Internet-Learning
Informationen zum Projekt-Seminar im SS 2003

Marco Rademacher

15. April 2003

Zusammenfassung

Dieses Projekt-Seminar im Sommersemester 2003 wendet sich an Studierende der Informatik mit dem angestrebten Abschluss Lehramt, Magister und Diplom (Studiengebiet Anwendungsorientierte Informatik und gesellschaftliche Aspekte).

Gegenstand der Veranstaltung ist die Identifikation, Analyse und Gestaltung von Internet-Lernanwendungen. Schwerpunktmäßig werden die Möglichkeiten von kooperativem Lernen mit Hilfe des Internets untersucht.

Weitere Informationen auch im Internet unter
http://www.inf.fu-berlin.de/inst/ag-bg/lv/il/il-ss03.html

1 Organisatorisches

Titel: Internet-Learning (LV.-Nr. 19561)

Veranstaltungsform: Projekt-Seminar (S), 4 SWS

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

Ansprechpartner: Marco Rademacher, Takustraße 9, Raum 149
E-Mail: Marco.Rademacher@inf.fu-berlin.de
Tel.: 838-75146

Plenum: Dienstags, 8:30 Uhr im SR 051

Teilnahmevoraussetzungen: Besuch der Lehrveranstaltung »Partizipation im Internet« oder gleichwertige Kenntnisse: Grundlagen in der Programmierung von Webseiten und der Client-Server-Programmierung in Java, Kenntnisse zu Trends und Auswirkungen von Medien, Open-Source-Programmentwicklung. Ferner wird die Bereitschaft zur Auseinandersetzung mit englischsprachigen Texten vorausgesetzt.

Leistungsanerkennung: Diplomstudiengang Informatik im Fach "Anwendungsorientierte Informatik und gesellschaftliche Aspekte" mit 2 SWS als Projektschein und 2 SWS als Seminarschein.

Sonstiges: Alle Teilnehmer brauchen einen Account am Fachbereichsnetz Mathematik/Informatik der FU-Berlin.

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/il-ss03.html veröffentlicht. Dort gibt es auch Verweise auf andere relevante Informationen im Netz.

Im Projektseminar Internet-Learning sollen Softwaresysteme vorgestellt und kritisch betrachtet werden, die Lernvorhaben von einzelnen und Gruppen mit Hilfe des Internet unterstützen können.

Schwerpunkt bilden Systeme, die das Internet nicht vorwiegend als Datenbank vernetzter Rechner verstehen, sondern als Kommunikationsplattform global verteilter Menschen dienen und damit collaborative learning ermöglichen.

Als Beispiele dienen Multi-User-Dungeons (MUDs oder MOOs), Lernplattformen, darunter auch studentische Eigenproduktionen, wie sie bereits im Rahmen der vorangegangenen Semester in den Veranstaltungen »Internet-Learning« und »Partizipation im Internet« entstanden sind.

Die Produkte sollen hinsichtlich ihrer nachhaltigen Verwendbarkeit kritisch analysiert werden. Auf Basis der empirischen Untersuchung entwerfen die Studierenden im Rahmen des Projekts ein eigenes Internet-Lernprodukt als Neuentwicklung oder auf Basis bestehender Systeme.

Auf Wunsch kann das entstandene Produkt mit Schülern - eventuell auch im internationalen Rahmen - erprobt werden.

2 Ziele

- Professionelle Zusammenarbeit im Team
- Fähigkeit zur Ausarbeitung wissenschaftlicher Texte
- didaktisch überlegte Präsentation
- Übersicht über das Gebiet des Internet-Learning
- Fähigkeit zur Auswahl von Lernmedien bei Lehrvorhaben in Zusammenhang mit der Identifikation und Gestaltung von Randbedingungen
- Mitgestaltung der Lernmedienwelt

3 Vorgehen

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

1. Grundlagen: Lernen, Lehren im Unterricht, Chancen durch Internet-Lernumgebungen
2. Seminarteil: Analyse von internetgestützten Mehrbenutzerumgebungen, Vorstellung von Hintergrundwissen zur Realisierung im Projektteil (auch im Sinne von Labormustern)
3. Projektteil: Konzeption und Implementierung einer eigenen Lernumgebung oder Erweiterung einer bestehenden

4. Einsatz: Präsentation und Erprobung mit Schülern oder Studenten (auch international).

Schwerpunkte richten sich nach den Ideen, Neigungen und Kenntnissen der Teilnehmer.

Am Dienstag, den 22.04. wird die Gruppe aus der Lehrveranstaltung »Partizipation im Internet« ihre Software »COMETS« vorstellen.

4 Produkte

Jeder Teilnehmer arbeitet selbstständig an der Erstellung folgender Produkte mit:

1. Seminararbeit und didaktisch überlegte Präsentation in einer Kleingruppe
2. Definition und Konzeption des Software-Produkts
3. Implementierung und Nutzer-Dokumentation
4. Abschlusspräsentation

Nachhaltig gelernt wird nur beim Selber-Machen. Wir möchten, dass sich jeder Teilnehmer selbstständig und nach seinen eigenen Interessen in das Projekt einbringt und nicht jedem jeden Arbeitsschritt mit Frist vorschreiben. Um dennoch Einblick in den Frortgang des Projekts zu bekommen, bitten wir jeden Teilnehmer um die Führung einer aktuellen Projekthomepage, in der jeder seine Vorhaben dokumentiert.

5 Aussichten

Es besteht die Möglichkeit, in diesem Gebiet (auch aufbauend auf die Ergebinisse des Projektseminars) eine Studien- oder Diplomarbeit zu schreiben.

Je nach Bewilligung Förderantrags haben wir wahrscheinlich die Möglichkeit, in diesem Themengebiet ferner Werkverträge an interessierte Studenten zu vergeben.

In dieser Form wird der Zyklus aus den Veranstaltungen »Partizipation im Internet« und »Internet-Learning« nur noch im WS03/04 und SS04 angeboten.