Internet-Learning Informationen zum Projekt-Seminar im SS2001

Marco Rademacher

17. April 2001

Zusammenfassung

Dieses Projekt-Seminar im Sommersemester 2001 wendet sich an Studierende der Informatik mit dem angestrebten Abschluss Lehramt, Magister und Diplom (Studiengebiet Anwendungsorientierte Informatik und gesellschaftliche Aspekte).

Gegenstand der Veranstaltung sind Internet-Lernumgebungen. Schwerpunktmäßig werden die Möglichkeiten von MUDs für Unterrichtszwecke untersucht. Weitere Informationen auch im Internet unter
http://www.inf.fu-berlin.de/inst/ag-bg/lv/il/index.html

1 Organisatorisches

Titel: Internet-Learning

Veranstaltungsform: Projekt-Seminar (S), 3 SWS

Lehrveranstalter: Prof. Dr. Klaus-Dieter Graf, Dipl.-Inform. Marco Rademacher

Ansprechpartner: Marco Rademacher, Takustraße 9, Raum 155
E-Mail: Marco.Rademacher@inf.fu-berlin.de
Tel.: 838-75146

Plenum: Dienstags, 9 Uhr c.t. im SR 005

Teilnahmevoraussetzungen: Die Teilnehmer besitzen Grundlagen in der Programmierung von Webseiten. Ferner wird die Bereitschaft zur Auseinandersetzung mit englischsprachigen Texten vorausgesetzt.

Leistungsanerkennung: Diplomstudiengang Informatik im Fach "Anwendungsorientierte Informatik und gesellschaftliche Aspekte" im Umfang 3 Semesterwochenstunden.

Sonstiges: Alle Teilnehmer brauchen einen Account am Fachbereichsnetz Mathematik/Informatik der FU-Berlin. Antragsformulare befinden sich im Keller des Informatikgebäudes im Mittelflur.

Weitere Informationen: Für Fragen steht Euch Marco Rademacher gerne zu Verfügung. Aktuelle Informationen zur Lehrveranstaltung werden im Internet unter http://www.inf.fu-berlin.de/inst/ag-bg/lv/il/index.html veröffentlicht. Dort gibt es auch Verweise auf andere relevante Informationen im Netz.

2 Motivation

Das Internet stellt mit dem World-Wide-Web (WWW) eine Vielzahl von Informationen bereit. Wird das Internet im Rahmen von Lehrvorhaben genutzt, so steht in erster Linie die Informationsgewinnung im Vordergrund. Das Internet stellt hier also eine Alternative zum Schulbuch oder (moderner) zur CD-ROM dar. Insbesondere Lehrer beklagen jedoch, dass Schüler im Internet abscheifen können und sich dann nicht mehr auf den vorgesehenen Lernstoff konzentrieren, was sie bei der Arbeit mit Buch, Arbeitsblatt und CD-ROM durch »Dosierung« der zu Verfügung gestellten Information kontrollieren können. Ferner wird beklagt, dass insbesondere Chat-Rooms eine höhere Anziehungskraft besitzen, als Webseiten, auf denen nur gelesen werden kann.

Offenbar stellt die Möglichkeit, aktiv mit Menschen zu kommunizieren, eine weit höhere Anziehung dar, als die rein sachliche und passive Informationsgewinnung. Will man den Chat oder E-Mail-Austausch als Unterrichtshilfsmittel nutzen, so fühlt sich der Lehrer wieder in der Pflicht, Grenzen zu definieren, damit die Schüler »beim Thema« bleiben.

Wünschenswert ist also ein Medium, das von sich aus thematische Grenzen setzt und mit Hilfe der Kommunikation Lernstoff vermitteln kann. Als Spielwelten ist derartiges bereits bekannt: MUDs (Multi-User-Dungeons) und MOOs (MUDs objektorientiert).

3 MUDs und MOOs

MUDs (Multi-User-Dungeons) und MOOs (MUDs objektorientiert) sind virtuelle Internetwelten.

Zunächst wird dem Besucher textbasiert in einer kleinen Geschichte in Grundzügen vermittelt, in welchem Kontext er sich befindet. Dann kann der Besucher in eine textbasierte Abenteuerwelt eintauchen und diese meist textbasiert durchstreifen und untersuchen. Merkmal solcher MUDs im Gegensatz zu Spielen auf CD-ROM ist, dass die kommunikativen Möglichkeiten des Internet eine entscheidende Rolle spielen: Während des Spiels erfährt der Besucher, welche anderen Teilnehmer sich in einem »Raum« befinden und kann mit ihnen Kontakt aufnehmen. Meist sind die Informationen in MUDs absichtlich so spärlich, dass der Neunutzer auf die Hilfe der anderen geradezu angewiesen ist.

Auf diese Weise erschließt er sich selbstständig und aktiv den Kontext und das Ziel seines Daseins in dieser virtuellen Welt. Insbesondere für die objektorientierte Variente von MUDs, den MOOs, ist charakteristisch, dass Nutzer, die über einen längeren Zeitraum hinweg dabei waren, die Möglichkeit bekommen, diese virtuelle Welt weiter zu gestalten und somit auszudehnen, damit sie für Neulinge noch interessanter wird.

Die Geschichte der MUDs begann schon lange, bevor es überhaupt das World-Wide-Web gab, mit dem das Internet seinen Siegeszug in der Bevölkerung (und in der Schule) antrat. Insofern ist es kaum verwunderlich, dass derartige virtuelle Welten in Vergessenheit gerieten und von Pädagogen in Deutschland meist unbeachtet blieben.

Wie bereits im Abschnitt »Motivation« erläutert, besitzen MUDs aber durchaus auch für die Schule als didaktisches Hilfsmittel ein ungeheures Potential, das aber bisher (zumindest in Deutschland) wenig bis gar nicht genutzt wird.

4 Ziele des Projektseminars

Wir wollen die Eigenschaften und die Funktionsweise von MUDs kennenlernen und die Möglichkeiten erforschen, wie sich derartige Education-MUD-Software als Unterrichtsmedium einsetzen lässt.

5 Vorgehen

Das Projekt-Seminar gliedert sich in drei Teile, die in sinnvoller Weise sowohl dem Projekt- als auch dem Seminarcharakter des Kurses Rechnung tragen sollen.

1. Grundlagenerarbeitung und Recherche zur Übersicht in Teams (Projekt)
2. Konzentrierte empirische Erforschung eines Edu-Muds, Aufarbeitung der Ergebnisse und Präsentation pro Arbeitsgruppe (Seminar)
3. Gemeinsame Formulierung bzw. ansatzweise Implementierung eigener Ansätze aus den Ergebnissen der Forschungsarbeit (Projekt)

5.1 Projektteil

Im Rahmen der Internet-Learning-Lehrveranstaltungsreihe fanden in den vergangenen Semestern Projekt-Praktika statt, die in die Implementierung einer einfachen Distance-Learning-Environment mit Document-Management mündeten. Während des ersten Projektteils werden die Teilnehmer des Internet-Learning-Projects Gelegenheit erhalten, ihre Arbeit abzuschließen und an der projektbeteiligten Schule vorzustellen.

Neue Teilnehmer an der Lehrveranstaltungsreihe werden sich zunächst mit den Grundlagen zu Education-MUDs befassen, Fragestellungen und Kriterien zur Beurteilung des Recherche-Gegenstands überlegen, Quellen ausfindig machen und diese kurz den anderen Teilnehmern vorstellen.

Aus den ergiebigen Quellen werden wir dann die Themen und Fragestellungen der Seminargruppen bestimmen.

5.2 Seminarteil

Auf der Grundlage der praktischen Anschauung des Einsatzes der DL-Umgebung, der theoretischen Klärung des Education-MUD-Kontexts und der recherchierten Quellen aus dem ersten Teil werden neue Seminargruppen gebildet. Jede Gruppe wird sich mit der empirischen Erforschung eines Education-MUDs oder der theoretischen Aufarbeitung einer Quelle über das Thema befassen, die Ergebnisse aufbereiten und den anderen vorstellen.

5.3 Projekteil

Nach Abschluss des Seminarteils werden wir im Rahmen eines weiteren Projekteils allgemeine Ergebnisse formulieren und beispielhaft umsetzen, indem ein Forderungskatalog für Education-MUDs erstellt wird oder ein Education-MUD ergänzt oder ansatzweise aufgebaut wird.