

„Web 2.0 -Design der Wissensgesellschaft“

LV 64-166 im SS 2010

Veranstalter: Arno ROLF

Studentische Lernrealitäten?

„Der Wissenserwerb in Zeiten von Internet und E-Learning sieht an Hochschulen häufig wie folgt aus: Zunächst machen sich die Studierenden, z.B. im Rahmen einer Studien- oder Hausarbeit bei Wikipedia „schlau“, ein Einstieg ist geschafft. Anschließend wird dieses Wissen mit der Suchmaschine Google angereichert. Damit ist Überblickswissen vorhanden. Mit geschickter copy and paste-Komposition lässt sich daraus schon ein „Werk“ erstellen. Der ein oder andere Studierende gibt sich mit diesem Wissenserwerb zufrieden und bricht seinen Lernprozess hier bereits ab. Nachhaltig ist ein Studium allerdings nicht, das diesen Wissenserwerb zur Methode erhebt.“

A. Rolf 2010

Lernziele

Mit dem *und* über das Internet etwas über die zu erwartende Wissensgesellschaft lernen.

Lernen heißt, sich auf einen (kontroversen) gemeinschaftlichen Lernprozess einzulassen, der zu dokumentieren ist.

Die Präsentation der Ergebnisse (z.B. Powerpoint-Vortrag) ist dem unterzuordnen, um nicht zu sagen: zweitrangig.

Dafür sind brauchbare Software-Plattformen bzw. -Werkzeuge zu recherchieren, auszuprobieren und einzusetzen.

Mit dem *und* über das Internet etwas über die
Wissensgesellschaft lernen.

Schirmmacher, Mitherausgeber der FAZ und Autor des
Buches *Payback*:

„Im Netz gibt es zwar unendlich viel Trash, aber auch
unzählige Gedanken und Erkenntnisse, die nach
unserem bisherigen Verständnis von Intelligenz
jedermann angehen und interessieren müssten“.

Wie aber kann man das herausfinden, den Spreu vom
Weizen trennen?

Schirmmacher II

Schirmmacher glaubt, dass wir von den Informatikern ebenso wenig Unterstützung erwarten können wie von den Bulimie generierenden, Powerpoint präsentierenden Hochschullehrern.

Die entscheidende Frage SS 2010

Wie aber können Studierende lernen, welche Informationen wichtig und welche unwichtig sind? Wie kann die verbreitete Einwegkommunikation des Faktenlernens, die überwiegend den Weg vom Dozenten zum Studierenden kennt, überwunden werden, zumal die Studierenden über Blogs, Facebook etc. längst selbst Produzenten von Informationen sind und Plattformen wie Wikipedia, Google etc. zu wichtigen Bestandteilen ihrer Lernprozesse geworden sind? Und wie können Computer und Internet so eingebunden werden, dass sie Denken, Erkenntnis und Kreativität unterstützen?

„Gärten im Netz“

Alexander Kluge schlägt vor, Studierenden und Lehrenden in gemeinsamen Lernprozessen das Sammeln, Sortieren und Reduzieren der vielfältigen Netz-Informationen zu überlassen, umso die Spreu vom Weizen zu trennen. Diese legen dann, z.B. für einen Studienschwerpunkt, für die unzähligen, im Netz zu findenden, spannenden Gedanken und Erkenntnisse selbst definierte *Themengärten* oder *Gefäße* an und dokumentieren diese mithilfe von Wikis oder Weblogs. Das chaotische Netz erhält so nicht nur eine individuelle Struktur, sondern ermöglicht aktive inhaltliche Lernprozesse.

Plattformen

Mahara:

<http://mikropolis/mahara/htdocs/>

Wordpress MU:

<http://mikropolis/wordpress-mu/>

MediaWiki:

<http://mikropolis/wiki>

Prozesse der Auseinandersetzung I

(1) „Die Ära des Gedruckten (Buch, Print Newspaper) geht zu Ende. Internet, Handy und iPad sind die Totengräber“.

Gestalten Sie ein Modell für Magazine/Bücher im Jahre 2020 aus Sicht von Verlagen und Lesern.

(2) „Open Innovation/Source/Der arbeitende Kunde sind gesellschaftliche Rückschritte, weil sie die Volkswirtschaft und Arbeitsplätze zerstören und damit den gesellschaftlichen Zusammenhang aufkündigen“.

Gestalten Sie ein tragfähiges Gesellschaftsmodell 2020 mit Internet und IT.

Prozesse der Auseinandersetzung II

(3) „Das Studium der Zukunft findet im und mit dem Internet statt. Google, Wikipedia etc. sind wichtigere “Dozenten“ als die heutigen Profs. Fachwissen wird zur Selbstverständlichkeit, Innovationskompetenz und Urteilsvermögen werden zum entscheidenden Erfolgsfaktor.

Gestalten Sie die Uni 2020 mit Profs und Internet.

(4) „Die auf Internet basierende Wissensgesellschaft wird eine Gesellschaft der Gemeinschaftlichkeit (commons) und der Unentgeltlichkeit sein.“

Gestalten Sie die Gesellschaft 2020 unter den Gesichtspunkten von commons, staatlichen und marktlichen (De-)Regulierungen.

Prozesse der Auseinandersetzung III

(5) „Plattformkonzerne wie Google, Facebook, Apple & Co werden die globale Ökonomie unter sich aufteilen:“

Gestalten Sie eine Option zu dieser Zukunft 2020.

(6) „Unternehmen der Zukunft sind ein Internetknoten in einem globalen Netzwerk, ausgestattet mit allen denkbaren IT-Techniken (u.a. RFID) mit vielen schnell zu kappenden Kanten und damit hoher Flexibilität und Dynamik sowie großer gesellschaftlicher Unsicherheit“.

Gestalten Sie ihren Arbeitsplatz 2020

Technische Supervision & Beratung

Falls gewünscht kann sich eine Gruppe ausschließlich mit der Recherche, Auswahl und Beratung von Plattformen und Werkzeugen beschäftigen.

2. Teil: Revision bzw. Verbesserung von *mikropolis.org*

Was wir erwarten ...

Der Prozess der Auseinandersetzung und der Lernprozess sind in einer Plattform, z.B. Blog zu dokumentieren.

Der inhaltliche Rechercheprozess im Internet ist systematisch zu strukturieren, z.B. in Form von „Themengärten“.

Zu präsentieren ist der Lernprozess und der Prozess der Auseinandersetzung mit dem Thema sowie der gemachten Erfahrungen.

Des Weiteren sind Angemessenheit und Erfahrungen mit der verwendeten Plattform/Werkzeug vorzustellen.