



Mediendidaktisches Konzept

Vorlesung "Europäische Wirtschaft" im Rahmen der vhb – Virtuelle Hochschule Bayern – an der Universität Regensburg, Institut für Volkswirtschaftslehre einschließlich Ökonometrie

Projektleiter: Prof. Dr. Wolfgang Wiegard
Wiss. Assistent: Dipl.-Kfm. Michael Hartwein
93040 Regensburg
Telefon (0941) 943 - 2710
Telefax (0941) 943 - 2734



Inhaltsverzeichnis

1 EINLEITUNG.....	3
2 ALLGEMEINE VORAUSSETZUNGEN	3
3 INTERAKTIVITÄTSMODULE DER VIRTUELLEN LERNUMGEBUNG	4
3.1 VIDEOSTREAMS UND AUDIOSTREAMS DER VORLESUNG	4
3.2 ONLINE-SKRIPT	5
3.3 ONLINE-AUFGABEN	5
3.3.1 <i>Multiple-Choice-Aufgaben</i>	6
3.3.2 <i>Gruppenaufgaben</i>	6
4 SCHLUSSGEDANKE.....	7

1 Einleitung

Die Veranstaltung aus dem Fach Wirtschaftspolitik richtet sich im Rahmen der Virtuellen Hochschule Bayern an Studierende der Wirtschaftswissenschaften (Hauptstudium) an den bayerischen Universitäten. Das behandelte Themenspektrum, insbesondere aktuelle Probleme der europäischen Integration, ist auch in Teilen einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich. Ziel des Projekts ist es, erstmalig eine Veranstaltung der wirtschaftswissenschaftlichen Fakultät der Universität Regensburg auch virtuell im Rahmen der vhb anzubieten.

2 Allgemeine Voraussetzungen

Im Vordergrund virtueller Veranstaltungen sollte im Allgemeinen nicht das Lehren, sondern das Lernen stehen. Aus dieser Forderung ergeben sich für die didaktische Gestaltung einige Konsequenzen. Ein Ziel sollte eine förderliche interaktive Umgebung mit vielfältigen Lernkontexten sein (Clear Campus). Durch ein breites Spektrum im Design sollten unterschiedliche Lernvoraussetzungen und Motivationen der Studierenden berücksichtigt werden und selbständiges Lernen initiiert und gefördert werden.

Im Vordergrund sollte die Möglichkeit stehen, zusätzliche Anreize zum Lernen zu ermöglichen.

3 Interaktivitätsmodule der virtuellen Lernumgebung

Eine wichtige Komponente bei virtuellen Lernumgebungen stellt die Abwechslung von Medien und Modulen dar. Durch diese Variationen besteht die Möglichkeit, die Motivation der Lernenden positiv zu beeinflussen. Motivierte Studierende investieren wiederum mehr Zeit in den Lernprozess und beschäftigen sich intensiver mit dem Lernstoff, wodurch ein größerer Lernerfolg erreicht werden kann. Die Möglichkeit zur Auswahl zwischen verschiedenen Interaktivitätsmodulen einer virtuellen Lernumgebung weist zudem noch weitere Vorteile – bezüglich der verschiedenen Lerntypen – auf. In diesem Zusammenhang ist besonders die Individualisierbarkeit jedes einzelnen Benutzers hervorzuheben.

Um die oben vorgestellten Prinzipien in der Virtuellen Vorlesung zur Europäischen Wirtschaft realisieren zu können, sollen drei verschiedene Interaktivitätsmodule eingebaut werden. Hierbei handelt es sich zum einen um Video- und Audiostreams der Vorlesung und zum anderen um ein Online-Skript. Die Wahl zwischen beiden Modulen soll es den verschiedenen Lerntypen ermöglichen, sich ihrer Neigung gemäß eher dem „konservativen“ Online-Skript und/oder den „innovativen“ Video- und Audiostreams zu widmen. Zusätzlich stehen zur Lernzielkontrolle sogenannte Online-Aufgaben zur Verfügung.

3.1 Videostreams und Audiostreams der Vorlesung

Das kombinierte Lernen mit Text und Bild regt gemäß der Hemisphärentheorie beide Gehirnhälften an und soll so zu einer besseren Behaltensleistung führen. Ebenso hat es sich als nützlich erwiesen, Texte zu illustrieren, um so das Verständnis der Lernenden zu steigern. Diese Anreicherung von Text in schriftlicher bzw. verbaler Form resultiert aber nicht aus den obigen Theorien. Dreh- und Angelpunkt bei der Illustration von Texten stellt aus wissenschaftlicher Sicht der Bezug zwischen Text und Bild dar.

Das Konzept für die Virtuelle Vorlesung zur Europäischen Wirtschaft bringt Videostreams, Audiostreams und Power-Point-Präsentationen in einen Zusammenhang. Geplant ist das Einspielen von Video- und Audiostreams der Vorlesung, verknüpft mit einer entsprechenden Power-Point-Präsentation zum Lernstoff.

Ziel der Power-Point-Folien soll dabei eine knappe thesenartige Ausarbeitung des theoretischen Lernstoffs sein, wohingegen die eingespielten Videostreams die Aufgabe haben, die eher anschaulichen Seiten des Lernstoffs aufzuarbeiten (z. B. graphische Darstellungen etc.). Durch die parallele Darstellung des Lernstoffs auf auditive (Audiostreams) wie auch auf visuelle (Videostreams; Power-Point-Präsentation) Art und Weise soll die Virtuelle Vorlesung zur Europäischen Wirtschaft dem Anspruch nach der optimalen Ausnutzung vorhandener kognitiver Kapazitäten der Studierenden gerecht werden.

Um die Aufnahmebereitschaft nicht zu überfordern, wird eine Aufteilung der Video- und Audiostreams vorgenommen. Die Veranstaltung wird in mehrere Module eingeteilt, die wiederum in sinnvolle Lektionen von ca. 15 – 30 Minuten aufgespalten werden. Der Lernende wird sich innerhalb der sequentiell freigegebenen Module und ihren Lektionen frei bewegen können. Er kann zwischen den Aufgaben, Videovorlesungen und dem Skript frei wählen und sich die Umgebung an seine Vorstellungen anpassen.

3.2 Online-Skript

Die Virtuelle Vorlesung zur Europäischen Wirtschaft wird als weitere Komponente ein Onlineskript bereitstellen. Die Layoutgestaltung wird sich weitgehend an empirisch ermittelten Daten orientieren, die der Übersichtlichkeit und der Lesefähigkeit am Bildschirm dienen. Das Auge kann, so die ermittelten Daten, eine Spannweite von ca. 8 cm erfassen. Auch die Schriftgröße und der Zeilenabstand sind wichtige Größen, die zu beachten sind. Die Schriftgröße darf nicht zu klein ausfallen (>14 pt) und der Zeilenabstand sollte mindestens 1,5 Zeilen betragen. Dadurch fällt es dem Studierenden leichter, die Webseite zu lesen, ohne große zusätzliche Kopf- und Augenbewegung.

3.3 Online-Aufgaben

Online-Skripte sind hilfreich, um eine Basis an theoretischem Grundwissen zu schaffen. Jedoch neigen viele Lernende dazu, diese Seiten nur zu überfliegen, wenn sie nicht ständiger Gegenstand der Übungen bleiben. Aus diesem Grund besteht für die teilnehmenden Studenten an der Virtuellen Vorlesung zur Europäischen Wirtschaft die Möglichkeit, sogenannte Online-Aufgaben zu bearbeiten.

Ein wesentlicher Vorteil der Online-Aufgaben resultiert aus der Einbeziehung mehrerer Kontexte in virtuellen Lernumgebungen. Durch Verwendung von auf die Inhalte der Vorlesung bezogene Zeitungsausschnitte kann an aktuelle Ereignisse angeknüpft und darauf aufbauend eine theoretische Problemanalyse entwickelt werden.

Die in der Virtuellen Vorlesung zur Verfügung stehenden Online-Aufgaben sollen in erster Linie Beispiele zu wirtschaftspolitischen Problemen enthalten. Durch die Problemsituationen soll den Studierenden die Möglichkeit geboten werden, ihr erworbenes Wissen auszuprobieren und anhand der Aufgaben ihren Lernerfolg zu testen.

3.3.1 Multiple-Choice-Aufgaben

In der Virtuellen Vorlesung zur Europäischen Wirtschaft soll ein Teil der Online-Aufgaben mit einem Multiple-Choice-System (Clear Objects) umgesetzt werden. Da kurze Antwortzeiten gewährleistet werden sollen, soll das Feedback-System so weit wie möglich automatisiert werden, das heißt auf gegebene Aufgabenlösungen der Lernenden erfolgt eine sofortige Rückmeldung. Automatisierte Feedback-Systeme setzen jedoch teilweise vorstrukturierte Auswahlmodi voraus. Aus diesem Grund werden Multiple-Choice-Systeme bei der Umsetzung als vorteilhaft angesehen, da der Studierende so schrittweise Teilaufgaben bearbeiten kann.

3.3.2 Gruppenaufgaben

Zusätzlich zu den bereits beschriebenen Online-Aufgaben sollen pro Semester mehrere Gruppenaufgaben integriert werden. Diese Aufgaben umfassen im Gegensatz zu den Multiple-Choice-Systemen mehrere Themenblöcke und stellen somit eine zusammenfassende Bearbeitung der bereits behandelten Theorie dar.

Die Kooperation ist auf der Ebene der Kleingruppe angesiedelt. Diese Kleingruppen bestehen aus ca. sieben Personen, die in kontinuierlichen Arbeits- bzw. Übungsgruppen ihre Ergebnisse mit den Assistenten diskutieren. Lösungen für Gruppenarbeiten müssen weiterhin konventionell schriftlich eingereicht werden, um die Studierenden auf die Präsenzprüfung vorzubereiten und den Ablauf einzuüben. Für komplett virtuelle Gruppen besteht die Möglichkeit, die Lösungen elektronisch zu übermitteln und mittels einem Gruppenarbeits-Chat die gelösten Aufgaben mit dem Assistenten zu diskutieren.

Dem Assistenten ist es weiterhin möglich, den Fortschritt der einzelnen Gruppenmitglieder anhand statistischer Auswertungen aufzurufen und die Gesamtnutzung des Angebots zu überprüfen.

4 Schlussgedanke

Das Projekt ist darauf bedacht, dem Studenten viel Freiraum und eine möglichst große Vielfalt an Möglichkeiten zu bieten. Der Student kann neben dem klassischen pdf-Skript auch auf ein Online-Skript zurückgreifen. Er kann die in kleine Lektionen aufgeteilte Vorlesung mit eingebundenen Powerpointfolien neu erarbeiten bzw. nacharbeiten. Dies gilt für Gaststudenten ebenso wie für Regensburger Studenten, die nicht präsent waren oder bei denen es zu Verständnisschwierigkeiten kam. Dabei können die Studierenden im Video- bzw. Audiostream hin und her springen, bis sie die relevante Stelle verstanden haben. Ebenso wird es möglich, auch nur den Audiostream und die Powerpointfolien herunterzuladen, falls die Bandbreite des Internetanschlusses für bewegte Bilder nicht ausreicht.

Das erlangte Verständnis kann er mittels der oben beschriebenen Aufgabentypen überprüfen. Hierbei werden verschiedene Aufgabentypen eingesetzt, die Feedback geben können und ein hohes Maß an Interaktivität gewährleisten.

Durch die Realisierung dieses Konzepts soll es nun gelingen, die oben beschriebene Optimierung der Lernprozesse, des Lerntransfers und des Lernerfolges der Studierenden zu gewährleisten. Die Überprüfung, inwieweit diese Optimierung gelingen kann, muss sich durch die Umsetzung erweisen.