

**Workshop „e-learning Plattformen  
Merkmale, Auswahl und Einsatz.“  
des Bundesministeriums für Bildung und Forschung  
13./14. November 2001, Köln**



**Ergebnisbericht zum  
Workshop 1 „Kriterien und Auswahlstrategien“  
(Trahasch, Kraus, Efferth)**

**Teilnehmer:** siehe Teilnehmerliste im Forum

**Moderatoren:** S. Trahasch, G. Kraus

**Berichtersteller:** T. Efferth

Von den Moderatoren wurden 4 Themenvorschläge gemacht, die durch weitere Themenwünsche der Workshop-Teilnehmer ergänzt wurden:

1. Universitätsspezifische Kriterien von Lehr-/Lernplattformen
  - a) Anbindung von Autorensystemen
  - b) Portabilität
  - c) zentrale – dezentrale Lösungen
2. *e-learning* Standards
3. „Fallen“ bei der Auswahl von Lehr-/Lernplattformen
  - a) Gewichtung von Auswahlkriterien
  - b) Pilotierung
4. Einrichtung einer *Taskforce* „Evaluation“
5. Interaktivität und Kommunikation von Lehrenden und Lernenden
6. Didaktische Szenarien, alternative Lehr-/Lernsysteme
7. Definition Lehr-/Lernplattform (Grundfunktionalitäten, didaktische Modelle)

In offener Abstimmung wurde ein Themen-*Ranking* vorgenommen. Die zwei Themen mit den meisten Stimmen wurden im *Workshop* diskutiert, die anderen Themen sollen im Diskussionsforum der GMW aufgegriffen werden.

## **Thema 1: Universitätsspezifische Kriterien von Lehr-/Lernplattformen**

### **Autorensysteme**

- Es werden „offene“ Plattformen benötigt, die alle *internetfähigen* Standardformate, verschiedene Autorensysteme und Kommunikationstools unterstützen.
- Zur Korrektur von Fehlern, für Ergänzungen und Erweiterungen muss eine Versionierung möglich sein. Dies kann prinzipiell über einen *online*-Editor oder *offline* geschehen.
- Trotz Offenheit von Plattformen darf es nicht zu Medienbrüchen kommen.
- Relevant ist weniger die Gesamtheit aller Funktionalitäten, die in einem System enthalten sind, als vielmehr die Funktionalitäten, die tatsächlich vor Ort von Lehrenden und Lernenden benötigt werden.

### **Portabilität**

- Um eine Migration zwischen verschiedenen Plattformen zu erleichtern, sollten bereits bei der Inhaltserstellung Standards mit berücksichtigt werden.
- Eine Portabilität wird erleichtert durch eine starke Modularisierung der Inhalte und dynamische Seitengestaltung.
- Bei vielen Plattformen zeichnet sich die Benutzung von IMS-Standards ab, so dass sich diese möglicherweise langfristig durchsetzen werden.

### **Zentrale/dezentrale Lösungen**

- Zur Generierung von Lernobjekten ist ein Minimalteam, bestehend aus einem Informatiker, einem Mediendidaktiker und einem Designer notwendig. Dies spricht für eine zentrale Strukturgebung.
- Die medientechnische Realisierung geht in der Regel von einer Zentralstelle (Rechenzentrum, Kompetenzzentrum) aus.
- Die Verantwortlichkeit für die Inhalte ist dezentral und liegt bei den einzelnen Hochschullehrern (einzelne Kurse) oder bei Fachbereichen (Studienabschnitte, ganze Studiengänge).
- Die Entscheidung, ob man eine eher zentrale oder eher dezentrale Struktur wählt, hängt von den örtlichen Gegebenheiten ab.
- Die Lizenzbedingungen für Plattformen sind ebenfalls ein Einflussfaktor. Die Lizenz für eine ganze Hochschule kann in der Summe kostengünstiger sein, als Einzellizenzen für mehrere Fachbereiche.

## Thema 2: „Fallen“ bei der Auswahl von Lehr-/Lernplattformen

### Gewichtung von Auswahlkriterien

- Durch die Fülle von Kriterien (350 – 400) und Plattformen auf dem Markt (>200) besteht die Gefahr, dass sich der Auswahlprozess hinauszögert.
- Dennoch müssen Entscheidungen häufig unter Zeitdruck getroffen werden. Dies kann dazu führen, dass technische Merkmale von Plattformen im Entscheidungsprozess überwiegen und andere Charakteristika ungenügend berücksichtigt werden, z. B.
  - die Definition von Zielvorstellungen
  - die Definition von Zielgruppen
  - didaktische Erfordernisse
- Diejenigen *Workshopteilnehmer*, welche bereits Lernplattformen einsetzen, berichteten von ihren Erfahrungen:
  - Lernplattformen sollten offen sein für technische Weiterentwicklungen und für den Austausch von Lerninhalten.
  - Man sollte sich an nur den *Tools* orientieren, welche die Benutzer auch brauchen.
  - Ein Team sollte mit einem System (z. B. *open source*) erst einmal arbeiten und Erfahrungen sammeln (Stichwort: „Medienkompetenz“), bevor langfristige Entscheidungen getroffen werden.
  - Man kann verschiedene Plattformen parallel einsetzen, um das für die jeweiligen Bedürfnisse am ehesten geeignete System auszuwählen. Limitierender Faktor hierbei ist meist die zur Verfügung stehende *manpower*, die in einem vernünftigen Zeitrahmen nur eine begrenzte Auswertung zulässt.
  - Ein pragmatisches Vorgehen könnte darin bestehen, dass man nach einer Bedarfsanalyse zwei Plattformen auswählt und dann eine Entscheidung trifft.

### Pilotierung

Dieser Themenbereich wurde auf Grund des Zeitmangels nur kurz andiskutiert. Es wurde betont, dass man durch die Aufstellung eines Zeitplans den Entscheidungsprozess strukturieren und steuern sollte.

Von den Teilnehmern des Workshops wurde der Wunsch geäußert, dass der Projektträger

- den Erfahrungsaustausch zwischen Interessierten ermöglicht
- verschiedene Plattformen zum Austesten bereitstellt.

Mainz, 15. November 2001  
gez. Dr. Thomas Efferth