



Soziale Kompetenzen und neue Medien - ein Widerspruch?

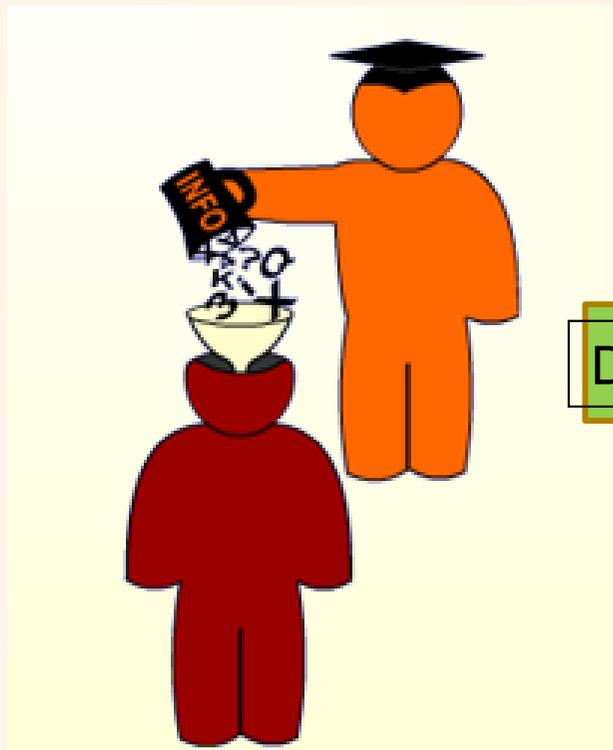
Formatvorlage des Untertitelmasters durch Klicken bearbeiten

Dr. Markus Walber

markus.walber@uni-bielefeld.de

Digitale Lehr-Lern-Innovation

Lehren und Lernen
(antiquiert)



Lehren und Lernen
(innoviert)



Digitale Revolution

In Anlehnung an: <http://www.jiscinfonet.ac.uk/InfoKits/effective-use-of-VLEs/intro-to-VLEs/introtovle-approaches> (Stand: 24.06.2008)

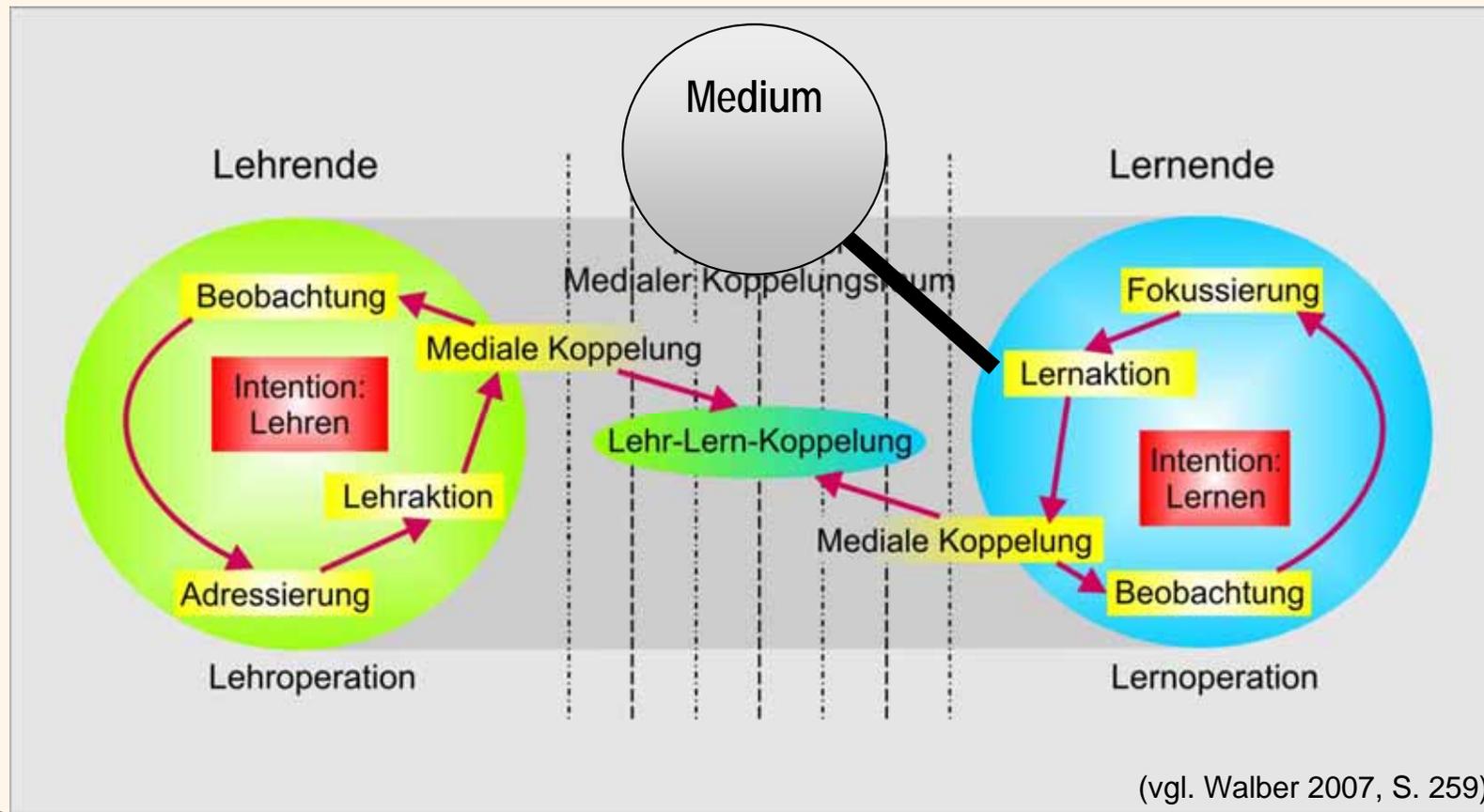
Zukunftsszenario (1)



Zukunftsszenario (2)

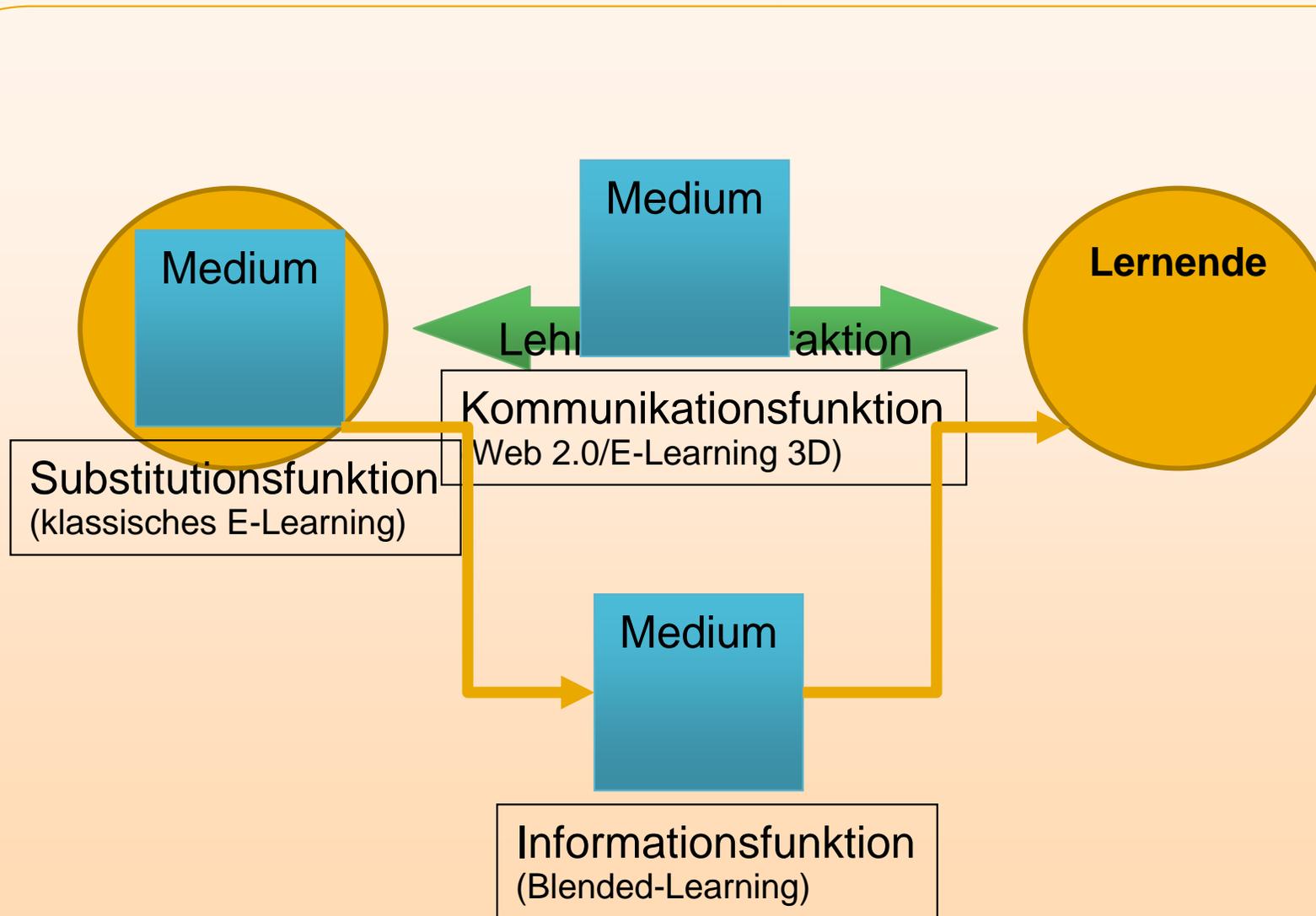


Sozialität und Soziale Kompetenzen

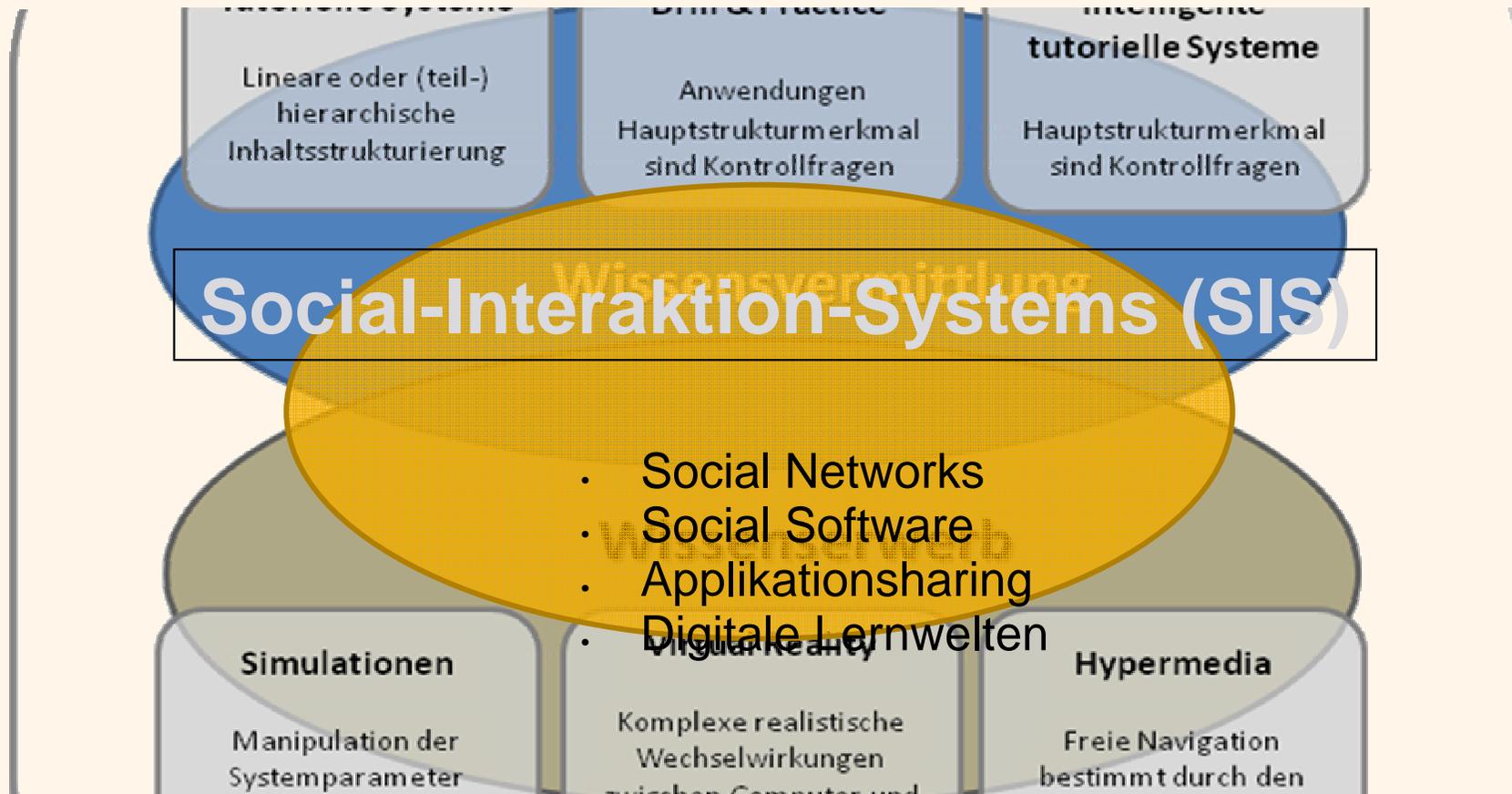


- Sozialität entsteht durch rekursive Koppelungen von Subjekten
- Soziale Kompetenzen sind die Fähigkeiten diese Koppelungen zu ermöglichen und zu gestalten.

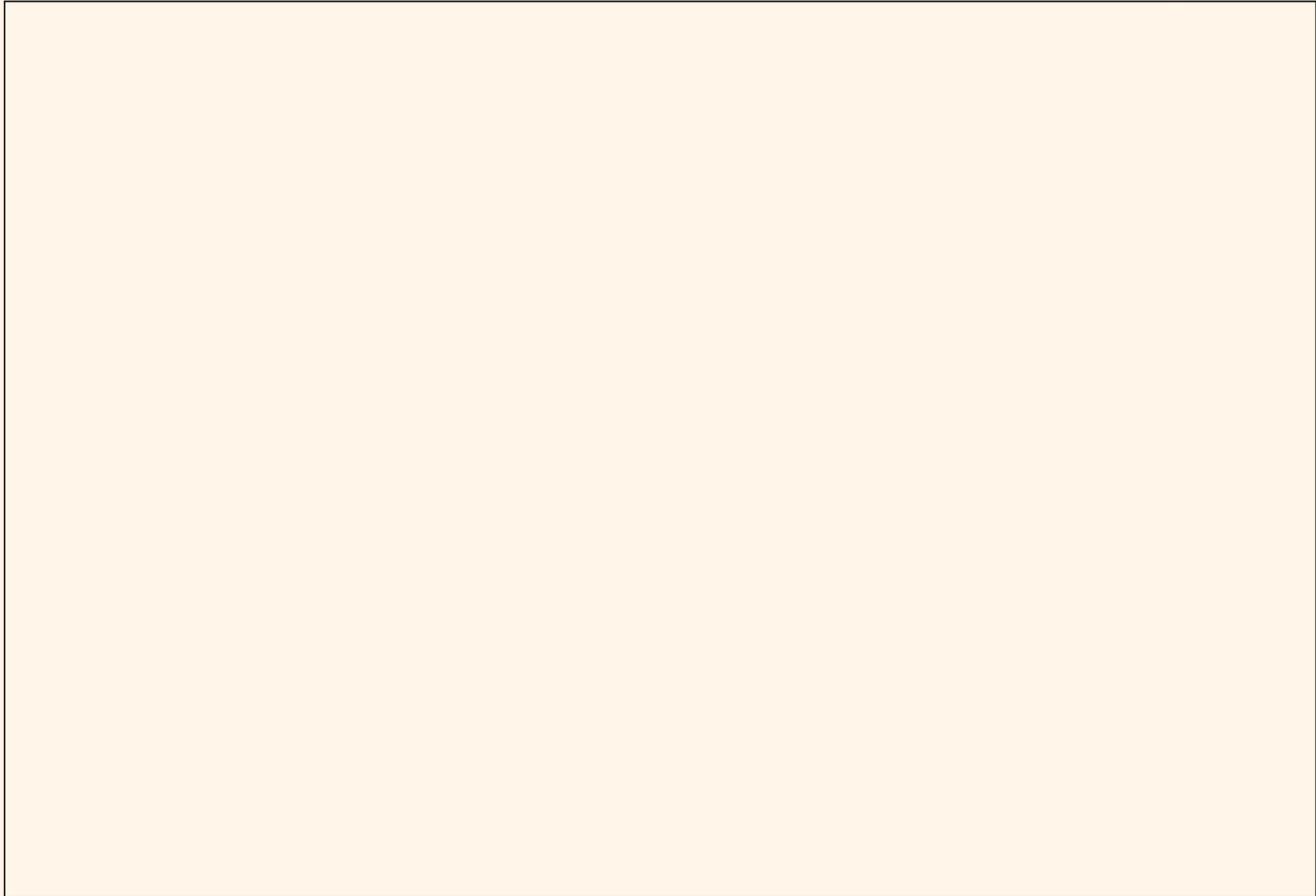
Vom Informations- zum Kommunikationsträger



E-Learning-Anwendungen

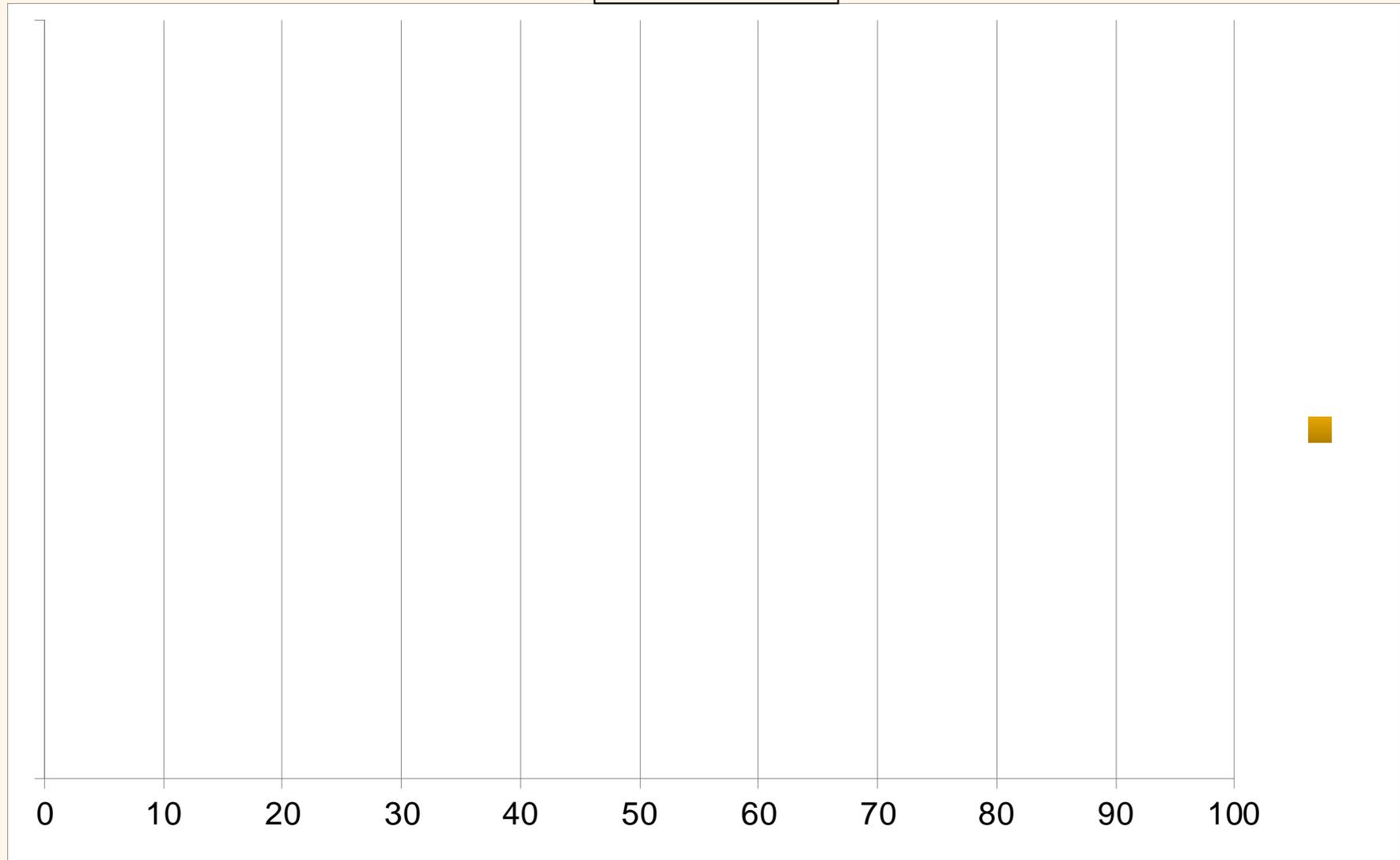


Aktuelle Weiterbildungsempirie



Soziale Interaktion und Nutzen von E-Learning

Angaben in %



Grenzen von klassischem E-Learning²

- eingeschränkter sozialer Lernkontext
- gering ausgeschöpfte Selbststeuerungspotenziale
- relativ statisch
- eingeschränkte Handlungsoperationen (Methoden)
- synchrone Interaktionen werden kaum realisiert
- Schaffung von Sozialität erfordert hohen Aufwand in Relation zu Effekten

Soziales E-Learning durch digitale 3D-Welten



Theoretische Bildungspotenziale von Web3

- **SL liefert einen sozialen Lernkontext**
 - direkte und unkomplizierte Kommunikation und Interaktion
 - synchrone Kollaboration
 - gemeinsames Explorieren
 - Integration informeller Kontexte
- **SL liefert neue Möglichkeiten zur methodischen Gestaltung**
 - unterschiedliche Lernsettings und Methoden
 - Einbindung von unterschiedlichen Medien (Sound, Video, Präsentation)
- **SL ist Lernraum keine ‚Platt(e)Form‘**
 - visuelles Raumerleben
 - Auditives Raumerleben
- **Hohe Partizipationsmotivation durch Immersion**
- **Schnittstellen zu anderen E-Learning-Plattformen**

Virtuelles Weiterbildungsforum



Virtuelle Sprechstunde



Seminare mit Studierenden



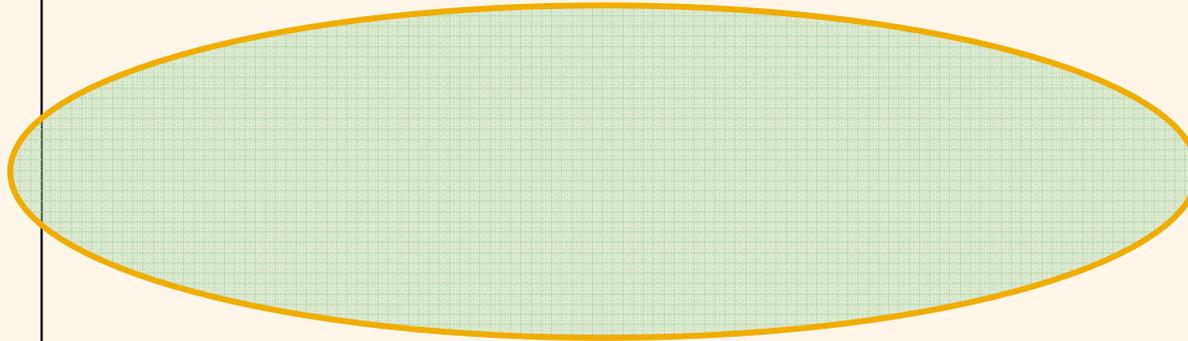
Projektsitzungen



Studieren ab 50



Bildungspotenziale von Second Life



(© Walber
2009)

Soziale Kompetenzen durch neue Medien - ein Widerspruch?

Wirkung:

Neue Formen des E-Learnings führen zu einer kommunikativen und emotionalen Dynamisierung von Lernprozessen

Anforderung:

Entwicklung sozialer Kompetenz unter Einbeziehung neuer medialer Kulturtechniken

Kontakt:

Projekt E-Learning 3D: