

eLearning in Virtuellen Hochschulen

Prof. Dr. D. Hannemann

www.DieterHannemann.de

VizeGesamtprojektleiter Virtuelle Fachhochschule

VizeBundesvorsitzender Fachbereichstag Informatik

Stellv. Vorsitzender Akkreditierungskommission ASIIN

Virtuelle Hochschulen 10.2006

Inhalt

- 1. Einführung**
- 2. Organisation und Rahmenbedingungen**
- 3. Der Studienbetrieb und Lernplattformen**
- 4. Lernmodulentwicklung**
- 5. Akkreditierung**
- 6. Qualitätssicherung**

1. Einführung

- ❖ **In Deutschland — sowie auch weltweit — gibt es vielfältige Projekte mit dem Ziel, Lehrinhalte multimedial zu ergänzen, elektronisch anzubieten (eLearning) oder über das Internet zur Verfügung zu stellen. Drei Trends haben zu einer erheblichen Ausweitung dieser Bemühungen geführt:**

- Das **Internet**, entwickelt sich rasant und wird immer leistungsfähiger; außerdem haben immer mehr Menschen Zugriff darauf
- Immer mehr Menschen möchten **unabhängig von Ort und Zeit**, Bildungs- oder Weiterbildungsangebote nutzen können. Insbesondere auch unter dem Aspekt des lebensbegleitenden Lernens
- **Multimediale Techniken** versprechen das Lehren und Lernen effektiver gestaltet zu können: Simulationen, Animationen, Interaktionen, virtuelle Lehrräume und Labors, Videokonferenzen, etc.

- ❖ **Vom Grad der Umsetzung aus kann man drei Stufen unterscheiden:**

1. **Multimedialisierung der Präsenzlehre (Blended Learning):** (a) Simulationen und Animationen während der Lehrveranstaltung. (b) Ergänzendes Lehrmaterial im Internet, z.B. Lehrveranstaltungsvideos etc. (c) Einzelne Fächer über das Netz komplett verfügbar
2. **Online-Studiengänge:** eLearning + Präsenzveranstaltungen (meistens am Wochenende)
3. **Virtuelle Hochschule:** Online-Studiengänge + Virtuelle Hochschulverwaltung, bzw.
 - **Kooperative Virtuelle Hochschule:** Verbund von Hochschulen, die gemeinsam die Lehrmaterialien entwickeln und einen oder mehrere Online-Studiengänge anbieten

1. Einführung: Definitionen

- **Eine Virtuelle Hochschule hat keine eigenen realen Komponenten**
in diesem Sinne ist die FernUni-Hagen keine Virtuelle Universität, sondern teilweise ein Anbieter von Online-Studiengängen
- **Eine Virtuelle Hochschule bietet Online-Studiengänge an**
in diesem Sinne ist z.B. die Virtuelle Hochschule Bayern keine Virtuelle Hochschule, da sie keine Online-Studiengänge anbietet, sondern nur einzelne Online-Kurse

Das Bundesleitprojekt*) Virtuelle Fachhochschule (www.uncampus.de)

ist ein Kooperationsverbund von 11 Fachhochschulen und 2 Universitäten die gemeinsam Materialien für Online-Studiengänge entwickeln, sowie Begleitforschung betreiben

Eine Kooperative Virtuelle Hochschule (www.uncampus.de)

wurde gegründet um mit den im VFH-Projekt entwickelten Materialien Online-Studiengänge anbieten zu können: 6 Hochschulen, verteilt über 4 Bundesländer, bieten die Online-Studiengänge Medieninformatik und Wirtschaftsingenieur an

*)

Virtuelle Hochschulen

1. Einführung
2. Organisation und Rahmenbedingungen
am Beispiel der VFH
3. Der Studienbetrieb und Lernplattformen
4. Lernmodulentwicklung
5. Akkreditierung
6. Qualitätssicherung

VFH = Virtuelle Fachhochschule

2. Organisation: Beispiel VFH



- Das Bundesleitprojekt *Virtuelle Fachhochschule* startete 1999 und lief bis ins Jahr 2004.
- Das BMBF hat dafür ca. 22 Mio€ bewilligt.
- Beteiligt waren 11 Fachhochschulen und 2 Universitäten, verteilt über 7 nördliche Bundesländer.
- Zum Wintersemester 2001/02 begann der Online-Studiengang *Medieninformatik Bachelor* mit 170 Studies an 6 Hochschulen.
- Ein Jahr später startete der Online-Studiengang *Wirtschaftsingenieur*.
- Zum Wintersemester 2004/05 begann der Online-Studiengang *Medieninformatik Master* an 3 Hochschulen.
- Neben der Entwicklung der multimedialen Studienmaterialien stellten die organisatorischen und rechtlichen Rahmenbedingungen eine besondere Herausforderung dar.

2. Organisation: Teilprojekte der VFH

In den 6 Teilvorhaben des Projektes wurden die folgenden Themen behandelt:

- Struktur und Organisation 1,6 Mio€
- Lehr- und Lernformen 3,5 Mio€
- Technische Realisierung 3,9 Mio€
- Gesellschaftlicher Rahmen 0,1 Mio€
- Studiengang Medieninformatik . . . 5,4 Mio€
- Studiengang Wirtschaftsingenieur . 4,7 Mio€
- Projektmanagement 2,7 Mio€

Jedes Teilvorhaben war unterteilt in sog. Arbeitspakete

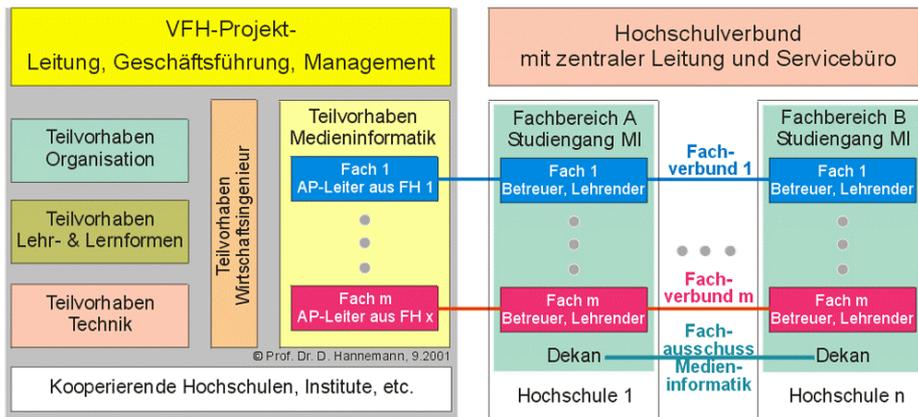
2. Organisation: des Verbundes



Die Kooperative Virtuelle Hochschule besteht im wesentlichen aus den folgenden Elementen:

- 1. der "Versammlung der Hochschulen"** Leitungsorgan, bestehend aus den Rektoren/Präsidenten der Mitgliedshochschulen.
- 2. den Fachausschüssen**
Dekane der beteiligten Fachbereiche: zuständig für die Studiengänge und deren Organisation.
- 3. den Fachverbänden**
hochschulübergreifender Verbund der Kollegen eines Fachs zur inhaltlichen und organisatorischen Abstimmung.

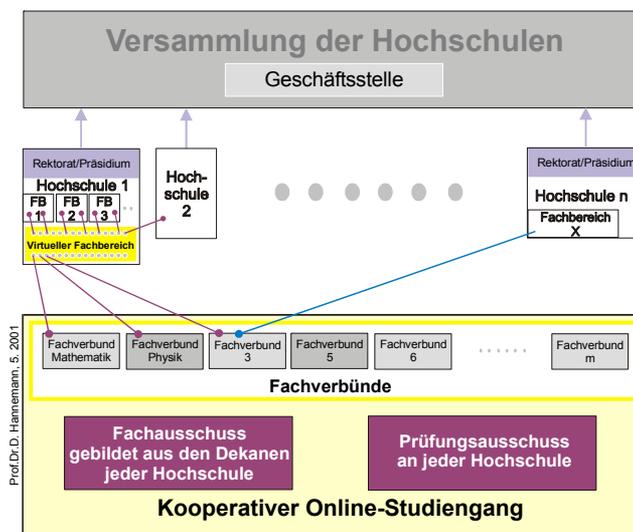
2. Organisation: VFH-Projekt und Hochschulverbund



AP-Leiter = Arbeitspaketleiter = Fachverantwortlicher



2. Organisation: Kooperative Virtuelle Hochschule



2. Organisation: Virtueller Fachbereich

- ❖ **Zur Organisation von Online-Studiengängen an einer Hochschule – Virtueller Fachbereich:**
 - o Professoren/Professorinnen aus unterschiedlichen Fachbereichen können Mitglied in diesem Fachbereich werden.
 - o Sie sind gleichzeitig Mitglieder im entsprechenden Fachverbund.
- ❖ **Der „Virtuelle Fachbereich“ kann auch als sog. Zentrale wissenschaftliche Einrichtung gegründet werden.**
- ❖ **Aufgaben des Virtuellen Fachbereichs (u.a.):**
 - o Entwicklung der Prüfungs- und Studienordnung.
 - o Organisation der Online- und Präsenzbetreuung.
 - o Betreuung der Abschlussarbeiten.
 - o Qualitätssicherungs- und Evaluationsaufgaben.

2. Rahmenbedingungen: an der VFH

- Einheitliche Studien- und Prüfungsordnungen in 6 Bundesländern
- Die Ersterstellung der Studienmaterialien wurde durch das VFH-Projekt finanziert (BMBF, 30 bis 50 T€ pro SWS).
- Die Pflege und Aktualisierung finanziert sich aus den Medienbezugsgebühren der Studierenden [65€ pro Modul (5 cp)].
- Einem Hochschullehrer der ein Modul entwickelt und pflegt wird diese Tätigkeit voll auf sein Lehrdeputat angerechnet (so wie an der FernUni-Hagen).
- Mentoren und Tutoren beteiligen sich an der Online- und Präsenzbetreuung.
- Der Zugang zu den Lernmaterialien erfolgt über ein Lernraumsystem (siehe weiter hinten).

2. Rahmenbedingungen: VFH, juristisches

- Zentraler Zuwendungsempfänger war die FH Lübeck.
- Die beteiligten Hochschulen bzw. die einzelnen Arbeitspakete hatten ein festes Budget.
- Die Hochschulen haben sich durch Vertrag dazu verpflichtet ihre Arbeitsergebnisse gegenseitig zur Verfügung zu stellen.
- Die Arbeitspaketleiter (Professoren) haben ihren Hochschulen durch Verträge die Verwertungsrechte an den Lernmodulen abgetreten (einfache oder auch ausschließliche).
- Die Hochschulen sind berechtigt die Lernmodule auch in der Weiterbildung einzusetzen und zu vermarkten.
- Bei einer kommerziellen Nutzung der Lernmodule erhalten die Arbeitspaketleiter ein Honorar.

Virtuelle Hochschulen

1. Einführung
2. Organisation und Rahmenbedingungen
- 3. Der Studienbetrieb und Lernplattformen
am Beispiel der VFH**
4. Lernmodulentwicklung
5. Akkreditierung
6. Qualitätssicherung

VFH = Virtuelle Fachhochschule

3. Studienbetrieb: VFH, Online-Studiengang

modularisierter, konsekutiver Online-Studiengang Medieninformatik

cps = Kreditpunkte (5cp entsprechen in etwas 4 SWS)

Online-Studiengang Medieninformatik	Bachelor-Module						Master-Module				cp Pkt Σ
	5 Kreditpunkte pro Modul						5 Kreditpunkte pro Modul				
Fach	1. Sem	2. Sem	3. Sem	4. Sem	5. Sem	6. Sem	1. Sem	2. Sem	3. Sem	4. Sem	
1 Mathematik	5	5	5				5				20
2 InfoPhysik + NatWiss-Grundlagen	5	5					5				15
3 Informatik	5	5	5	5	5	5		5	5	5	55
4 Mediendesign	5		5				5	5			20
5 Medientechnik			5	5	5		5	5			25
6 BWL, Medien-Wirtschaft, -Recht Technisches Englisch		5				5					20
7 Computergrafik				5			5	5			15
8 Mensch-Computer-Kommunikation		5						5			10
9 Kommunikationstechnik & Netze				5		5		5	5		20
10 Software-Technik & Projektmanagement			5				5		5		20
11 Wahlpflichtfächer					5	5				5	20
12 Praxisprojekt						15					15
13 Abschlussarbeit										30	45
Kreditpunkte	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	300
Prof.Dr.D. Hannemann, 2004	180						120				300

3. Studienbetrieb: an der VFH

- Der Studiengang wird z.Zt. von 6 **Hochschulen** parallel angeboten.
- Die Studierenden werden dort eingeschrieben, machen dort ihre **Präsenzphasen** (ca. 20%) und ihre Abschluss-Arbeit.
- Die Entwicklung und fachliche Verantwortung für die **Lernmodule** ist über die kooperierenden Hochschulen verteilt.
- Die **Klausuren** werden im **Fachverbund** abgestimmt und an allen Hochschulen mit gleichem Inhalt und zur selben Zeit geschrieben.
- Die Dekane der beteiligten Fachbereiche bilden einen **Fachausschuss**: Koordination des Studiengangs, organisatorisch und inhaltlich.
- In den einzelnen Hochschulen können auch **Virtuelle Fachbereiche** eingerichtet werden.

3. Studienbetrieb: Betreuungshierarchie

Betreuungshierarchie

- **Fachverbund**: besteht aus Professoren oder Lehrbeauftragten mit Prüfungsberechtigung, die die inhaltliche Verantwortung tragen.
- Zusätzlich kann es **Mentoren** geben: Dies sind i.a. wissenschaftliche Mitarbeiter, d.h. Personen mit abgeschlossener Hochschulausbildung. Auch Professoren und Lehrbeauftragte können als Mentoren tätig werden.
- Weiterhin gibt es **Tutoren**: Dies sind i.a. Studenten aus höheren Semestern.

	Fachverbandsmitglied	Mentoren	Tutoren
Professoren	X	X	
Lehrbeauftragte	X	X	
Wiss. Mitarbeiter/Laborings.		X	
Studentische Hilfskräfte			X
Wesentliche Aufgaben	Fach- und Prüfungsverantwortung	Online-Betreuung + Praktikumsbetreuung	Online-Betreuung

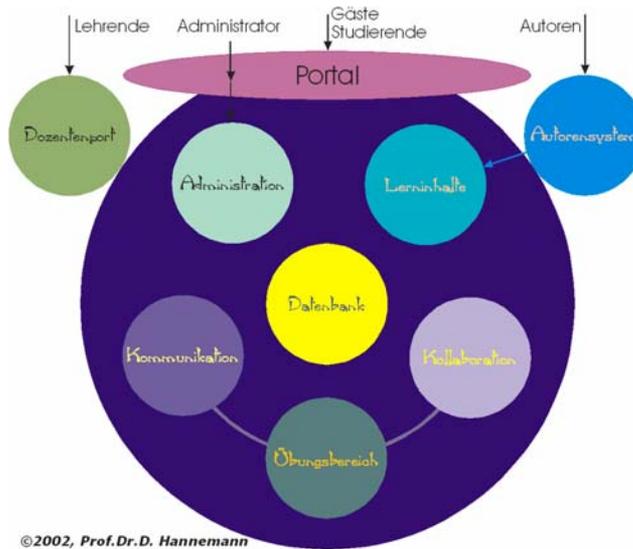
3. Studienbetrieb: WorkLoad

Kultusministerkonferenz (KMK, 2000):

- ... *pro Studienjahr 60 Leistungspunkte* ...
- **WorkLoad**: ... *Präsenz und Selbststudium von 30 Stunden pro Kreditpunkt*
- ... *im Studienjahr 1800 Stunden nicht überschreiten* ...

Art	SWS	cp	Lehrstunden	Studierendenstunden	Anteil
Lehrinhalte Online	2	2,5	24 h	75 h	50%
Übungen Online	0,5	1,5	6 h	23 h	12,50%
Übung in Präsenz	0,5		6 h	22 h	12,50%
Praktikum Präsenz	0,6	1	7 h	20	15%
Praktikum virtuell	0,4		5 h	10	10%
Summen	4	5	48 h	150 h	100%

3. Lernraum: virtuell



3. Lernraum: Auswahl

Die Vielzahl der angebotenen **Lernplattformen** (ca. 200, mit steigender Tendenz) und die mehr als 300 möglichen **Auswahlkriterien** machen es fast unmöglich, alles zu untersuchen, insbesondere mit dem Ziel, die „beste“ Plattform zu finden. Ein solches Unterfangen ist auch deshalb zum Scheitern verurteilt, weil es wahrscheinlich „die Beste“ gar nicht gibt:

1. die Gewichtung der einzelnen Kriterien kann sehr unterschiedlich ausfallen,
2. Das Umfeld und die Anforderungen an die Lernplattform können sehr unterschiedlich sein.

Neben diesen allgemeinen Aussagen ist dann vor allem zu berücksichtigen, auf welcher Ebene und wozu die Plattform eingesetzt werden soll:

Virtualisierungsgrad→ Institutionen ↓	Vorlesung ergänzen	Ganze Fächer online	Studiengang online	Virtuelle Hochschule
Mehrere Hochschulen	Typ 14	Typ 24	Typ 34	Typ 44
Hochschulweit	Typ 13	Typ 23	Typ 33	Typ 43
Fakultät	Typ 12	Typ 22	Typ 32	Typ 42
Lehrgebiet/Institut	Typ 11	Typ 21	Typ 31	Typ 41

3. Lernraum: Blackboard

The screenshot shows the Blackboard user interface. At the top, there are navigation tabs for 'VFH', 'Courses', 'Community', 'Services', and 'oncampus'. The main content area is titled 'Welcome' and contains several panels:

- My Courses:** Lists courses the user is teaching and participating in. Callout: **Kurs-übersicht**
- My Announcements - Week View:** Shows recent announcements. Callout: **Aktuelles**
- My Organizations:** Lists organizations the user is a member of. Callout: **Aufgaben**
- My Tasks:** Shows personal tasks due today.
- My Calendar:** Shows no calendar events.
- Text Pad:** A text entry field.
- Services:** Lists available services like 'Nachschlagewerke'.

On the left side, there is a 'TOOLS' menu with options like 'Announcements', 'Calendar', 'Tasks', 'My Grades', 'Web E-mail', 'Send E-mail', 'User Directory', 'Address Book', and 'Personal Information'. Below the tools is a 'SEARCH THE WEB' search box.

3. Lernraum: Blackboard

<http://bb.oncampus.de/>

Blackboard ist sehr teuer (VFH: 50T€/a)

Führende US-Universitäten entwickeln eine open-source-Plattform (Sakai-Projekt www.sakaiproject.org) die voraussichtlich 2006 in der VFH zum Einsatz kommt.

3. Lernraum: Kommunikation, asynchron

Asynchron

- **eMail:**
 - Austausch von Fragen und Antworten
 - Verteilung von Informationen und Dokumenten
- **Nachrichtenforen** (Newsgroups):
 - Diskussion von Fragen und Anregungen
 - Allgemeiner Gedankenaustausch
- **Dateiaustausch:**
 - Einsendung/Abgabe/Kommentierung von Übungen und Aufgaben



3. Lernraum: Kommunikation, synchron

Synchron

- **Chat** (vergleichbar einem Telefongespräch, jedoch rein textbasiert):
 - Kennenlernen zwischen den Lernenden/Lehrenden
 - Allgemeiner Gedankenaustausch
 - Diskussion von Fragen und Anregungen
- **Whiteboard:**
 - Darlegung von Gedanken
 - Verdeutlichung von Sachverhalten
 - Präsentation von Zusatzinformationen
- **Application Sharing** (gemeinsames Arbeiten an einem Dokument):
 - Verdeutlichung spezieller Sachverhalte
 - Präsentation von Teilergebnissen
 - Gemeinsames Erstellen von Präsentationen
- **Group-Browsing** (gemeinschaftliches Surfen):
 - Präsentation von Inhalten
 - Einführung in Aufgaben
 - Erläuterung von Beispielen
- **Audio-Konferenzen:**
 - Klassischer Vortrag
 - Telefonat
 - Fragen vieler Lernenden an einen Lehrenden
- **Video-Konferenzen:**
 - Klassischer Vortrag
 - Präsentation von Laborübungen
 - Einspielung von Videos
 - Fragen an Expertenrunde
- **MUDs** (Multi User Dimension, Virtuelle Arbeitsräume):
 - Gemeinschaftliche Diskussion
 - Gemeinschaftliche Bearbeitung von Inhalten
 - Gedankenaustausch

Virtuelle Hochschulen

1. Einführung
2. Organisation und Rahmenbedingungen
3. Der Studienbetrieb und Lernplattformen
- 4. Lernmodulentwicklung**
am Beispiel „InfoPhysik“
5. Akkreditierung
6. Qualitätssicherung

VFH = Virtuelle Fachhochschule

4. Lernmodulentwicklung: InfoPhysik, Inhaltsstruktur

1. Modul InfoPhysik: 5 cp entsprechen ca. 3 SWS Vorlesung + 1 SWS Übung.

Es besteht aus **29 Lerneinheiten** (Mech., Wärme, Elektrik, Schwingungen)

und jede Lerneinheit hat im Mittel **6 bis 7 Seiten**, HTML ($\Sigma=183$)

und jede Seite nochmals ca. **1 bis 2 Zusatzfenster** ($\Sigma=237$)

Eingefügte Medien:

Formeln: 370

Bilder: 300

Videos: 50

Animationen: ... 30

Virtuelle Welten: 16

4. Lernmodulentwicklung: InfoPhysik, Struktur

- Jede Lerneinheit hat eine Startseite
 - Einleitendes
 - Lernziele
 - Bearbeitungsdauer
 - Links zu den einzelnen Seiten
- Jede Lerneinheit hat eine Abschlusseite
 - Zusammenfassung
 - Fragen zur Selbstkontrolle
 - Übungsaufgaben
 - Hinweise zur nächsten Lerneinheit

4. Lernmodulentwicklung: InfoPhysik, Navigation



The screenshot shows a navigation bar for 'InfoPhysik'. The breadcrumb trail is 'InfoPhysik > Mechanik und Virtuelle Welten'. The current page is 'Lerneinheit: 2.1 Geschwindigkeit und Beschleunigung - Seite 5 von 7'. Below the bar, the section title is '2.1.4 Geschwindigkeit und Beschleunigung als Vektor'. There are links for 'Der Geschwindigkeitsvektor', 'Addition von Geschwindigkeiten', and 'Beschleunigung als Richtungsänderung'. A 'Vorwissen' link points to 'Vektorrechnung (Lerneinheit Mathematische Grundlagen)'.



Coursemap aufrufen, Erklärung auf der nächsten Seite



Zum Inhaltsverzeichnis springen



Werkzeuge aufrufen



Kommunikations-Tool starten

u. S. W.



194.94.127.15/infophysik-wbt2004/

4. Lernmodulentwicklung: InfoPhysik, CourseMap

Die unterschiedlichen Navigationsmöglichkeiten ergänzen sich und verhindern ein „lost in cyberspace“!

In der CourseMap wird die momentane Seite angezeigt.

Durch die Auswahl einer Seite in der CourseMap wird diese im Browser angezeigt.



4. Lernmodulentwicklung: InfoPhysik, Übungsaufgaben

1. Innerhalb der Lerneinheiten gibt es:
 - **Aufgaben** mit Lösungen die über Hyperlinks verfügbar sind
 - und Quizes.
2. Am Ende einer Lerneinheit – **auf der Abschlussseite** – gibt es:
 - Verständnisfragen
 - **Übungsaufgaben** mit Ergebnissen, jedoch ohne Lösungen. Diese sollen in den Präsenzübungen von den Studierenden vorgerechnet werden.
 - **Ergänzungsaufgaben** mit Ergebnissen, jedoch ohne Lösungen. Diese werden in den Präsenzübungen nur behandelt, wenn die Zeit dazu reicht. Die Studierenden sollten diese Aufgaben durch Kooperation über das Internet lösen.

4. Lernmodulentwicklung: InfoPhysik, Beispiele

- [InfoPhysik-Demo](#)

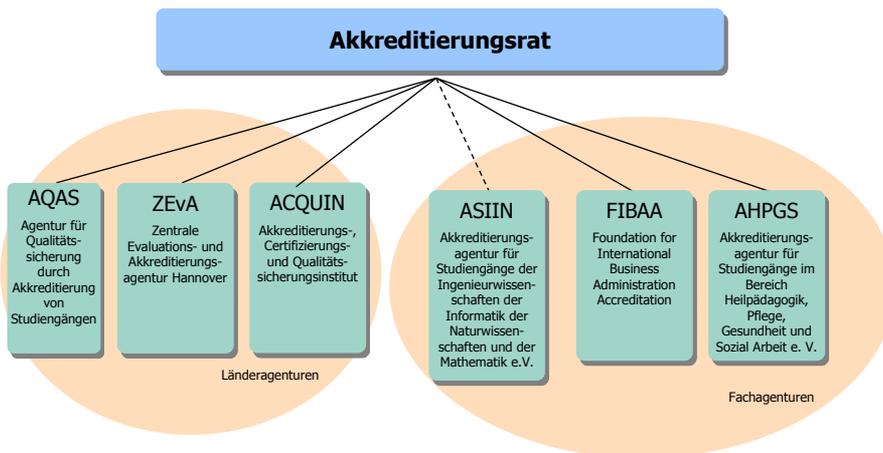
Im Internet zu erreichen über:

www.DieterHannemann.de > Lehre >
InfoPhysik > Demos

Virtuelle Hochschulen

1. Einführung
2. Organisation und Rahmenbedingungen
3. Der Studienbetrieb und Lernplattformen
4. Lernmodulentwicklung
am Beispiel „InfoPhysik“
- 5. Akkreditierung**
6. Qualitätssicherung

5. Akkreditierungslandschaft



5. Akkreditierung: Fernstudiengänge und eLearning I

Unter **Online-Studiengängen** werden Fernstudiengänge verstanden, die Ihr Lehrmaterial und ergänzende Dienste, den Studierenden über das Internet verfügbar machen. Diese Studiengangsformen können auch Präsenzphasen enthalten. Manchmal werden Online-Studiengänge auch „virtuelle Studiengänge“ genannt.

eLearning-Angebote können außer in Online-Studiengängen auch in Präsenz-Studiengängen enthalten sein. Bei eLearning als Ergänzung zur Präsenzlehre spricht man von Blended-Learning.

Unter eLearning werden Lehrangebote verstanden, die über die bloße Bereitstellung von Lehrbriefen auf elektronischem Weg hinaus gehen. Als Maßstab kann dienen, dass eLearning-Angebote Elemente enthalten, die über ein Buch nicht zu transportieren sind.

5. Akkreditierung: Fernstudiengänge und eLearning II

Insbesondere durch die neuen Lehr- und Lernformen können die Studierenden weitere Qualifikationen erwerben. Sie sind jedoch auch mit besonderen Anforderungen an die Studierenden verbunden (z.B. autodidaktisches Lernen).

1. Äquivalenz zu einem Präsenzstudiengang, falls vorhanden

2. Besondere Betreuungsformen

- o Präsenzanteil (ergänzende Präsenzveranstaltungen an der Hochschule?)
- o Online-Betreuung, synchron, bzw. asynchron
- o Mentoren, Tutoren, Reaktionszeiten bei der Online-Betreuung
- o Welche Qualifikationen haben die zur Betreuung eingesetzten Personen?

5. Akkreditierung: Fernstudiengänge und eLearning III

3. Arbeitsaufwand für die Studierenden (workload)

- o Wie wird erreicht, dass es keine Über- bzw. Unterforderung der Studierenden gibt.
- o Mit welcher zusätzlichen Arbeitsbelastung pro Woche wird bei einem berufsbegleitenden Studium gerechnet?
- o Wie sind die Zahlungsmodalitäten bei einem gebührenpflichtigen Angebot?
- o Wie lang darf sich ein Studium ausdehnen?

4. Studienmaterial

- o Bereitstellung von Lehrmaterialien für das Auditteam zur Begutachtung vor Ort, wenigstens für das erste Studienjahr
- o Qualitätssicherungssystem für die Studienmaterialien und deren wissenschaftlichem Niveau
- o Das Modulhandbuch sollte eine zusätzliche Rubrik: „Didaktisch, methodisches Konzept“ enthalten, aufzeigen welche typischen Spezifika die jeweils gewählte Lernform hat und ausweisen wer die Fachverantwortung für das Lernmaterial trägt.
- o Wie werden Schlüsselqualifikationen vermittelt?

5. Lernmanagementsystem

- o Welche Hauptmerkmale hat das LMS (Learning-Management-System)?
 - o Wie erfolgt die Administration des LMS in technischer und organisatorischer Sicht und wie wird die pausenlose Verfügbarkeit sichergestellt?
6. Von der Hochschule wird erwartet, dass Lehre, Betreuung und Verwaltung vor dem ersten Studiengang **ausreichend getestet** worden sind und Eventualpläne für schwierige Situationen bestehen. Alles mit dem Ziel, die formulierten akademischen Qualitätsziele und Maßstäbe einhalten zu können.
 7. Die **finanzielle Planung** muss die gesamte Phase, in denen Studierende eingeschrieben sind, absichern, und zwar für das Leistungsniveau, zu dem sich die Bildungsinstitution verpflichtet hat.
 8. Für die Vor-Ort-Begehung ist sicherzustellen, dass Studierende aus Fernstudiengängen zumindest durch einen **Telefonkontakt** befragt werden können.

Virtuelle Hochschulen

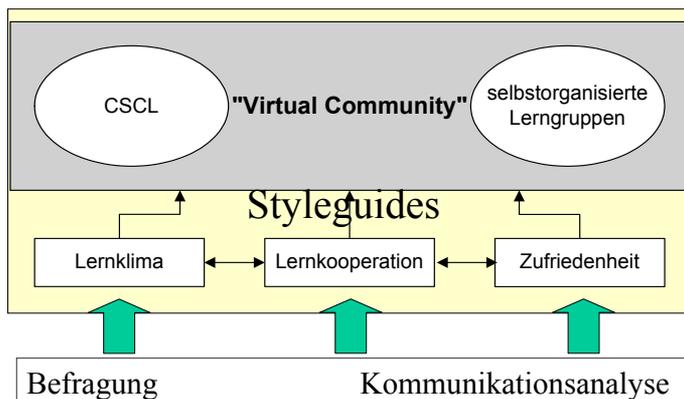
1. Einführung
2. Organisation und Rahmenbedingungen
3. Der Studienbetrieb und Lernplattformen
4. Lernmodulentwicklung
5. Akkreditierung
6. Qualitätssicherung

Drei Gruppen evaluieren an der VFH:

1. FH Stralsund: Virtuelle Gruppenarbeit (Prof. Blakowski)
 - Gerold.Blakowski@fh-stralsund.de
2. Uni BW Hamburg: Didaktik (Prof. Zimmer)
 - <http://www.unibw-hamburg.de/PWEB/paebbp/>
3. Uni Lübeck: Ergonomie (Prof. Herczeg)
 - www.imis.mu-luebeck.de

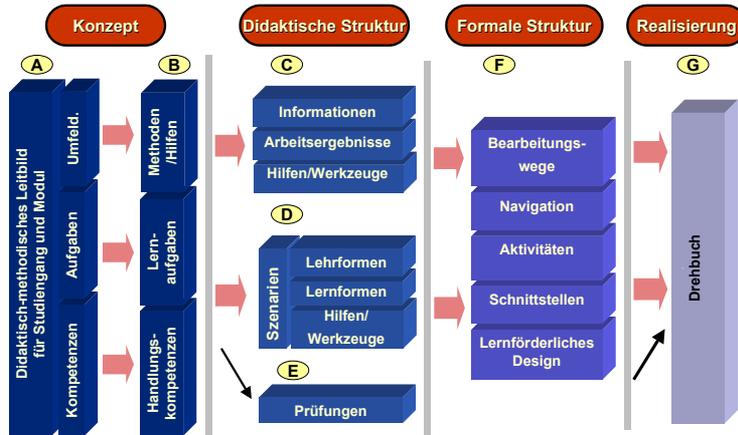
6. Qualitätssicherung VFH: ②

AG Prof. Blakowski, Evaluationsziele



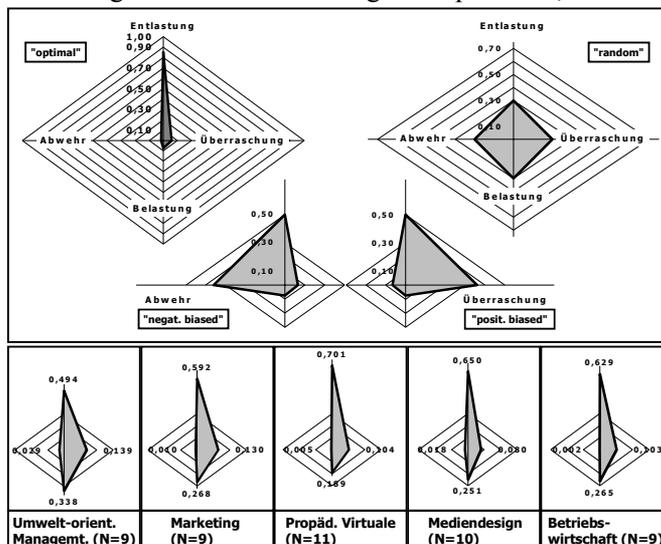
6. Qualitätssicherung VFH: ⑤, Styleguide

Didaktisch-methodisches Vorgehensmodell , AG Prof. Herzeg



6. Qualitätssicherung VFH: ⑥, Befragungen

Modelle und Ergebnisse zur Entlastungs-Interpretation, AG Prof. Herzeg



6. Qualitätssicherung: ⑦

Nachhaltigkeit VFH

- Das Projekt hat nur die Mittel zur Ersterstellung der Lernmaterialien bereit gestellt
- Kosten der Modulpflege und –aktualisierung:
- Die 6 beteiligten Bundesländer haben durch Gesetz die Möglichkeit zur Erhebung von Medienbezugsgebühren geschaffen
 - Jeder Student zahlt pro Modul (5cp) 65€
 - Diese Einnahmen werden zu 80% zur Pflege und Weiterentwicklung der Module den Autoren zur Verfügung gestellt
 - 20% bekommt die VFH-Verwaltung
- Betreuung: online, synchron, asynchron, schriftlich, mündlich, Videokonferenz; Präsenzveranstaltungen
- Die Betreuungskosten werden aus den laufenden Haushalten der jeweiligen Hochschule aufgebracht – so wie für normale Präsenzstudiengänge auch

Virtuelle Hochschulen

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Mehr zu diesem Thema, siehe: www.DieterHannemann.de