



University of St.Gallen



Enttäuschte Hoffnungen und trotzdem Potential?! Über mögliche Rollen von Technologie in virtuellen und realen Lernräumen.

Dr. Tobias Jenert, St. Gallen





## Zentrale Fragen

- Welchen Beitrag haben digitale Medien bis heute zur Innovation hochschulischer Lernräume geleistet?
- Wo spielen digitale Medien im Alltag von Studierenden heute welche Rollen?
- Wie erreichen wir eine Passung zwischen (für Studierende) relevanten Problemen und Möglichkeiten virtueller Lernräume?



## Grundfrage: Was ist eigentlich ein Lernraum?

Alle sozialen und materiellen Kontexte, in die mein Lernen an der Hochschule eingebettet ist:

- (Physische) Räumlichkeiten für Lehre und Selbststudium
- Meine Peers, Lerngruppen, aussercurricularen Lernpartner
- Virtuelle Informations- und Kommunikationskontexte
- ...

Die Gesamtheit der Lernräume im Studium bildet meine hochschulische Lernumgebung.



Welchen Beitrag haben digitale Medien bis heute zur Innovation hochschulischer Lernräume geleistet?



## Welchen Beitrag haben digitale Medien bis heute zur Innovation hochschulischer Lernräume geleistet?

Fragen an....

die *Hochschul- und Mediendidaktiker*: Was wollen wir mit dem Einsatz digitaler Medien erreichen?

die *Studierenden*: Wo und wie begegnen Ihnen digitale Medien (oder: E-Learning) in Ihrem Studienalltag an der Uni Basel?.



## Aktive(re) Lernende mit neuen Medien?

Was interessiert Sie am meisten am Internet? Wählen Sie aus der Liste Ihre DREI wichtigsten Items aus.

	N	Prozent	Prozent der Fälle
Eigene Arbeiten zu veröffentlichen	106	1,7%	5,1%
Ideen zu wissenschaftlichen Themen auszutauschen	507	8,1%	24,2%
Zugriff auf Tausende von Fotos und Filmen zu haben	764	12,1%	36,4%
Meine Bilder/Fotos anderen mitzuteilen	196	3,1%	9,3%
Diskussionen zu wissenschaftlichen Themen zu verfolgen	735	11,7%	35,1%
Beiträge in Diskussionsforen zu leisten	181	2,9%	8,6%
Personen mit ähnlichen Interessen kennen zu lernen	396	6,3%	18,9%
Meine Ideen anderen Personen mitteilen zu können	213	3,4%	10,2%
Bequem und schnell an Quellen herankommen zu können	1967	31,3%	93,8%
Bequem und günstig einkaufen zu können	1226	19,5%	58,5%
Gesamt	6291	100,0%	300,0%

Kohlert, C., Schlickum, S. & Brübach, M. (2008) zitiert in Schulmeister (2009, S. 136), n=2098 Studierende



## Aktive(re) Lernende mit neuen Medien?

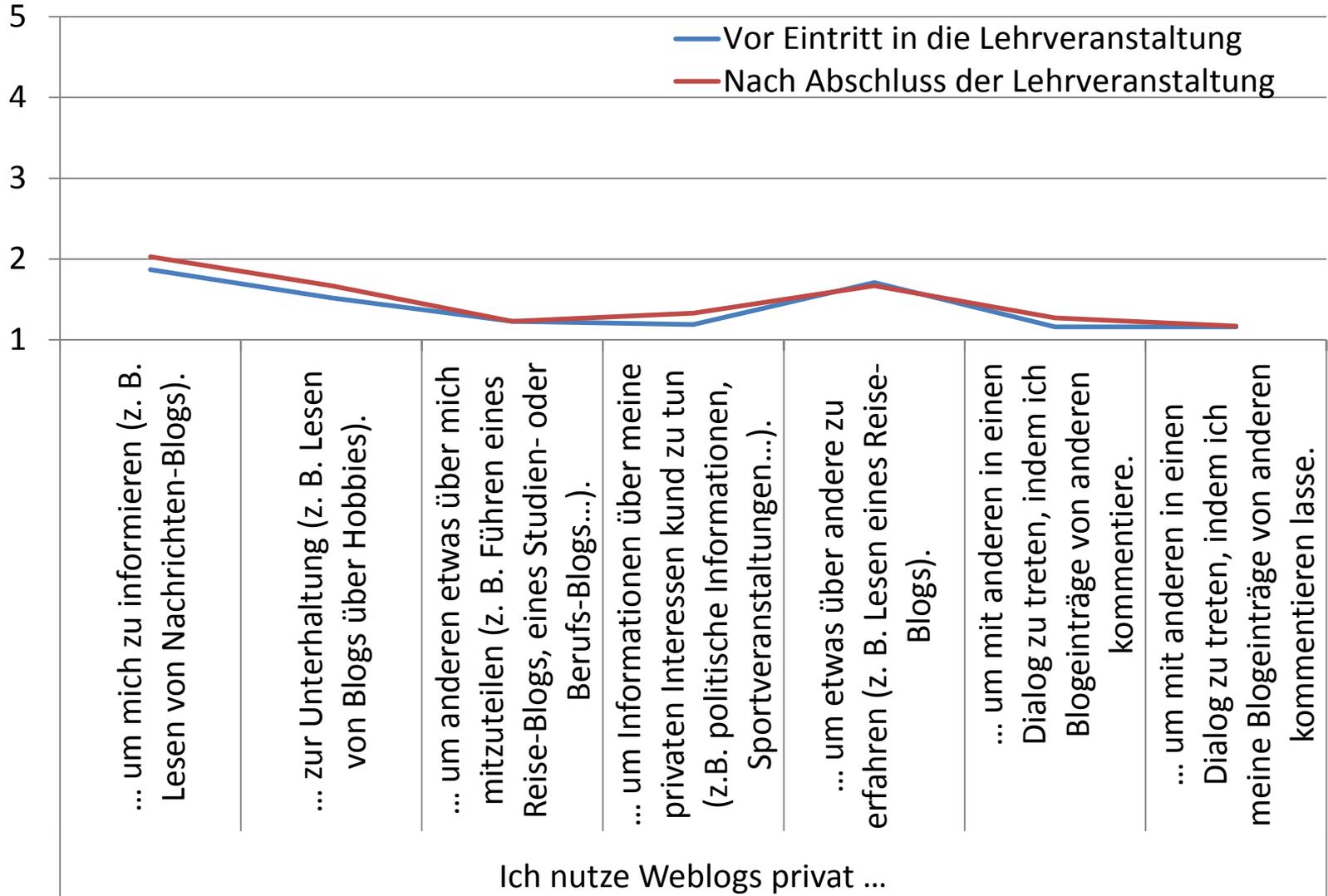
### Eigene Blogging-Studie an der Uni St. Gallen

- Blogs wurden in Lehrveranstaltung zur Dokumentation und Reflexion von Praxisprojekten eingesetzt.
- Erfassung von **Erfahrungen und Einstellungen** der Studierenden **zum Bloggen** vor und nach der Veranstaltung.

Anfangsthese: Mindestens technisch und konzeptionell haben die Studierenden gute Voraussetzungen für eine Blog-Nutzung im Studium.



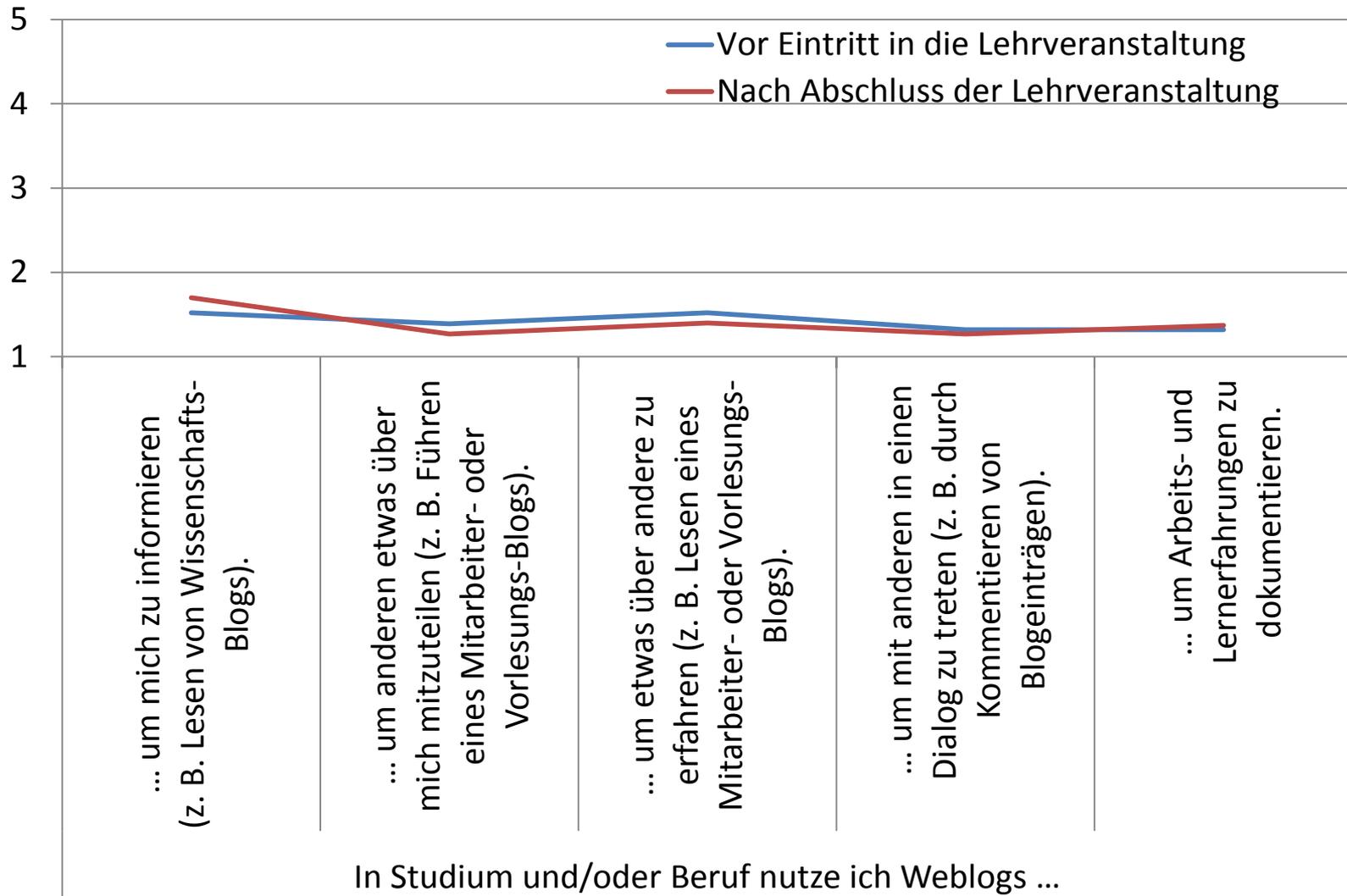
# Ergebnisse: Private Blog-Nutzung



Ich nutze Weblogs privat ...



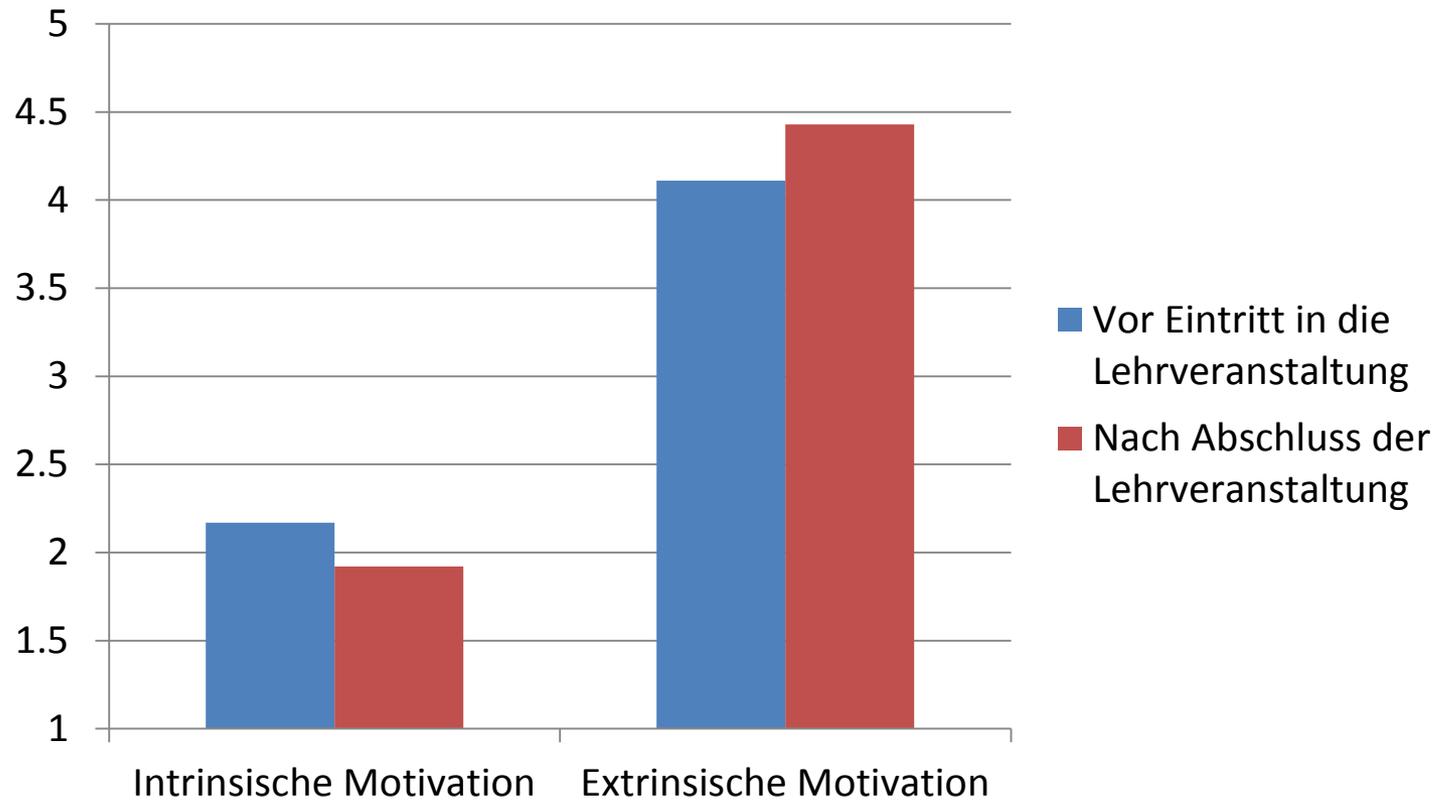
# Ergebnisse: Blog-Nutzung in Studium und Beruf



In Studium und/oder Beruf nutze ich Weblogs ...



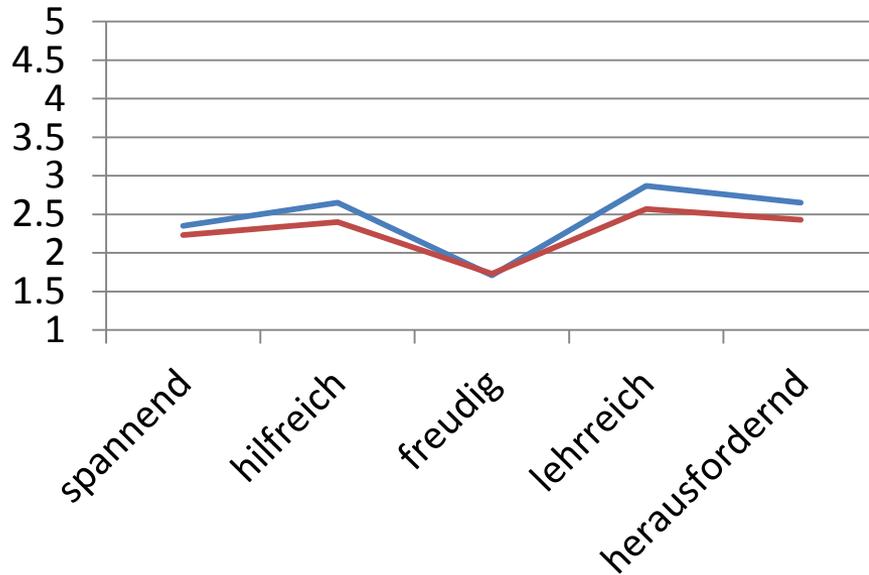
## Ergebnisse: Motivation zum Bloggen





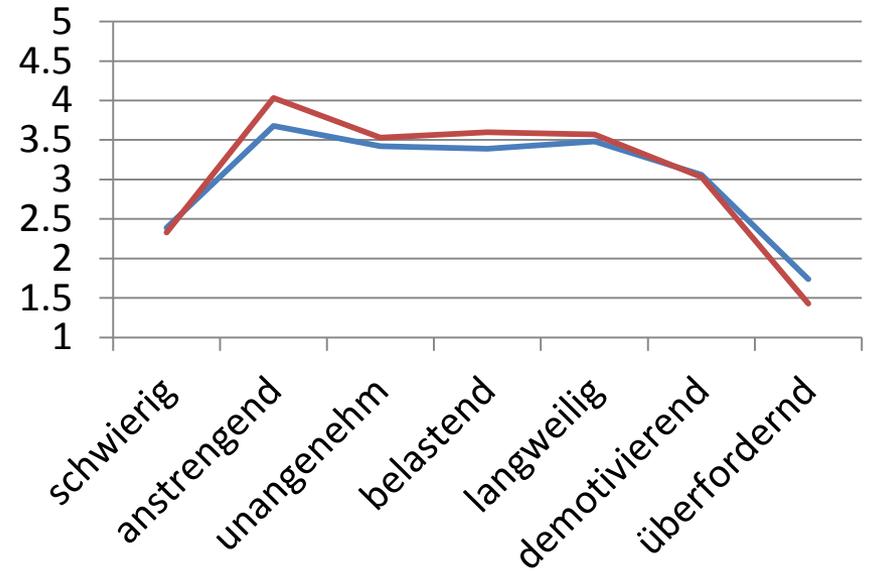
# Ergebnisse: Emotionen beim Bloggen

### Positive Emotionen



— Vor Eintritt in die Lehrveranstaltung  
— Nach Abschluss der Lehrveranstaltung

### Negative Emotionen





## Erkenntnis: Es ist schwierig!

- Studierende erkennen den prinzipiellen Mehrwert und Sinn des Bloggens in der Lehrveranstaltung.
- ABER: Im Studienkontext wird Bloggen als «künstlich» empfunden.
- ABER: Auch keine systematische Mediennutzung im Alltag ausserhalb des Studiums.
- ABER: Ohne Notenzwang keine Bereitschaft, Medien auszuprobieren.
- UND: Erfahrung mit dem Medium verschlechtert die Einstellung und Motivation eher noch.



## These No 1

- Learning Management Systeme als «PDF-Schleudern»
- Brachliegende Wikis und Foren
- Kleine, aufwändige Einzelprojekte mit durchwachsenen Effekten
- Keine Breitenwirkung

**«Aus didaktischer Sicht haben digitale Medien kaum etwas gebracht»:**

Bislang ist es nicht gelungen, studentisches Lernen durch digitale Medien in der Breite so zu gestalten, dass daraus ein wesentlicher Innovationsbeitrag entstanden wäre.



Wo spielen digitale Medien im Alltag von Studierenden heute welche Rollen?



## Wo spielen digitale Medien im Alltag von Studierenden heute welche Rollen?

Frage an....

die *Studierenden*: Wann und wozu nutzen Sie – ganz allgemein – welche Medien bzw. Applikationen (Facebook, Xing, What's App, etc.)?



# Facebook als Spiegel der Studienkultur

## Phänomen

- Interviewees use Facebook as a quasi-campus center in which and through which they schedule events, parties, and disseminate campus news. It ... serves as the main directory for students. (pp. 98f)

## Beobachtungen

- Die Suche nach einer Identität und Orientierung im Studium wird immer stärker in den Bereich des Informellen verschoben

## Potenziale und Gefahren

- Informationen über das «Mysterium» Uni werden besser zugänglich und persönlicher.
- Gefahr des «Sich Verlierens» im Wust der Informationen

(Martínez Alemán, A. M. & Lynk Wartman, K. (2009). *Online Social Networking on Campus: Understanding What Matters in Student Culture*. New York & London: Routledge.)



# Beispiel: Kollektive Prüfungsvorbereitung

The screenshot shows a Facebook interface. On the left is a navigation menu for user Tobias Jenert, including sections for FAVORITEN (Neuigkeiten, Nachrichten, Veranstaltungen, Fotos), GRUPPEN (BST - Revival, Geschenk für Vio, GPS Eurotour Contest, Gruppe gründen ...), ANWENDUNGEN (App-Zentrum, Spiele-Neuigkeiten, Musik, Notizen, Links, Anstupser), and SEITEN. The main content area displays a group post titled "LWA Prüfungsfragen - Bitte ausfüllen" by Jan Klöppelt, Philipp Erismann, and 4 others. The post lists 16 groups (Gruppe 1 to Gruppe 16) and contains a list of exam questions in German, such as "unterschiede zwischen kuhns und poppers weg zur erkenntniss" and "interpretieren: 'auch konstruktivisten fahren in der schweiz auf der rechten straßenseite'".



## These No 3

- Social-Networking Plattformen als soziales Organisationstool (und Prokrastinationsfalle)
- Mobile Technologien fast flächendeckend verfügbar
- «Virtuelle Sozialisation» als zentrales Phänomen im Studium.

**«Digitale Medien verändern studentisches Lernen ständig und vor allem dort, wo Didaktiker blind sind.»**

iPhone, Facebook und co haben einen ganz wesentlichen Einfluss auf die Studienwirklichkeit heutiger Studierender.



Wie erreichen wir eine Passung zwischen (für Studierende) relevanten Problemen und Möglichkeiten von (virtuellen) Lernräumen?



# Wie erreichen wir eine Passung zwischen relevanten Problemen und Möglichkeiten von (virtuellen) Lernräumen?

Frage an....

die *Studierenden*: Was kostet Sie beim Studieren – neben der Bewältigung der Lerninhalte – die meiste Mühe (Koordination etc.)?



# Prokrastination: Der Stress des Nichtstuns

- Phänomen  
Begrenzte Zeitbelastung (d= 27 h/Woche → hohes Belastungsempfinden)
- Beobachtungen  
Verschieben der Studienleistungen in die Prüfungszeit → Prokrastination führt zu ‚hausgemachtem‘ Prüfungsstress
- Gefahren
  - Selbststudium als Fiktion ...
  - Surface- statt Deep-Learning ...
  - ‚Erschöpft vom Bummeln‘



# Koordination: Die Komplexität des Studierens

- Phänomen  
Studienorganisation als extrem komplexer und ressourcenintensiver Prozess.
- Beobachtungen
  - Modularisierte Studiengänge mit geringem Fachbezug/Fachsozialisation
  - „Viel-Fächer-Studien“ mit wenig Programmidentität
  - „Multioptionsstudium“ mit zahlreichen Möglichkeiten/Verpflichtungen (Ausland, Praktika etc.)
- Gefahren
  - Inhaltliche/intellektuelle Herausforderungen treten hinter „Studienmanagement“ zurück
  - Vorhandene Freiheiten der Studiengestaltung werden nicht erkannt
  - Studieren als „arithmetisches Planspiel“ von Module und Credits



## These No 3

- Prokrastination
- Herausforderungen der Studiengestaltung
- Veränderungen von Studienkulturen entstanden oder sichtbar gemacht durch Bologna.

**«Heutiges Studieren bietet zahlreiche Herausforderungen, die unter Zuhilfenahme digitaler Medien besser bewältigbar, aber auch ein Resultat von Mediennutzung sein können.»**

Die Herausforderung besteht im «Matching» zwischen Herausforderungen und den Möglichkeiten einer umfassend digitalisierten Studienwirklichkeit.



## Zusammenfassung: 3 Thesen

- **Aus didaktischer Sicht haben digitale Medien kaum etwas gebracht:** Bislang ist es nicht gelungen, studentisches Lernen durch digitale Medien in der Breite so zu gestalten, dass daraus ein wesentlicher Innovationsbeitrag entstanden wäre.
- **Digitale Medien verändern studentisches Lernen ständig und vor allem dort, wo Didaktiker blind sind:** iPhone, Facebook und co haben einen ganz wesentlichen Einfluss auf die Studienwirklichkeit heutiger Studierender.
- **Heutiges Studieren bietet zahlreiche Herausforderungen, die unter Zuhilfenahme digitaler Medien besser bewältigbar, aber auch ein Resultat von Mediennutzung sein können.**



## Spannungsfelder zum Weiterdiskutieren

### **Virtualisierte Lernräume zwischen**

Sich informieren

sich in Informationen verlieren

«Erfahren wie's läuft»

«Angst im Chaos der Gerüchteküche»

Eine Gemeinschaft finden

Sich in den Netzwerken ausstellen

Flexible Arbeitsgelegenheiten schaffen

Grenzen zwischen Studium und dem «anderen Leben» verlieren.