

K3 – Ein kollaboratives Wissensmanagementsystem zur Beförderung von Kommunikations- und Informationskompetenz

*Wolfgang, Semar, Joachim, Griesbaum, Tao Jiang,
Rainer Kuhlen*

Universität Konstanz
Informationswissenschaft
78457 Konstanz
Deutschland
Vorname.Nachname@uni-konstanz.de

Zusammenfassung

K3¹ ist ein offenes, auf Open Source Software basierendes E-Learning System, das in der universitären Ausbildung eingesetzt wird und kollaboratives Erarbeiten von Wissen durch gruppenbasierte elektronische Kommunikationsforen ermöglicht. Die Lernenden erhalten über ein flexibles Gratifikationssystem Anreize, sowohl auf Gruppen- als auch auf der Individualebene, um positive motivationale und kognitive Effekte zu erzielen und somit die Kommunikations- und Informationskompetenz der Teilnehmer zu verbessern.

1 Überwindung von Defiziten bei der Informations- und Kommunikationskompetenz

Aufgrund der vom BMBF initiierte Studie „Nutzung elektronischer wissenschaftlicher Informationen in der Hochschulausbildung“ (<http://www.stefi.de>) festgestellten gravierende Mängel beim methodisch kontrollierten Umgang mit den Informationsressourcen in der Hochschulausbildung wurde mit K3 ein System entwickelt, das durch die direkte Integration in die Ausbildungspraxis zur Überwindung dieser Defizite beiträgt.

¹ K3 wird an der Universität Konstanz am Lehrstuhl Informationswissenschaft (Prof. Kuhlen) entwickelt. Es handelt sich dabei um ein vom BMBF (DLR PT-NMB+F) im Rahmen des Programms „Innovation und Arbeitsplätze in der Informationsgesellschaft des 21. Jahrhunderts“ in Bezug auf die Fachinformation gefördertes Projekt (Projektnummer: 08C5896). Weitere Informationen unter <http://www.k3forum.net>.

K3 nutzt die Potenziale eines netzbasierter Wissensmanagementsystems für das individuelle und gruppenbezogene Lernen, indem Kommunikationsforen dazu genutzt werden, wechselseitigen Austausch und Kooperation zwischen den Teilnehmern eines Kurses zu befördern. Hierzu wurden traditionelle Lernmethoden mit netzbasierten wissensgenerierenden Lernmethoden „angereichert“, ein neues Leistungsbewertungssystem, eine Software, die eine Vielzahl von Technologien zur Unterstützung von Wissenskommunikation und Wissensgenerierung zur Verfügung stellt, sowie ein spezielles Gratifikationssystem entwickelt. Auf Lernmethodenebene wird Kollaboration gezielt in Gruppenlernprozessen umgesetzt, in denen die Lernenden in virtuell organisierten Kleingruppen Lernaufgaben im K3-System bearbeiten. Diese Rahmenbedingungen befördern zum einen die Informationskompetenz der Teilnehmer, indem zum Zwecke des kollaborativen Aufbau lehrebezogener Wissensplattformen mit Information kompetent umgegangen werden muss um somit Wissen erwerben bzw. produzieren zu können. Zum anderen wird die Kommunikationskompetenz der Teilnehmer durch Verfahren der Moderation von elektronischen Kommunikationsforen und der Präsentation der Gruppenergebnisse befördert.

Das angesprochene Gratifikationssystem ist ein sozio-technologisches System mit dessen Hilfe das Leistungsverhalten der Teilnehmer erhöht wird. Dies wird nicht durch eine materielle Belohnung als vielmehr durch einen Mehrwert, der über den primären Nutzen (Scheinerhalt) hinausgeht, realisiert. Es geht um den sekundäre Nutzen, der zum einen eine positive Einstellung darüber etwas geleistet zu haben, und zum anderen die Qualifizierung der Fähig- und Fertigkeiten der Teilnehmer, in den Vordergrund stellen. Dabei sind nicht nur die Weiterentwicklung handwerklicher (umgehen mit der eingesetzten Technologie eines kollaborativen Wissensmanagementsystems), sondern auch kognitive Fähig- und Fertigkeiten (Wissenzuwachs) gemeint. Bestandteile dieses Gratifikationssystems sind Feedbackverfahren die den Teilnehmern Rückmeldungen (deskriptive und evaluierende) zu den erzielten Individual- und Gruppenergebnissen und zum Ablauf der Lernprozesse in textueller Form und in Form von Kennzahlen geben. Mit Hilfe eines darauf aufbauenden Bewertungssystem können die Lernenden ihre eigenen Kompetenzen ermessen und gezielt weiter entwickeln. Die Kennzahlen sind durch die Tatsache, dass sie in Echtzeit bereitgestellt werden auch ein Mittel, um die verringerte Wahrnehmung in virtuellen Räumen zu kompensieren. Zugleich können sie aber auch als Analyseinstrument zur Unterstützung der tutoriellen Betreuung genutzt werden. Mit Hilfe dieses Gratifikationssystems kann ganz individuell auf einzelnen Teilnehmer deren unterschiedlichen Motivationen, Kompetenzen und Fähigkeiten eingegangen werden kann.