelfle@fhnw.ch

Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW
Hochschule für Wirtschaft
Competence Center E-Business Basel
Peter Merian Strasse 86, Postfach
CH-4002 Basel

Abstract: Das Projekt „eXperience based training“ entwickelt und unterstützt fallstudienbasierte Lehrformen an Hochschulen. Dozierende können ihr Wissen, bezüglich des Einsatzes von Fallstudien in der Lehre, auf der Plattform gegenseitig teilen und erhalten Zugriff auf ein breites Spektrum an Lehrmaterialien. Die Ausbildung an den Hochschulen soll durch den Einsatz von Fallstudien interessant und praxisnah sein. Didaktisch aufbereitete Fallstudien sind geeignet, Studierende im Unterricht zu aktivieren, vernetztes ganzheitliches Lernen zu fördern und eine höhere Behaltensquote zu erzielen.

1 eXperience based training

eXperience ist eine nicht-kommerzielle Initiative der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW mit dem Ziel, Wissen aus den Bereichen Wirtschaftsinformatik, Informatik und Betriebsökonomie öffentlich zu verbreiten. Dies geschieht in erster Linie anhand von Fallstudien nach der eXperience Methodik [1], die unabhängige Autoren zu realisierten E-Business-Projekten geschrieben haben und eXperience zum Zweck der Wissensvermittlung zur Verfügung stellen. Die Initiative eXperience wird von der Ecademy gefördert. Ecademy ist das nationale Kompetenznetzwerk der Schweizer Fachhochschulen für E-Business und E-Government. Der Ursprung der eXperience Online Datenbank geht auf eine Initiative der Task Force KMU des Schweizer Staatssekretariats für Wirtschaft aus dem Jahr 2002 zurück. Mit eXperience based training, das von der Haslerstiftung gefördert wird, geht eXperience einen Schritt weiter und macht das

Wissen um realisierte E-Business-Projekten nun auch in der Lehre einfacher nutzbar.

2 Dozierendenbereich

Der Dozierendenbereich ist Nutzern von eXperience zugänglich, die als Lehrpersonal tätig sind. Ziel ist es, dass sich Dozierende wechselseitig austauschen und Lehrinhalte auf der Plattform eXperience based training teilen können. Erfahrungen mit den Lehrinhalten wie auch Feedback zu den Lehrinhalten aus dem Unterricht können auf der Plattform abgelegt werden womit eXperience based training als Drehscheibe für den Austausch von Dozierenden dient. Der Dozierendenbereich kann als eine Virtuelle Gemeinschaft angesehen werden, da die Nutzer von eXperience based training die gleichen Ziele verfolgen [2-4]. Der Zugriff auf Wissen und die Bereitstellung von Wissen ist ein treibender Faktor der diese Gemeinschaften voran bringt [5]. Folgt man Lin et. al [6] so kann die Virtuelle Gemeinschaft auf eXperience based Training als eine Web-based knowledge community (WKC) bezeichnet werden. Insbesondere zeichnen sich Web-based knowledge community (WKC) dadurch aus, dass Personen im Internet an einer bestimmten Stelle nach Wissen suchen und ihr Wissen dort auch teilen, sofern dies in einer virtuellen Gemeinschaft gleichen Interesses geschieht [6]. WKC behandeln i.d.R. ein bestimmtes Thema und bauen auf dem Wissen ihrer Mitglieder auf, die dieses in der Virtuellen Gemeinschaft erfassen und anderen zur Verfügung stellen.

Nielsen [7] stellt heraus, dass eine Erhöhung der Partizipation in einer WKC durch zwei wesentliche Ansätze erhöht werden kann. Der primäre Ansatz der dabei verfolgt werden muss ist, es dem Nutzer so einfach wie möglich zu machen neue Inhalte einzustellen, denn je geringer der Mehraufwand ist, desto mehr Nutzer werden Inhalte erstellen. Verstärkt kann dieser Effekt noch werden wenn der Maxime „Immer einen Inhalt erweitern und selten einen neuen Inhalt erzeugen“ folge geleistet wird. Diesen Ansatz verfolgt eXperience based training indem es Nutzern einfache Möglichkeiten in Form von vordefinierten Masken zur Verfügung stellt um Lerninhalte – Wissen der Dozenten – strukturiert einzupflegen. Die Lerninhalte beziehen sich immer auf Fallstudien und können erweitert, kopiert und verändert werden. Hierzu bedient sich eXperience based training Technologien des Web 2.0.

eXperience based training erweitert im Wesentlichen eXperience-Online durch vier Punkte. (1) Didaktische Ressourcen erweitern Fallstudien dahingegen, dass Lehrmittel zu einer Fallstudie strukturiert hinzugefügt werden können. (2) Aufgaben die auf der eXperience based training Plattform erstellt und für andere Lernplattformen exportiert werden können. (3) Ein Forum in dem sich die Dozierenden zu den Lehrinhalten einer Fallstudie wechselseitig austauschen können. (4) Lehreinheiten die sich auf ein Thema beziehen und zu dem mehrere Fallstudien zugeordnet sein können.

Didaktischen Ressourcen

Die Didaktischen Ressourcen unterteilen sich in drei inhaltliche Kategorien.

- *Lerninhalte* – Inhaltliche Hinweise, Lernziele, Referenzen: Ein Lerninhalt beschreibt, was mit der Fallstudie vermittelt werden kann (Beispiele: der Unterschied zwischen einer Adressverwaltung und einem CRM-System, oder die Veranschaulichung einer Systematik aus Lehrbuch XY). Es können Dateien angehängt werden, z.B. ppt-Folien, indem verknüpfte Lehrmittel angelegt werden.
- *Lehrmittel*: Präsentationsfolien, Skripte u.a.
- *Arbeitsauftrag*: Ein Arbeitsauftrag für Studierende mit einer expliziten Ausformulierung des Auftrags für die Studierenden und mit Hinweisen für die organisatorisch/didaktische Durchführung. Es können Dateien angehängt werden, z.B. Arbeitsblätter, indem verknüpfte Lehrmittel angelegt werden.

Exportierbare Aufgaben

Es gibt eine Vielzahl an Lernplattformen die mit Strukturierten Aufgaben umgehen können. Es ist möglich diese Art an Aufgaben bei eXperience based training zu hinterlegen und anderen Dozierenden zur Verfügung zu stellen. Die Aufgaben können in einem für Lernplattformen standardisierten XML-Format exportiert und in die Lernplattformen importiert werden, wie beispielsweise Moodle.

Der Inhalt der zu exportierenden Aufgaben ist in zwei Kategorien aufgeteilt. Zum Einen strukturierte Aufgaben, Aufgaben mit Multiple-Choice (MC) Antworten und zum Anderen offene Fragen, Fragen auf die von einem Studierenden ein frei formulierter Text geschrieben werden muss.

Dozierendenforum

Das Dozierendenforum dient dazu, dass sich Dozierende wechselseitig zu unterschiedlichen Gesichtspunkten bezüglich einer Fallstudie austauschen können. Werden einzelne Kapitel der Fallstudie erweitert, so eröffnet dies ein Thema im Dozierendenforum. Es wird somit möglich Fallstudien zu aktualisieren aber auch weitergehende Informationen zu einer Fallstudie einzubringen.

Fallstudienübergreifende Lerneinheiten

Fallstudienübergreifende Lerneinheiten dienen dazu, Fallstudien die zu einem gemeinsamen Thema zuordenbar sind, zusammenzufassen und für die Lehre zum Einsatz zu bringen. Es stehen die gleichen Funktionalitäten wie zu einer einzelnen Fallstudie zur Verfügung. Es ist möglich ebenso Lerninhalte wie oben beschrieben zu erstellen, Aufgaben zu erstellen und exportieren sowie die Inhalte in einem Forum zu diskutieren.

3 Web 2.0 Funktionalitäten

Das Konzept Web 2.0 wurde erstmals auf einer Konferenz zwischen O'Reilly and MediaLive diskutiert. Später führte Tim O'Reilly im Rahmen seiner Veröffentlichung „What is the Web 2.0?“ [8] das Konzept weiter aus. Demnach stellt das Web 2.0 nicht nur eine Menge neuer Anwendungen oder isolierter neuer Techniken dar, sondern ist mehr zu sehen als eine Kombination aus neuen Techniken, Anwendungen, sozialen Bewegungen und neuen Geschäftsmodellen. Techniken wie Ajax und RSS, Anwendungen wie Weblogs und Wikis sowie das Mitwirken und Selbstdarstellen im Internet spielen in diesem Kontext eine wichtige Rolle. Über allem steht die Prämisse, dass die aktive Mitarbeit an Inhalten auf einfache und intuitive Weise erfolgt. Ein Begriff der oft im Zusammenhang mit Web 2.0 genannt wird ist „Social Software“. Sixtus [9] definiert Social Software als „Anwendungen, welche die menschliche Kommunikation, Interaktion und Zusammenarbeit unterstützen.“ Die neue Version von eXperience-Online 2.0 implementiert nun einige dieser Funktionalitäten. So können beispielsweise zu Fallstudien von jedem angemeldeten Nutzer Schlagworte vergeben werden. Diese Schlagworte sind für alle anderen Nutzer sichtbar und können im Sinne des Social Tagging [10] somit wechselseitig geteilt werden.

4 Zusammenfassung

eXperience based training bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten für Dozierende sich wechselseitig bei der Lehre zu unterstützen. Dozierende, die Fallstudien in der Lehre einsetzen wollen, finden bei eXperience based training zu unterschiedlichen Bereichen Aufgaben, Präsentationen usw., die sie frei in der Lehre einsetzen können. Durch den Einsatz moderner Technologien wird das aktive Beitragen zu eXperience based training sehr einfach gehalten.

Literatur

1. Schubert, P. and R. Wölfle, eXperience-Methodik zur Dokumentation von Fallstudien. Wettbewerbsvorteile in der Kundenbeziehung durch Business Software, Praxislösungen im Detail, ed. R. Wölfle and P. Schubert. 2008, München: Carl Hanser Verlag.
2. Rheingold, H., Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. 1994: HarperTrade. 352.
3. Hagel III, J. and A.G. Armstrong, Net Gain - Profit im Netz. Märkte erobern mit virtuellen Communities. 1999, Wiesbaden: Thomas GablerVerlag.
4. Thiedeke, U., Virtuelle Gruppen: Begriff und Charakteristik, in Virtuelle Gruppen: Charakteristika und Problemdimensionen, U. Thiedeke, Editor. 2003, Westdeutscher Verlag: Wiesbaden. p. 23-67.
5. Ardichvili, A., V. Page, and T. Wentling, Motivation and barriers to participation in virtual knowledge-sharing communities of practice. Journal of Knowledge Management, 2003. 7(1): p. 64-77.
6. Lin, H., W. Fan, and L. Wallace. An Empirical Study of Web-based Knowledge Community Success. in 40th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS'07). 2007: IEEE Press.
7. Nielsen, J. Participation Inequality: Encouraging More Users to Contribute. Alertbox 2006; Zugriff am 12.03.2007;
http://www.useit.com/alertbox/participation_inequality.html.
8. O'Reilly, T. What Is Web 2.0 - Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. 2005; Zugriff am 17.10.2008;
<http://www.oreilly.de/artikel/web20.html>.
9. Sixtus, M. W wie Wiki. 2005; Zugriff am 12.03.2009;
<http://www.zeit.de/2005/35/C-Humannetz-Glossar>.
10. Golder, S. and B.A. Huberman, Usage Patterns of Collaborative Tagging Systems. Journal of Information Science, 2006. 32(2): p. 198-208.