

Social Software für soziales Lernen Virtuelle Jugend-Communities und körperliche Präsenz (SOL)

Bachelorprojekt Digitale Medien/Medieninformatik WiSe 2007/08 und SoSe 2008

Modul 901-1, 14 ECTS

Plenum und Arbeitsvorhaben mit Abschlussveranstaltung: freitags

Begleitende Lehrveranstaltung: Digitale Medien in der Bildung (Schelhowe)

Weitere empfohlene Lehrveranstaltungen: Media Engineering (Breiter)

Maximale Teilnehmer/innenzahl: 20

Motivation

Virtuelle Gemeinschaften werden von einer rasch wachsenden Zahl junger Menschen genutzt. Im Begriff der "Rich Internet Applications (RIA)" oder dem des „Web 2.0“ wird die Vision angesprochen, dass „Virtuelle Umgebungen“ ein Potenzial bieten, sowohl Menschen zu einer aktiven Teilnahme an der Erstellung von Inhalten zu motivieren, als auch neue soziale Kontakte zu knüpfen. Mittels Computerintelligenz wird aus individuellen Einzelbeiträgen ein gemeinsames Ganzes und neue Gemeinschaften von Nutzer/innen entstehen.

Es stellt sich die Frage, wie diese Anwendungen auch für Bildungsprozesse genutzt werden können. Bildung ist immer ein aktiver, selbstbestimmter Prozess, und er ist ein sozialer Prozess, in dem man sich mit anderen austauscht. Dabei kommt es insbesondere auch auf die Art der Vermittlung zwischen virtuellen und physikalisch-stofflichen Wirklichkeiten an.

Ziel und Gegenstand

In dem Bachelorprojekt „Social Software für soziales Lernen“ sollen Werkzeuge/Anwendungen entwickelt, angepasst und auf ihre Tauglichkeit für soziales Lernen von Jugendlichen überprüft werden.

Vorstellungen wie sie in Begriffen wie RIA oder „Web 2.0“, im Blogging, in Wikis, im Tagging, in der Bildung virtueller Gemeinschaften, usw. zum Ausdruck kommen, sind Ausgangspunkt. Neue Internet-Technologien (wie z.B. AJAX) erlauben die Entwicklung dynamischer und flexibler Anwendungen mit innovativen Interaktionskonzepten. Dabei spielen auch soziale Kontexte und soziale Netzwerke eine große Rolle. In Anwendungen wie Twitter (<http://twitter.com/>) können aktuelle Gefühle oder Gedanken ausgedrückt werden, Tagging-Systeme wie Delicious (<http://del.icio.us/>) benutzen zur Navigation Folksonomies, die aus der Menge der Tags der einzelnen Benutzer erzeugt werden, und durch Geo-Tagging werden Objekte an reale Plätze gebunden.

Die Chancen, die solche Technologien für das soziale Lernen junger Menschen (unter 18) bieten können, sollen erkundet, in Anwendungen umgesetzt, gestaltet und eingesetzt werden. Dies geschieht in enger Kooperation mit einer Gemeinschaft, die auf physischer Präsenz beruht, z.B. einer Schule oder einem Freizeitzentrum. Ästhetik, Design, Interaktionskonzepte und Gebrauchstauglichkeit, welche die Imaginationen der Jugendlichen beflügeln, werden dabei eine besondere Rolle spielen. Die neuen Technologien der social software sollen die umzusetzende Anwendung prägen.

Ein Ziel, das mit den zu erstellenden virtuellen Umgebungen verfolgt werden soll, ist es, den jungen Menschen ihre existierenden Gemeinschaften bewusst zu machen als solche, die sie durch ihr eigenes Handeln herstellen (oder auch zerstören). Die Jugendlichen sollen in den Prozess der Entwicklung einbezogen werden und dabei auch technische Zusammenhänge verstehen lernen.

Damit sollen auch Bedingungen geschaffen werden, dass die Plattform nach Abschluss des Bachelor-Projektes in der jeweiligen Gemeinschaft weiter gepflegt werden kann. Darüber hinaus werden ethische Aspekte sowie der Datenschutz eine Rolle spielen.

Im Projekt geht es um Social Software, um Ästhetik, Interaktionskonzepte und Design, um Verständnis für Bildungsprozesse und um gesellschaftliche Fragestellungen.

Vorgehen

WiSe 2007/08:

Während des WiSe 2007/08 werden die Kontakte zu einer oder mehreren Einrichtungen hergestellt bzw. gefestigt. Existierende Anwendungen aus dem Bereich RIA bzw. Social Software werden theoretisch und praktisch erkundet. Mit einer Arbeitsgruppe aus dem Anwendungsfeld werden Ideen und Anforderungen entwickelt. Die Ziele und Fragestellungen werden präzisiert. Ein Fundament bildet die Lehrveranstaltung „Digitale Medien in der Bildung“ (Schelhowe, mittwochs 15:00-19:00 Uhr), das allen Projektmitgliedern dringend empfohlen wird. Darüber hinaus wird die Teilnahme an der Veranstaltung Media Engineering (Breiter) empfohlen.

Am Ende des Semesters sollen erste Prototypen erstellt sein, die mit einer Gruppe aus dem Anwendungsbereich erprobt und ausprobiert werden können. Ein Zwischenbericht wird erstellt.

SoSe 2008:

Das zweite Semester dient dazu, die/den Prototypen im Feld zu implementieren, auszuprobieren, weiter zu entwickeln und einzuführen. Beobachtungen, Protokolle und Interviews dienen einer ersten Rückmeldung über Erfolg oder Misserfolg der Anwendung.

Das Erreichte wird praktisch gesichert, theoretisch reflektiert, öffentlich präsentiert und im Projektbericht dargestellt.

Das Projekt beginnt mit einem Kick-off-Wochenende. Es dient dem Aufbruch in zweisemestrige Gemeinsamkeit, der Formulierung der gegenseitigen Erwartungen, dem inhaltlichen Einstieg in das Thema sowie der Selbstorganisation des Projektes. Wesentliche Begriffe und Einsichten werden in einer ersten Näherung erarbeitet. Für Fantasie und Ideenfindung (Was ist möglich? Welche Funktionen und Tools sind interessant? Was macht Spaß? Wofür lassen sich die Jugendlichen begeistern? ...) soll viel Platz sein, und der Kreativität der Teilnehmer/innen sollen keine Grenzen gesetzt werden, auch wenn wir am Ende an eine konkrete Umsetzung denken.

Veranstaltungszeiten

- Freitag bis Sonntag TT.MM.JJ: Kick-Off-Wochenende. Start des Projekts
- freitags 10:15 Uhr: Projektplenum und Forum (Gäste, Performances, Referate, etc.), vorher und anschließend Kleingruppen, Arbeitsvorhaben
- Mittwochs 15:00-19:00: Lehrveranstaltung „Digitale Medien in der Bildung“

Voraussetzungen:

Grundkenntnisse in Web-Anwendungen und im Programmieren; Neugier auf die Geheimnisse sozialer Gemeinschaften; Interesse am Erkunden von Zusammenhängen zwischen Technologie und sozialen Prozessen und zum Überschreiten von disziplinären Grenzen; Bereitschaft zur Beschäftigung mit Pädagogik und Lerntheorien; Lust mit Kindern/Jugendlichen zu arbeiten; Spaß am Konstruieren und ästhetischen Gestalten.

Arbeitskapazität für das Projekt von ca. 420 Stunden insgesamt, dies kann sich je nach Organisation und Verlaufsplanung unterschiedlich verteilen in den Semesterwochen bzw. vorlesungsfreier Zeit. Auf das individuelle Zeitbudget der Studierenden soll Rücksicht genommen werden.