

Virtueller Campus der KHSB

Die Entwicklung einer virtuellen Lehr- und Lernumgebung

Ausgangspunkt

Die [Katholische Hochschule für Sozialwesen Berlin \(KHSB\)](#) bietet Bachelor- und Masterstudiengänge in den Schwerpunkten Soziale Arbeit, Gesundheit, Erziehung und Bildung (kurz: SAGE) an.

Gerade in den SAGE-Studiengängen, die vom Dialog leben, gestaltet sich die Implementierung von Online-Lehre herausfordernd. Andererseits hat die Verlegung in den digitalen Raum dazu geführt, dass es neue Partizipationsmöglichkeiten für Personengruppen gibt, für die ein Studium zuvor nicht denkbar waren, sei es aus Gründen der Berufstätigkeit, Care-Arbeit oder struktureller Barrieren.

So eröffnet digitale Lehre neue Chancen von Bildungsgerechtigkeit. Dafür bedarf es jedoch neuer didaktischer Konzepte und digitaler Lernräume, die zeitgemäß auf die Bedürfnisse von Lernenden und Lehrenden abgestimmt sind. Hier bietet das [Projekt Social Online Learning Community \(SOLC\)](#) eine Plattform für die KHSB zur Erforschung neuer Möglichkeiten.



KHSB-VC Grundriss mit Seminarraum

Idee

Ein Schwerpunkt des Projektes SOLC ist die Schaffung einer lernendenzentrierten Online-Community. Vorhandene Plattformen erschienen dafür nicht ausreichend. Die Abstraktion durch gängige Videokonferenzprogramme führt oft zu "Kachelmüdigkeit" und erschwert den Bezug zum Alltag an einer Präsenzhochschule. Das französische Unternehmen TCM hat die Plattform „[WorkAdventure](#)“ entwickelt, welche die Zusammenarbeit in einem virtuellen Büro ermöglicht.

Die Grundidee ist eine Webanwendung, in der man sich mittels eines Avatars durch eine spielerisch anmutende Online-Welt bewegt. Videokonferenzen öffnen sich da, wo sie gebraucht werden. Externe Online-Tools können an beliebigen Orten verlinkt werden. „WorkAdventure“ wird als OpenSource zur Verfügung gestellt und kann so von allen genutzt und angepasst werden. Im Bildungs- und Eventbereich wurde das Programm während der Pandemie als Alternative zu Präsenzterminen eingesetzt.

Die Idee ist, das Programm nun für den Einsatz in der Lehre und für informelles Lernen zu optimieren und dabei auf die Bedürfnisse der Zielgruppen anzupassen. So war die Verknüpfung mit dem bereits bestehenden Lernmanagementsystem Moodle ein Ansatzpunkt, sowie die Verbesserung von Gruppenarbeiten: Mit der klaren grafischen Einrichtung von Gruppenarbeits-tischen und stationär dort verlinkten Videokonferenzen können alle jederzeit entscheiden, wann und in welche Gruppe sie gehen.

Prozess / Herausforderungen

Aufgrund des partizipativen Ansatzes ist das Team von SOLC in einem ständigen Austausch mit den unterschiedlichen Zielgruppen. Im Entwicklungsprozess haben sich bereits viele Änderungen seit der ersten Idee ergeben.

Anfangs wurde beispielsweise davon ausgegangen, dass es möglich sein sollte, Lernmaterialien mittels einer Verknüpfung mit dem jeweiligen Moodle-Kurs an bestimmten Arbeitstischen im Seminarraum ablegen zu können. Nach ersten Tests stellte sich dann jedoch heraus, dass diese Option aus verschiedenen Gründen gar nicht so funktional ist und es viel praktikabler geht: Über den Moodle-Button haben alle Teilnehmenden jederzeit Zugriff aus dem System auf ihre eigene Moodle-Ansicht und damit auch die jeweiligen Kursmaterialien. Das ermöglicht auch die informelle Gruppenarbeit auf dem gesamten Campus.

Die Originalsoftware nutzt reduzierte Pixelgrafik, die im Rahmen einer ersten Evaluation sowie in Gesprächsgruppen mit Lehrenden und Lernenden als zu verspielt eingeschätzt wurde. So hat eine Künstlerin in Zusammenarbeit mit SOLC den Grundriss der Hochschule gezeichnet und um liebevolle Details des Original-Hauses ergänzt.

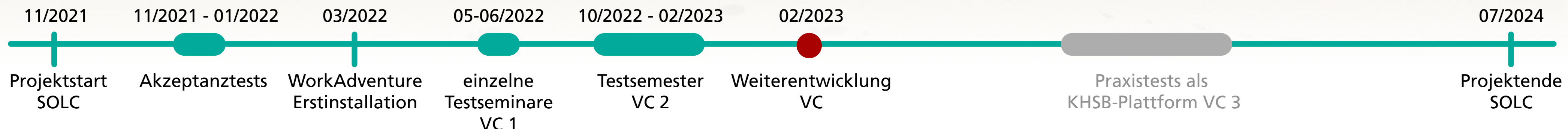
Der Virtuelle Campus hat im Wintersemester 2022/23 die erste große Testphase bestanden. Die Auswertung der Evaluationsergebnisse steht noch aus.

Möglichkeiten

Durch die Möglichkeit der partizipativen Entwicklung mittels Testseminaren kann während der Projektlaufzeit die Plattform in einem iterativen Prozess angepasst und sogar zusätzliche Funktionen, die von Lehrenden und Studierenden gewünscht werden, entwickeln werden.

Dabei wurde bewusst auf eine OpenSource-Software gesetzt, da diese einerseits durch die Community weiterentwickelt und genutzt werden kann und andererseits durch die Installationsmöglichkeit auf eigenen Servern Datensicherheit bietet. So kann die Entwicklung auch von anderen interessierten Hochschulen genutzt werden. Zudem wird bei den eingebetteten Programmen stets auf nachhaltige und datenschutzkonforme Lösungen gesetzt.

Die Karten für das Programm, also worauf sich die Avatare bewegen, können lokal selbst erstellt werden, was eine grafische Flexibilität ermöglicht. Alle Mitglieder der KHSB können den Virtuellen Campus für ihre Zwecke nutzen. Kolleg*innen aus der Verwaltung haben bereits Interesse an der Nutzung für Vernetzungstreffen und auch für ein zusätzliches Online-Sprechstundenangebot gezeigt. So kann der Virtuelle Campus perspektivisch ein ganzheitliches Angebot für den digitalen Part an einer Hochschule darstellen.



solc-khsb.de

Kontakt

Web: solc-khsb.de
Mail: solc@khsb-berlin.de

Team

Prof. Dr. Petra Mund
Projektleitung

Rike Braden
Projektkoordinatorin

Christoph Kuhnt
wissenschaftlicher Mitarbeiter

Robert Karpinski
Medien & IT