

Marco Kalz
Ralf Klamma
Marcus Specht

Kompetenzentwicklung in der Wissensgesellschaft mit Social Software

Fakultät für
**Kultur- und
Sozialwissen-
schaften**

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung und des Nachdrucks, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der FernUniversität reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	4
Tabellenverzeichnis	4
Vorwort	5
Einleitung	5
1 Kompetenzentwicklung	8
1.1 Der Kompetenzbegriff	9
1.2 Kompetenzmodelle	14
1.3 Kompetenzmessung	17
1.4 Kompetenzentwicklung	18
2 Social Software	20
2.1 Soziale Netze und Sozialkapital	22
2.2 Web 2.0 und eine neue Einstellung	28
2.3 Wissensarbeit und Wissenstransfer	32
2.4 Communities of Practice.....	32
2.5 Einsatzmöglichkeiten von Web 2.0	33
2.6 Öffentlichkeit und Reputation	35
2.7 Gemeinschaftliches Arbeiten.....	35
2.8 Kontext, Vielfalt und Qualität	36
2.9 Zusammenfassung	38
3 Kompetenzentwicklungsszenarien	39
3.1 Nutzen von Informationen aus dem „Social Web“ & Informationsmonitoring	40
3.2 Informationskombination aus dem Social Web.....	45
3.3 Informations-Mashup und Filterung für komplexes Monitoring.....	48
3.4 Annotieren und Reflektieren über Informationen.....	52
3.5 Gemeinschaftliches Erstellen von Informationen.....	55
3.6 Beziehungsmanagement und Lernen in sozialen Netzen	56
3.7 Informelles Kompetenzmanagement	59
3.8 E-Portfolios und Kompetenzmanagement	59
4 Probleme, Grenzen, Herausforderungen	63
4.1 Das Zeitalter des Amateurs: Dilettantismus vs. Autorität und Exper- tentum	63
4.2 Netzwerkeffekte vs. Polarisierungseffekte	65
4.3 E-Privatheit: Datensicherheit vs. Personalisierung.....	67
Glossar	69
Literaturverzeichnis	77

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Kompetenzmodell nach CHEETHAM & CHIVERS (2005)
- Abb. 2: Verbindung von Soft-Skills mit verschiedenen Kompetenzbereichen nach soft-skills.com
- Abb. 3: Delicious.com, YouTube, Flickr.com, Blogger.com
- Abb. 4: Soziales Netz der amerikanischen Halbleiterindustrie (CASTILLA, HWANG, GRANOVETTER & GRANOVETTER, 2000)
- Abb. 5: Strukturelle Löcher in einer Mailingliste (Bildschirmabzug der Software PALADIN, die an der RWTH Aachen entwickelt wurde)
- Abb. 6: Der „Long Tail“ sozialer Netzwerke (nach ANDERSON, 2006)
- Abb. 7: Das Internet visualisiert als Netz von Netzen (HYUN, 2001)
- Abb. 8: Visualisierung eines Wiki-Artikelnetzwerks. Um einige Knoten herum sind umfangreiche Editionsspuren im Sinne von Revisionen zu erkennen.
- Abb. 9: RSS-Architektur nach DOWNES (2002)
- Abb. 10: FeedReader mit Ordnern, Feeds und Beiträgen (von links nach rechts)
- Abb. 11: RSS in der Vergangenheit und heute (D'SOUZA, 2006)
- Abb. 12: Blogsuche nach „Genetics“
- Abb. 13: Feedkombination unterschiedlicher Quellen mit einer Mashup-Applikation
- Abb. 14: Fortgeschrittener Mashup-Dienst Pipes
- Abb. 15: Pipes Experiment während der PROLEARN Summer School
- Abb. 16: PROLEARN Summer School Pipe für Flickr-Bilder
- Abb. 17: Ausführung der PROLEARN Summer School Pipe für Flickr-Bilder
- Abb. 18: Social Networking Sites Zeitleiste (BOYD & ELLISON, 2007)
- Abb. 19: E-Portfolio-Prozesse

Tabellenverzeichnis

- Tab. 1: Verschiedene Kompetenzdefinitionen nach SAMPSON & FYROS (2008)
- Tab. 2: Auswirkungen sozialer Software auf Wissensarbeit und Wissensaustausch
- Tab. 3: Kompetenzentwicklungsraster und Kompetenzentwicklungsaktivitäten
- Tab. 4: Bewertungsperspektiven mit E-Portfolio

Vorwort

Die hier präsentierten Ideen und Erkenntnisse können nur eine Momentaufnahme (Stand: März 2008) von der aktuellen Nutzung von Social Software für die individuelle Kompetenzentwicklung in der Wissensgesellschaft sein. Unser Ziel ist es, mit diesem Studienbrief vor dem Hintergrund verschiedener Theorien und Konepe zur Kompetenzentwicklung wie zur Social Software einen Einblick in informelle Kompetenzentwicklungsszenarien zu geben, die beispielhaft für die Potenziale des Social Web für die individuelle Kompetenzentwicklung stehen.

Einleitung

Web 2.0 und Social Software sind mittlerweile ein Mainstream-Thema geworden, das in aller Munde ist. Während die Bildungswissenschaft sich schon immer etwas schwer getan hat, aktuellen Trends bei der Nutzung von Technologie für das Lehren und Lernen hinterherzulaufen, ist diese Diskrepanz zwischen Werkzeugen, die Studierende heutzutage nutzen und denen, mit denen sie „professionell“ umgehen sollen, während ihrer Hochschulausbildung so groß wie noch nie. Während man sich in einigen Bibliotheken immer noch mit Mikrofiches auf Literatursuche begeben muss, hat die heutige Generation der Studierenden in ihrer Freizeit meist schon eine große Bandbreite von Werkzeugen kennen gelernt, die man unter dem Begriff „Web 2.0“ abstempeln würde. Der Studienbrief möchte sich, ohne sich groß in eine generelle Diskussion über die Sinnhaftigkeit der Verwendung von Computern für das Lernen und die Kompetenzentwicklung zu begeben, dieser Realität nüchtern und eher auf eine beobachtende Weise nähern.

Dabei liegt das Hauptaugenmerk auf der Nutzung von Social Software für die individuelle Kompetenzentwicklung und das lebenslange Lernen. Wir sind überzeugt, dass das Internet und hier speziell Social-Software-Anwendungen einen wichtigen Beitrag leisten, wenn nicht sogar die wichtigste Grundlage für die lebenslange Kompetenzentwicklung von Individuen in der Wissensgesellschaft werden wird.

Die institutionelle Einbindung dieser Werkzeuge in den klassischen Lehrbetrieb eines Bildungsanbieters ist hingegen nicht im Fokus des Studienbriefes. Für das Verständnis des Studienbriefes ist ein allgemein sicheres Agieren im Internet und die Bereitschaft, sich mit neuen Werkzeugen zu befassen eine wichtige Voraussetzung. Gerade die Übungsaufgaben, die wir in den Studienbrief integriert haben, sind meist auf praktische Übungen ausgelegt. Begriffliche Schwierigkeiten haben wir mit einem umfangreichen Glossar am Ende des Textes zu vermeiden versucht.

Dieser Studienbrief verfolgt drei Lernziele:

1. Schaffung von Überblickswissen zur Kompetenzentwicklung und Social Software.
2. Kompetenzerweiterung der Lesenden hinsichtlich der Nutzung von Social Software für die eigene Kompetenzentwicklung und in ihrer Rolle als MultiplikatorInnen.

3. Schaffung eines kritischen Standpunktes hinsichtlich der neuen technologischen Entwicklungen.

Im Rahmen des ersten Zieles sollen die Lernenden die Potenziale von Social Software für das Lernen und die Kompetenzentwicklung in verschiedenen Kontexten (formale & non-formale sowie informelle) kennen lernen sowie einen Überblick über die verschiedenen technologischen Lösungen und Applikationen erhalten.

Das zweite Ziel bezieht sich vor allem auf die Kompetenzen, die hier vorgestellten Werkzeuge für die eigene Kompetenzentwicklung zu nutzen oder auch in der Rolle als Multiplikator Lernarrangements zu gestalten, die es anderen Lernenden ermöglicht, selbstorganisiert ihre Kompetenzen zu entwickeln.

Als drittes Lernziel sollen die Studierenden kritische Aspekte der Nutzung von Social Software kennen lernen und über mögliche Gefahren und Grenzen fundiert reflektieren können.

Insgesamt besteht dieser Kurs also aus drei verschiedenen Teilen, von denen Sie nur den Lehrtext durcharbeiten müssen, um die Übungsaufgaben zu lösen. Die zusätzlichen Angebote sind dazu gedacht, Ihnen die Möglichkeit zu geben, sich mit recht einfachen Mitteln aus der „Isolation“ als Fernstudierender zu lösen und mit anderen Studierenden, die sich gerade mit dem Thema beschäftigen, in Austausch treten zu können.

Die Kerneinheiten des Kurses werden ergänzt durch Übungsaufgaben in den einzelnen Kapiteln. Gerade bei den Übungsaufgaben sollten Sie die Bereitschaft haben, sich in neue, bisher noch nicht genutzte Werkzeuge einzuarbeiten und diese eine Zeit lang für sich zu entdecken. Dieser Praxisanteil des Kurses ist aus unserer Sicht von daher wichtig, da wir denken, dass nur auf der Basis einer fundierten Theorie in Kombination mit praktischen Erfahrungen sowohl ein didaktisches Design möglich wird, das verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten berücksichtigt, als auch ein kritischer Standpunkt erreicht werden kann. Weitere Hinweise sowie immer aktuelle Neuigkeiten und Entwicklungen zu diesem Themenfeld gibt es in den persönlichen Weblogs der Autoren, die sich stets über einen Kommentar (oder auch Trackback ;-)) freuen.

Hinsichtlich gendersensitiver Schreibweise haben wir uns dafür entschieden, unregelmäßig mal die weibliche und mal die männliche Schreibweise zu nutzen. In jedem Fall sind jeweils beide Geschlechter gemeint.

Auf der nächsten Seite finden Sie ein Kurzporträt der Autoren:

Marco KALZ ist Associate Professor an der Open University of the Netherlands an der Fakultät für Management Science & Technology. Dort beschäftigt er sich mit MOOCs und Open Educational Resources mit dem Fokus auf Chancengleichheit durch die Entwicklung neuer Bildungsformate. Nach einem Lehramtsstudium und einem Masterprogramm in Mediendidaktik arbeitete er als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Berufs- und Weiterbildung der Universität Duisburg-Essen sowie am Institut für Bildungswissenschaft und Medienforschung der FernUniversität in Hagen.

Ralf KLAMMA ist Akademischer Oberrat am Lehrstuhl für Informationssysteme der RWTH Aachen, an dem er 2010 auch für das Fach Informatik habilitierte. Im Exzellenzcluster Ultra High Speed Mobile Information and Communication (UMIC) und im Forschungskolleg SFB/FK 427 „Medien und kulturelle Kommunikation“ erforscht er Szenarien der Nutzung mobiler sozialer Software in professionellen, künstlerischen und wissenschaftlichen Lerngemeinschaften. Zudem leitete er das Arbeitspaket „Social Software“ im europäischen Exzellenznetzwerk zur betrieblichen Weiterbildung PROLEARN. Nach dem Studium und der Promotion in der Informatik verbrachte er einen Forschungsaufenthalt an der MIT Sloan School of Management in Cambridge, Massachusetts und hatte Gastprofessuren an den Universitäten Chemnitz und Passau.

Marcus SPECHT ist koordinierender Professor des Welten Institute Research Centre for Learning, Teaching and Technology an der Open University und seit 2008 außerdem Professor für Advanced Learning Technologies am Educational Technology Expertise Centre. Er studierte Psychologie an der Universität Trier im Bereich intelligenter tutorieller Systeme und Lehren und Lernen mit neuen Medien. 1998 schrieb er seine Dissertation zum Thema adaptiver Lehr-/Lernsysteme und personalisierte Lernsysteme. Von 1998 an arbeitete er als Wissenschaftler am GMD Forschungszentrum für angewandte Informationssysteme. Ab 2001 leitete er die Forschungsgruppe Mobile Informationssysteme am Fraunhofer Institut für Angewandte Informationssysteme FIT. Seine Forschungsschwerpunkte sind personalisierte und adaptive Lernsysteme, adaptives Hypermedia, kompetenzbasierte Lernsysteme sowie mobile und kontextualisierte Lernunterstützung.