

Autorin/Titel:

Carmen Sohn

Virtuelles Lernen und Lehren am Beispiel des Museumsprojekts VIAMUS: Eine Studie zur Übertragung herkömmlicher Lern- und Lehrmodelle auf den virtuellen Bereich

Quelle:

Optimus Verlag, Göttingen, 2015

Inhaltsverzeichnis:

1. Einleitung
 - 1.1 Gegenstand und Motivation
 - 1.2 Zielsetzung der Arbeit
 - 1.3 Vorgehensweise bei der Untersuchung
 - 1.4 Erwartungshorizont und Resultate
 - 1.5 Aufbau der Arbeit
2. Grundlagen zum Lernen und Lehren
 - 2.1 Thematische Schlüsselbegriffe
 - 2.2 Klassische Lerntheorien
 - 2.3 Didaktische Modelle als Grundverfahren organisierten Lehrens und Lernens
 - 2.4 Elektronisches Lernen und Lehren
 - 2.5 Didaktische Szenarien netzbasierten Lehrens und Lernens
 - 2.6 Traditionelles Lernen und elektronisches Lernen im Vergleich
3. Lernen und Lehren in Museen und Ausstellungen
 - 3.1 Museumsbegriff und -geschichte
 - 3.2 Klassifikation von Museen
 - 3.3 Zentrale Aufgaben des Museums
 - 3.4 Elektronische Ausweitung der Museen als Dokumentations- und Lernorte
 - 3.5 Das virtuelle Museum und sein Potential als Lehr- und Lernumgebung im Netz
 - 3.6 Didaktische Lehr-/Lernszenarien im traditionellen und virtuellen Museum
4. Fallbeispiel: VIAMUS – Virtuelles Antikenmuseum Göttingen
 - 4.1 Geschichte der Göttinger Gipsabgussammlung
 - 4.2 Der Virtualitätsbegriff im Hinblick auf VIAMUS
 - 4.3 Projektidee und -ziele im Rückblick
 - 4.4 Darstellung des Projektverlaufs

- 4.5 Das Ergebnis – VIAMUS im Überblick
- 5. Empirischer Teil I: Logfile-Analyse zur Entwicklung der Nutzerzahlen auf VIAMUS
 - 5.1 Datengewinnung und Erhebungsmethode
 - 5.2 Versuchsdurchführung – Analyse der Server-Logfiles
 - 5.3 Erhebungszeitraum
 - 5.4 Auswertungsprozess
 - 5.5 Darstellung der Ergebnisse der Logfile-Analyse
- 6. Empirischer Teil II: Online-Umfrage zur Nutzung von VIAMUS
 - 6.1 Organisation und Ablauf der Untersuchung
 - 6.2 Datengewinnung und Erhebungsmethode
 - 6.3 Durchführung der Online-Umfrage
 - 6.4 Verwendete Fragetypen und weitere Vorgehensweise
 - 6.5 Aspekte der Betrachtung und zugehörige Fragestellungen
 - 6.6 Fragebogen und Befragungszeitraum
 - 6.7 Auswertungsprozess
 - 6.8 Darstellung der Ergebnisse der Online-Umfrage
- 7. Interpretation und Diskussion der Ergebnisse
- 8. Zusammenfassung und Ausblick
- Literaturverzeichnis
- Abbildungsverzeichnis
- Tabellenverzeichnis
- Anhang

Zusammenfassung:

Im Mittelpunkt dieser Arbeit steht die Übertragung von herkömmlichen Lern- und Lehrmodellen bzw. von gängigen Vermittlungsmethoden aus der Präsenzlehre auf den virtuellen Bereich. Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit dieser Thematik, die eine genauere Betrachtung des Virtualitätsbegriffs mit einschließt, wird anhand eines Fallbeispiels aus dem Museumsbereich eine mögliche Form eines derartigen Transfers von herkömmlicher zu virtueller Lernumgebung aus der Praxis vorgestellt. Als Grundlage hierfür dient das Virtuelle Antikenmuseum Göttingen (VIAMUS), welches sozusagen auf dem konventionellen didaktischen Modell der Lernausstellung basiert bzw. als virtuelles Pendant zum Lernort „Museum“ verstanden werden kann.

Neben der Darstellung der einzelnen Schritte von der Planung über die Umsetzung bis hin zur Fertigstellung dieses Webangebots wird im Rahmen dieser Arbeit auch im Detail auf die abschließende Evaluation desselben eingegangen. Anhand einer zu diesem Zweck durchgeführten Logfile-Analyse und ergänzender Online-Umfrage konnten nicht nur Stärken und Schwächen von VIAMUS selbst herausgefiltert werden, sondern es konnte auch die Akzeptanz eines solchen virtuellen Lehr-/Lernangebots von Seiten seiner Nutzer beleuchtet werden, wobei sich hier eine überwiegend positive Resonanz abzeichnete.

Insgesamt lassen sich aus Planung, Umsetzung und Evaluation der betreffenden Lernumgebung im Netz rückblickend wichtige Hinweise für die zukünftige Entwicklung bzw. Weiterentwicklung und Optimierung ähnlicher virtueller Lehr- und Lernangebote für Schule und Universität entnehmen. Besonders im Hinblick auf die geplante Neuauflage von VIAMUS (VIAMUS 2.0) können die Ergebnisse der Evaluation dabei in vielerlei Hinsicht (was z.B. die Nutzerbedürfnisse bzw. Nutzerpräferenzen in einem derartigen virtuellen Lehr- und Lernangebot aus dem Museumsbereich angeht) wegweisend sein.