

# Kompetenzerwerb für nachhaltiges Lernen in Web 2.0-basierten Lernercommunities

Henrike Hamelmann



Dr. Ilona Buchem



# Gliederung

- 1. Kurzvorstellung Projekt Mediencommunity 2.0**
- 2. Didaktische Konzeption der Mediencommunity**
- 3. Beispiel: Blended Learning Angebot  
„Projektmanagement in der Medienproduktion“**

# 1. Kurzvorstellung Mediencommunity 2.0

## Wissensnetzwerk für die Druck- und Medienbranche

### ■ Förderung



EUROPÄISCHE UNION  
Europäischer Sozialfonds

### ■ Projektpartner



BEUTH HOCHSCHULE FÜR TECHNIK BERLIN  
University of Applied Sciences



Institut für Medien- und  
Kompetenzforschung



HOCHSCHULE  
FÜR ANGEWANDTE  
WISSENSCHAFTEN - FH  
MÜNCHEN



Zentral-Fachausschuss  
Berufsbildung Druck und Medien

The screenshot shows the homepage of the 'mediencommunity 2.0' website. At the top, there is a navigation bar with 'Sitemap' and 'Hilfe' links, and a login section for 'Benutzername' and 'Passwort'. Below the navigation is a main banner with a grid of icons representing different activities: 'Wissen + Nachschlagen', 'Vernetzen + Mitmachen', and 'Lernen + Lehren'. Each icon has a corresponding text block describing the activity. For example, 'Wissen + Nachschlagen' mentions Wikis, Blogs, and Podcasts. The right side of the page features a search bar, a 'Tagcloud', a 'Projekt' section with a photo, a 'Kalender' for July 2009, a 'Freunde-Liste (24)' with profile pictures, and a 'Projektförderung' section with logos for BMBWF and ESF. At the bottom, there are several menu buttons for 'Fachthemen', 'Mediengestaltung', 'Druck', 'Wartungsverarbeitung', and 'Management + Ökonomie', along with a footer containing 'Kontakt', 'Impressum', 'Datenschutz', 'Presse', and 'Feedback'.



**Wissen +  
Nachschlagen**



Sie wollen wissen, was Wikis, Blogs und die Web-2.0-Welt per Klick? Alles Wissenswerte zum Thema Mediacasts, Glossare, Bildungslandkarte, Metasuche, Tutorials, Lernspiele, Interview mit Professor Dr. Anne König von der Beuth Hochschule für Technik Berlin.

>> mehr

**Vernetzen +  
Mitmachen**



Sie wollen sich mit Experten in der Druck- und Medienbranche vernetzen? Dann betreten sie unser Forum, besuchen Sie Fachforen, Experten-Blogs, die Trainercommunity, oder bereiten Sie sich auf Prüfungen vor.

**Lernen +  
Lehren**




Keine Lust allein zu lernen? Dann gründen Sie eine Lerngruppe! In der Mediencommunity können Sie sich zusammen mit anderen zusammenfinden. Sie haben sich schlecht vorbereitet? Dann sind Sie in unserer Prüfungsvorbereitungswiki mit!

- Wissen und Nachschlagen
- Wissenslandkarte
  - Glossar
  - Wiki
  - Literatur
  - Mediencenter
  - Wissenskanon

- Vernetzen und Mitmachen
- Foren
  - Blogs
  - Gruppen
  - Trainercommunity
  - Lerntandem
  - Prüfungsvorbereitung

- Lernen und Lehren
- Portfolio
  - Tutorials
  - Module/Kurse
  - Übungspool
  - Lerngruppen
  - Wiki

Suchbegriff eingeben  [Erweiterte Suche](#)

**Tagcloud**

Mediengestalter  
didaktik **Berufsweg** Drucker  
Software Prüfung **Web**  
**2.0** Siebdrucker  
Lernmodule Flexograf  
Design Wiki

>> mehr

**Projekt**



Print- und Digitalmedien-gestaltung

**Kalender**

Jul 2009

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

**Projektteam**



**Freunde-Liste (24)**



Prof. Dr. Martin Delp  
Hochschule München



Prof. Dr. Anne König  
Beuth Hochschule für Technik Berlin

>> mehr

**Projektförderung**



Bundesministerium für Bildung und Forschung



ESF  
Europäischer Sozialfonds für Deutschland

EUROPÄISCHE UNION

- Fachthemen
- Mediengestaltung
  - Druck
  - Weiterverarbeitung
  - Management + Ökonomie

# Zielgruppe

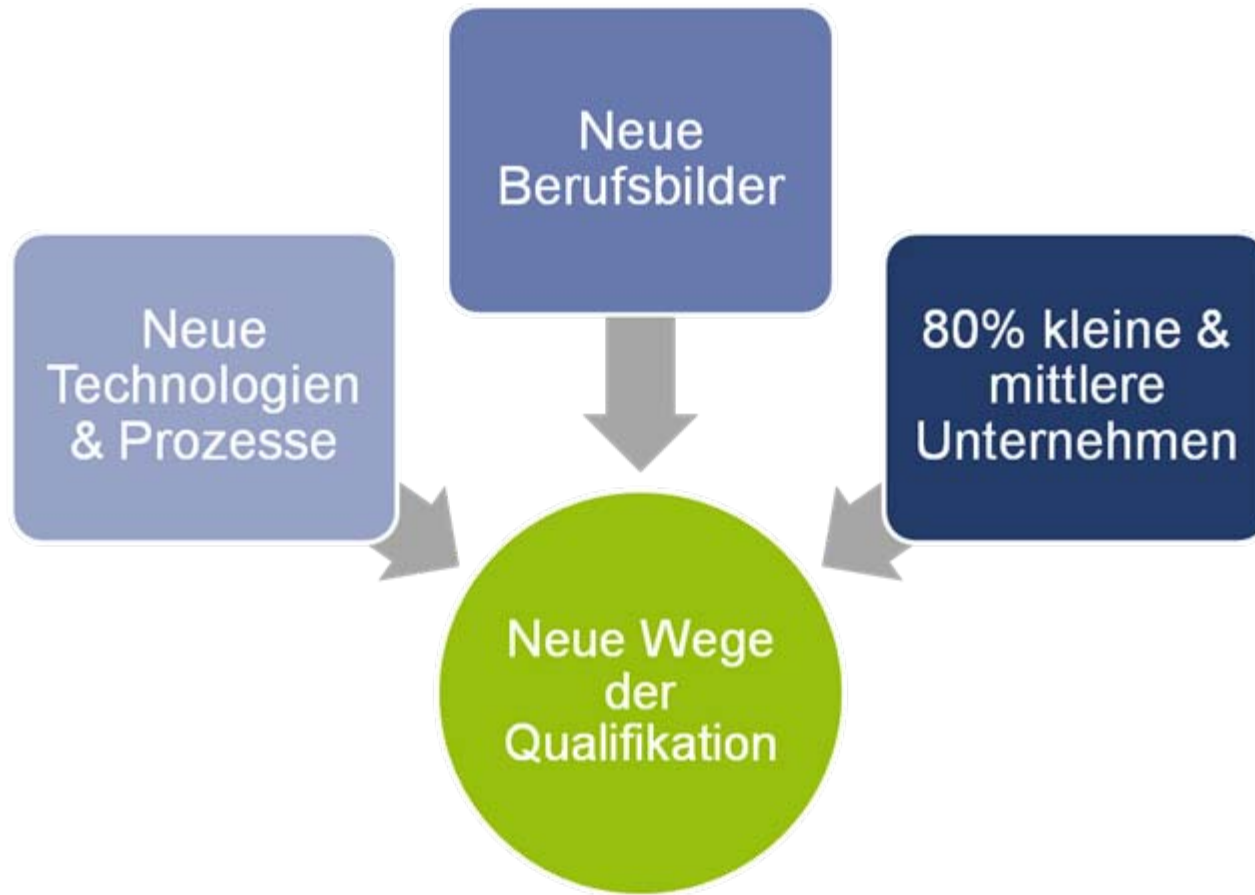
- Alle, die in der Druck- und Medienbranche lernen, lehren und arbeiten.

Teilbranche	Zahl der Beschäftigten
Druckindustrie	197.000
Verlagsgewerbe	184.000
Werbebranche	181.000

Quelle: Eurostat 2006

- Insbesondere Vorstufe, Druck und Weiterverarbeitung, z.B. Mediengestalter, Drucker und Buchbinder
- Berufsausbildung, Studium und Weiterbildung

# Herausforderungen für die Branche



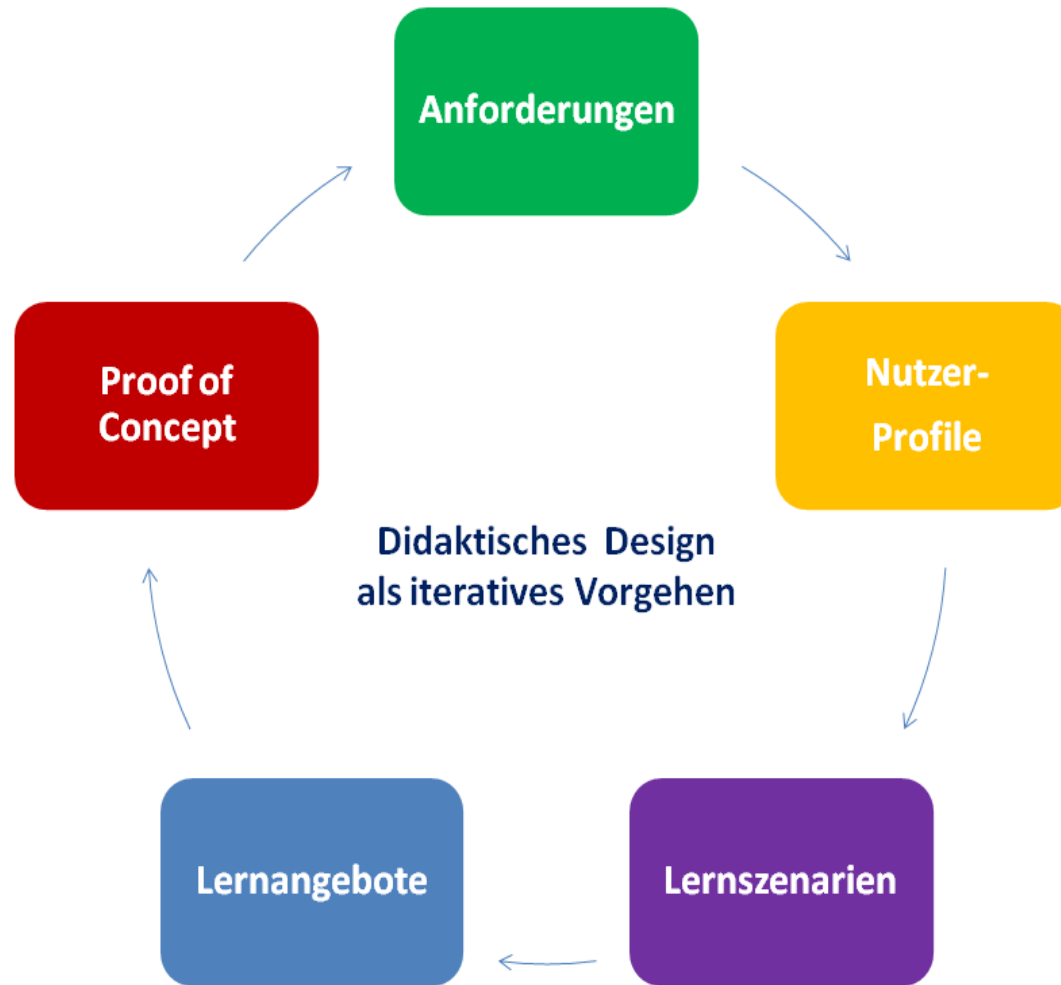
# Was sind die Ziele der Mediencommunity?

- Mehr zeitliche und räumliche Flexibilität
- Steigerung der Transparenz von Aus- und Weiterbildung
- Nachhaltigkeit der Aus- und Weiterbildung
- Förderung des selbstorganisierten und informellen Lernens
- Netzwerkbildung in der Druck- und Medienbranche unterstützen
- Lebenslanges Lernen ermöglichen
- Erhöhung der Durchlässigkeit von Bildung

# Welche Kompetenzen wollen wir fördern?

- **Fachwissen** für die Druck- und Medienbranche
- **Medienkompetenz** durch Umgang mit neuen Lernformaten im Internet
- **Selbstorganisationskompetenz**: Planung und Organisation der eigenen Weiterbildung
- **Soziale Kompetenz**: Austausch und Kooperation

## 2. Didaktische Konzeption





**Wissen +  
Nachschlagen**



Sie wollen wissen, was Wikis, Blogs und...  

- Mediacasts
- Glossare
- Bildungslandkarte
- Metasuche
- Tutorials
- Lernspiele

 Interview mit Professor Dr. Anne König von der Beuth Hochschule für Technik Berlin.

>> mehr

**Informieren**

**Vernetzen +  
Mitmachen**



Sie wollen sich mit Experten in der...  

- Prüfungsvorbereitungswiki
- Fach-Foren
- Experten-Blogs
- Trainer-Community

 ...

**Kooperieren**

**Lernen +  
Lehren**



Keine Lust allein zu lernen? Dann...  

- Lernmodule
- betreute Lerngruppen
- unbetreute Lerngruppen
- ePortfolio

 ...

**Qualifizieren**

Suchbegriff eingeben



Erweiterte Suche

**Tagcloud**

Mediengestalter  
didaktik **Beuth** Drucker  
Software Prüfung **Web**  
**2.0** Siebdrucker  
Lernmodule Flexograf  
Design Wiki

>> mehr

**Projekt**



**Kalender**

Juli 2009						
Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
			1	2	3	4 5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

**Projektteam**



**Freunde-Liste (24)**



Prof. Dr. Martin Delp  
Hochschule München



Prof. Dr. Anne König  
Beuth Hochschule für Technik Berlin

>> mehr

**Projektförderung**



Wissen und Nachschlagen

- Wissenslandkarte
- Glossar
- Wiki
- Literatur
- Mediencenter
- Wissenskanon

Vernetzen und Mitmachen

- Foren
- Blogs
- Gruppen
- Trainercommunity
- Lerntandem
- Prüfungsvorbereitung

Lernen und Lehren

- Portfolio
- Tutorials
- Module/Kurse
- Übungspool
- Lerngruppen
- Wiki

Fachthemen

**Mediengestaltung**

**Druck**

**Weiterverarbeitung**

**Management +  
Ökonomie**

# Formen von Lernercommunities

## Qualifizieren

### Learning Community

- **Formell**
- vom Tutor geplant und betreut
- Lernmodule
- Lerngruppen

fremdorganisiert

## Informieren & Kooperieren

### Community of Practice

- **Informell**
- Transfer in die Praxis
- gemeinsames Lernen mit Lernpartnern

selbstorganisiert

### Individuelles Lern-Netzwerk

- **Informell**
- durch Lerner selbst initiiert
- Aufbau eines Netzwerkes über die ursprüngliche Gruppe hinaus

selbstinitiiert

# 3. „Qualifizieren“ durch Lernmodule

## Beispiel: Blended Learning Szenario

### „Projektmanagement in der Medienproduktion“

The image shows a screenshot of the 'medien community' website. On the left, a 'Lerngruppe' (Learning Group) section is highlighted with a blue box. It features a navigation menu with 'Wissen + Nachschlagen', 'Vernetzen + Mitmachen', and 'Lernen + Lehren'. Below this are three columns of text describing the benefits of the community, such as finding resources, networking with experts, and learning from others. On the right, a 'Lernmodul' (Learning Module) section is highlighted with a blue box. It shows the 'Medienprojektmanagement' module page, which includes a sidebar with navigation options like 'Startseite', 'Lerneinheiten', 'Lernziele', 'Suchen', 'Download', 'Ansprechpartner', 'Literatur', and 'Impressum'. The main content area contains a 'Modulbeschreibung und Lernziele' section, followed by a detailed description of the module's content and objectives, and a list of learning goals.

**Lerngruppe**

medien community Das Wissensnetzwerk der Druck- und Medienbranche

Suchbegriff eingeben

Tagcloud

Mediengestalter didaktik [Web 2.0](#) Siebdrucker Software Prüfung Web 2.0 Siebdrucker Lernmodule Flexograf Design Wiki >> mehr

Kalender

Freunde-Liste (24)

Prof. Dr. Martin Delp Hochschule München

Prof. Dr. Anne König Beuth Hochschule für Technik Berlin

Projekt

Projektteam

Projektförderung

Bundesministerium für Bildung und Forschung

ESF

Europäische Union

Wissen + Nachschlagen

Vernetzen + Mitmachen

Lernen + Lehren

Wissensstandkarte

Glossar

Wiki

Literatur

Mediencenter

Wissenskanal

Ferien

Gruppen

Trainercommunity

Lernstadien

Prüfungsvorbereitung

Portfolio

Tutoriale

Module/Kurse

Übungspool

Lerngruppen

Wiki

Kontakt

Impressum

Datenschutz

Presse

Feedback

Medienprojektmanagement

Startseite

Lerneinheiten

Lernziele

Suchen

Download

Ansprechpartner

Literatur

Impressum

**Modulbeschreibung und Lernziele**

Im Modul Medienprojektmanagement erhalten Sie eine theoretische und praktische Einführung in das Thema Projektmanagement.

Am Beispiel eines Konzeptionsprojektes lernen Sie die verschiedenen Projektphasen vom Projektstart, über die Planung, Durchführung bis hin zum Abschluss eines Projektes kennen. Dabei werden Ihnen Kreativitätstechniken und verschiedene Methoden der Projektplanung für den Einsatz in ihrem Projekt vermittelt.

Während einer praktischen Modulphase planen, erstellen und präsentieren Sie im Team eine Medienkonzeption. Dabei sollten Sie die im Kundenbriefing genannten Anforderungen berücksichtigen und wenden die erlernten Projektmanagementmethoden an.

Nach Abschluss des Moduls sollten Sie

- theoretische Grundlagen des Projektmanagements beherrschen und diese auf ein Medienprojekt übertragen können
- Projektanforderungen kundenorientiert erfassen und umsetzen können
- Kreativitätstechniken kennen und diese zielgerichtet für die Ideenfindung und Problemlösung einsetzen können
- die erarbeiteten Projektergebnisse in einer fiktiven Kundenpräsentation präsentieren können
- Techniken und Werkzeuge zur Zusammenarbeit in virtuellen Teams und Probleme der Projektkommunikation kennen

© 2009 FH Berlin. All rights reserved.

Synchrones Lernen

medien  community 2.0

# Ziele des Blended Learning Szenarios

- Fachkompetenzen im Bereich Projektmanagement
  - Förderung der Medienkompetenz (Web 2.0)
  - Anleitung zum selbstorganisierten Lernen in Lern-Netzwerken und Communities of Practice
- Förderung des nachhaltigen und lebenslangen Lernens

# Förderung des Community-Building

## Online-Identität

- Profil
- Präsenz
- Reputation

## Online-Beziehungen

- Kontakte finden
- Gruppen bilden
- Kommunikation
- Kennenlernen
- Teambuilding

## Online-Aktivitäten

- Selbstlernen
- Gruppenlernen
- Kollaboration
- Austausch

In Anlehnung an:  
Soziale Theorie des Lernens, Wenger (2000)

# Online-Aktivitäten

## Gruppenübungen zum Erlernen verschiedener Tools



**Welche Beispiele für Projekte und Routineaufgaben, die sie aus ihrem Arbeitsalltag kennen, fallen Ihnen spontan ein?**

Posten Sie im Forum zu Lerneinheit 1 einen Eintrag unter „[Projekte und Routineaufgaben](#)“, in dem Sie mindestens ein Beispiel für ein Projekt und für eine Routineaufgabe geben.

# Anwendung der Tools für die Projektarbeit

- Kommunikation im Team
  - Foren
  - Einsatz eines Projektblogs
  - Microblogging/Chat/Instant Messaging
- Erstellen eines Projektmanagement-Glossars
- Linkliste zum Projektmanagement
- Dokumentation der Arbeiten im Projektwiki

# Mehrwert schaffen

- Inhalte der Lerngruppe sind auch nach dem Kurs jederzeit einsehbar (Projektwiki, Glossar, Linklisten)
- Angebote der Mediencommunity aus den Bereichen „Informieren“ und „Kooperieren“ kennenlernen
  - Weiterbildungslandkarte
  - Mediacasts
  - Tutorials
  - Medien-Wiki
  - ...
- Kontakte aus der Druck- und Medienbranche

# Übergangsangebote

- Betreute Lerngruppen
  - Fachenglisch
  - Digitale Bildbearbeitung
- Prüfungsvorbereitungswiki
- Unbetreute Lerngruppen mit vorgegebenen Inhalten
- ...

# Förderung des nachhaltigen Lernens

## Community

- Grundfunktionen zur Verfügung stellen
- Online-Identität
- Online-Beziehungen
- Online-Aktivitäten

## Formelle Szenarien

- Tools erlernen
- Anwendung der Tools in Praxissituation
- Mehrwert schaffen
- Teambuilding unterstützen

## Übergangsformen

- Angebote mit abnehmendem Betreuungsfokus schaffen

# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

## Weitere Infos und Kontakt

[www.mediencommunity.de](http://www.mediencommunity.de)

Twitter: [mediencommunity](#)

medien  community <sup>2.0</sup>

### **Henrike Hamelmann**

Hochschule München

Fakultät für Druck- und Medientechnik

E-Mail: [henrike.hamelmann@hm.edu](mailto:henrike.hamelmann@hm.edu)

### **Dr. Ilona Buchem**

Beuth Hochschule für Technik

FB I Wirtschafts- und  
Gesellschaftswissenschaften

E-Mail: [buchem@beuth-berlin.de](mailto:buchem@beuth-berlin.de)