

Internationales Monitoring

Lernkultur Kompetenzentwicklung: Lernen im Netz und mit Multimedia

Statusbericht 3

Schwerpunkte: Strategien zum Lernen in Netzen und mit Multimedia in Finnland
Communities of Practice im internationalen Vergleich

Juni 2002

Astrid Gussenstätter (gussenstaetter@bibb.de)

Gert Zinke (zinke@bibb.de)

Bundesinstitut für Berufsbildung, Bonn

Das Internationale Monitoring als Bestandteil des Forschungs- und Entwicklungsprogramms „Lernkultur: Kompetenzentwicklung“ wird gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung sowie vom Bundesministerium für Arbeit und Sozialordnung aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds und von der Arbeitsgemeinschaft Betriebliche Weiterbildungsforschung e.V. in Auftrag gegeben und begleitet.

Inhaltsverzeichnis

<u>0.</u>	<u>Einleitung</u>	3
<u>1.</u>	<u>Newsreport</u>	4
<u>1.1.</u>	<u>FINNLAND</u>	4
<u>1.2.</u>	<u>UNITED STATES of AMERICA</u>	4
<u>1.3.</u>	<u>DEUTSCHLAND</u>	5
<u>1.4.</u>	<u>BRITISH COMMONWEALTH</u>	5
<u>1.5.</u>	<u>EUROPA</u>	6
<u>2.</u>	<u>Strategien zum Lernen in Netzen und mit Multimedia in Finnland</u>	8
<u>2.1.</u>	<u>Die Nationale Technologiebehörde TEKES (http://www.tekes.fi/)</u>	9
<u>2.2.</u>	<u>Projektnehmer: University of Tampere (http://www.uta.fi/english/)</u>	10
<u>2.2.1.</u>	<u>Research Center for Vocational Education (http://www.uta.fi/laitokset/aktk/english/)</u>	11
<u>2.3.</u>	<u>Finish National Virtual University (http://virtualuniversity.fi)</u>	12
<u>2.4.</u>	<u>Die non-profit Organisation TIEKE (http://www.tieke.fi)</u>	13
<u>2.5.</u>	<u>Die staatliche Organisation SITRA (http://www.sitra.fi)</u>	14
<u>2.6.</u>	<u>Weitere Institute in Finnland</u>	14
<u>2.7.</u>	<u>Fazit</u>	15
<u>3.</u>	<u>Communities of Practice (CoP)</u>	16
<u>3.1.</u>	<u>Grundlagen</u>	16
<u>3.2.</u>	<u>CoPs in Deutschland</u>	18
<u>3.3.</u>	<u>CoPs in Australien</u>	20
<u>3.4.</u>	<u>CoPs in UK</u>	21
<u>3.5.</u>	<u>CoPs in den USA</u>	23
<u>3.6.</u>	<u>Fazit - offene Fragen</u>	24
<u>4.</u>	<u>Anhang</u>	26
<u>4.1.</u>	<u>Veranstaltungen</u>	26

0. Einleitung

Der dritte Statusbericht greift zwei Schwerpunktthemen auf:

- die nationale Strategie zum Lernen in Netzen und mit Multimedia in Finnland und
- Online Communities im internationalem Vergleich.

Die Bildungspolitik der finnischen Regierung der letzten Jahre ist momentan nicht nur durch die Ergebnisse der Pisa-Studie von internationalem Interesse. So ist auch für das Lernen in Netzen und mit Multimedia festzustellen, dass sehr früh Anstrengungen in diesem Bereich unternommen wurden. Die von den Bundesministerien finanzierten Forschungsaktivitäten werden in Finnland hauptsächlich über die nationale Technologiebehörde TEKES koordiniert. An der Entwicklung neuer Projekte sind die Universitäten Tampere und Helsinki maßgeblich beteiligt. Die Recherche erweist sich in Finnland als äußerst problematisch, da die Mehrzahl der Dokumente nur in der Landessprache vorliegen und nur eine geringe Auswahl in englisch erhältlich sind.

Die Nutzungsarten des World Wide Web verändern sich. Im Bereich der Weiterbildung sind Online Communities weltweit ein aktuelles Thema, sie stellen eher ein soziales Phänomen dar als einen technischen Trend.

1. Newsreport

1.1. FINNLAND

SF: Das Projekt Opintoluotsi

Das vom Bildungsministerium finanzierte und seit April geöffnete Internetportal „Opintoluotsi“ wird ab 18. Juni 2002 auch in englischer Sprache zur Verfügung stehen. Momentan werden die Seiten übersetzt und abgeschlossen. Die englischen Seiten wurden speziell für Immigranten und non-Finnish speakers konstruiert. Ebenso wird am 18. Juni das Internetportal auch in schwedischer Form online gehen. April 2002 <http://www.opintoluotsi.minedu.fi/english/>

SF: Finnland im Fokus deutscher Bildungsexperten

Angesichts der Ergebnisse der PISA-Studie ist Finnland in das Zentrum des Interesses deutscher Bildungspolitiker, -experten und Journalisten gerückt. In der Zeit 28/2002 ist das Dossier dem finnischen Bildungssystem gewidmet. (http://www.zeit.de/2002/28/Politik/200228_finnland.html)

1.2. UNITED STATES of AMERICA

USA: USDLA Award

Die United States Distance Learning Association verlieh auf der eLearning Conference and Expo in Washington D.C. 11 Preise für besondere Leistungen und Errungenschaften im Bereich des Distance-Learnings. 10. April 2002 http://www.usdla.org/html/aboutUs/pressReleases/april2002_pr1.htm

USA: Washington D.C. online Studienangebote über eigenes Netzwerk

Ab Herbst dieses Jahres wird es an der Washington`s American University ein neues kabelloses Netzwerk zur Abrufung von studienrelevanten Daten geben. Dies ist das erste vom Telefonnetz unabhängige online Studienangebot. 1. Mai 2002 <http://www.wired.com/news/wireless/0,1382,52234,00.html>

USA: Kulturelle Adaption unerlässlich für E-Learning

Bei einer Bestandsaufnahme der Best Practice im E-Learning kamen Alessandra Marinetti, Senior Instructional Designer bei Digital Think und Patrick Dunn, Online-Learning-Manager bei BMJ/Unified zu dem Schluss, dass die erfolgreiche Zukunft des E-Learning weltweit sehr stark von dem Einbezug kultureller Unterschiede und deren Auswirkung auf Lernaktivitäten abhängen wird. 12. Juni <http://www.learningbites.net/learningbites/main%20feature1a.htm>

USA: e-learning drop-out Quote

Laut Forrester Research ist die Drop Out Quote für E-Learning-Kurse bei 70% anzusiedeln. Nach Bill Horton, Gewinner von verschiedenen internationalen Auszeichnungen und Autor des Buches „Evaluation E-Learning“, liegt die Ursache bereits in der mangelhaften Entwicklung der Kursangebote. Mai 2002 <http://www.elearningmag.com/elearning/article/articleDetail.jsp?id=18563>

1.3. DEUTSCHLAND

D: Zwischenbilanz E-Government 2002

Ein Ergebnis der Accenture Studie ist die Verbesserung Deutschlands von Platz 15 auf Platz 9 im Bereich E-Government. Juni 2002

http://www.accenture.com/xdoc/en/industries/government/eGov_April2002_3.pdf

D: Baltic Sea Virtual Campus

Das von der Fachhochschule Lübeck initiierte Projekt „Baltic Sea Virtual Campus“ ist ein Netzwerk aus sieben europäischen Ländern zum Einsatz neuer Medien in der Lehre. Mai 2002

<http://www.global-learning.de>

1.4. BRITISH COMMONWEALTH

GB: E-Learning Popularität

Einer Studie von MORI für Knowledge Pool zufolge rangiert die E-Learning Popularität in England bei der erwerbsfähigen Öffentlichkeit an letzter Stelle. An erster Stelle steht arbeitsplatzorientiertes Lernen. Dennoch waren die Befragten sich einig, dass innerhalb der nächsten 10 Jahre die meisten Fähigkeiten virtuell gelehrt werden. auch wenn alle Befragten die Zukunft im E-Learning wahrnehmen. 7.Juni <http://www.it-director.com/article.php?id=2930>

IRL: Government Report

Einem Bericht der irischen Regierung zufolge wird der nationale E-Learning Markt bis zum Jahre 2004 auf 390 Millionen britische Pfund anwachsen. Dies wird ca. 10 % der Ausgaben innerhalb der EU für E-Learning ausmachen. Die Industrie wird hierbei mehr in die Ausbildung der soft skills investieren als in das IT-Training. 17. April http://www.train-net.co.uk/news/news_story.asp?NewsID=670

BC: Projekt virtuelle Universität des British Commonwealth

Die Experten der Hochschulbildung der 54 Commonwealth Mitgliedstaaten trafen sich in Vancouver, um an ihrem Projekt weiterzuarbeiten, welches den Aufbau einer virtuellen Universität vorsieht. Insbesondere soll das Projekt den 30 Mitgliedstaaten mit weniger als 1,5 Millionen Einwohnern zu Gute kommen. 23. April 2002 <http://chronicle.com/free/2002/04/2002042301u.htm>

AU: Tasmaniens Projekt des virtuellen Klassenzimmer

In dem australischen Bundesstaat Tasmanien werden an den Universitäten Online-Module eingesetzt, die die klassischen Curricula ersetzen. Die Commonwealth Bank unterstützt das Programm des virtuellen Klassenzimmers. Tasmanien erhält durch dieses Projekt eine Vorreiterrolle in Australien. 30. April 2002 <http://www.smh.com.au/articles/2002/04/27/1019441317015.html>

AU: Studie zu Online-Learning-Community

Eine Studie zu Online-Communities in Australien diskutiert die Neuerscheinungen in diesem Forschungsbereich. Hierbei werden die Einflüsse der Online-Communities auf das menschliche Lernen mit dem Ziel untersucht ein theoretisches Konstrukt für die weitere Entwicklung der Online Communities zu entwickeln. 14. Juni http://www.usq.edu.au/electpub/e-jist/html2002/chtu_frame.html

1.5. EUROPA

EU: Europa holt auf im Bereich e-Learning/ gegen den Digital Divide

Eine aus 15 europäischen Wirtschaftsunternehmen bestehende Arbeitsgruppe arbeitet in Kooperation mit der europäischen Kommission und den nationalen Regierungsressorts an der Steigerung des Einsatzes von E-Learning in der Ausbildung, Betrieben, Universitäten und im Heimbereich. Gründungsmitglieder sind u.a. Nokia, Apple, Cisco, IBM, Intel und 3com. 26. April 2002 <http://news.zdnet.co.uk/story/0,,t269-s2109161.00.html>

EU: Neuer Bericht des Electronic Training Village

Über 400 Lehrer und Trainer wurden von dem Electronic Training Village zu eLearning und beruflicher Weiterbildung befragt. Der Bericht ist online abrufbar unter <http://www2.trainingvillage.gr/etv/policyreport/summaryDE.asp>.

EU: Projekt i-LAB

Im Rahmen der EU-E-learning-Initiative ist das Institut für Technik und Bildung Bremen (ITB, www.itb.uni-bremen.de) deutscher Partner im **Projekt i-lab** (www.theknownet.com). Ziele des von acht Mitgliedsstaaten getragenen, einjährigen Projekts ist die Erarbeitung von Empfehlungen zur Aus- und Weiterbildung des Bildungspersonals im Zuge der Nutzung von E-Learning. Der dafür eingerichteten Focus-Group gehören ExpertInnen aus 12 deutschen Institutionen an.

EU: Community-Ansatz für Bildungsexperten

Das Forum für Lehr/Lerntechnologie und Gesellschaft ist abrufbar unter http://ifets.ieee.org/non_english/german/index.html (Datum 19.6.2002). Das mehrsprachige Forum hat zum Ziel, die Kommunikation von Themen, die Lehr-/Lernsystementwickler und in der Ausbildung Tätige berühren, zu fördern. Kontaktperson auf deutscher Seite ist Prof. R. Oppermann, (Fraunhofer-Institut, Mitglied im Fachbeirat LINE bei ABWF/QUEM)

EU: CEDEFOP-Umfrage „E-Learning Europe 2002“ läuft

Diese Umfrage wird im zweiten Jahr in Folge durchgeführt und stellt den Versuch dar, die Entwicklung des gegenwärtigen Stellenwerts von eLearning in der europäischen Berufsbildung repräsentativ zu ermitteln. Mit der Durchführung ist Jane Massy, alphametrics Ltd beschäftigt. 31.05.2002 http://www2.trainingvillage.gr/etv/elearning/surveys/questions/2002_05_de.asp

EU: eLearning Industry Consulting Group

Die eLearning Industry Consulting Group wurde von 15 global agierenden Industrieunternehmen gegründet und berät die Europäische Kommission zu Fragen des E-Learning. (www.smartlingua.de)

2. Strategien zum Lernen in Netzen und mit Multimedia in Finnland

In Finnland erkannte man bereits früh die zukünftige Rolle des Internet und der IuK-Technologie und die Regierung initiierte das Strategiepapier „National Information Society Strategy“ von 1994, welches vom Finanzministerium bei einer Arbeitsgruppe in Auftrag gegeben wurde. So begann der Anlauf der ersten großen nationalen Strategie für das neue Informationszeitalter im Jahre 1995. Auf diese frühe Reaktion lässt sich eventuell das im „eEurope Benchmarking Report“ festgestellte Phänomen des Nord-Süd-Gefälles in Europa zurückführen.

(http://europa.eu.int/information_society/europe/news_library/new_documents/benchmarking/benchmarking_en.pdf)

Abgeleitet von der ersten Planungsreihe entstanden verschiedene Projekte, wie zum Beispiel das Netzwerkprojekt **TechNet Finland** (<http://www.dipoli.hut.fi>), welches sich an Universitäten und Unternehmen richtet. TechNet Finland arbeitete im Bereich Lerntechnologie mit dem Life Long Learning Institute DIPOLI der Helsinki University of Technology zusammen, z.B. an den Projekten BEACON, TeleScopia und PESTI.

BEACONs (www.dipoli.hut.fi/org/TechNet/TNF/projects/beacon.html) Aufgabe bestand in einer europaweiten Marktbeobachtung, um Informationen über Lerntechnologien bereitzustellen. Ein Unterziel von **TELESCOPIA** (www.dipoli.hut.fi/TechNet/TNF/org/telescopia/telescopia.html) war, Faktoren zu realisieren, die die Akzeptanz und die Effektivität offenen Lernens und Fernlernens bestimmen. **PESTI** (www.oph.fi/english/tiettosuomi/pestie.html) ist ein Kommunikationsinstrument, das u.a. „on the job learning“ zum Inhalt hat. Das Austauschforum richtet sich an Unternehmen, Schulen und Universitäten. Eine weitere bereits abgelaufene Initiative war **IT Ladies network** (www.kolumbus.fi/hetky), welche schon länger in der Informationstechnologie arbeitenden Frauen die Möglichkeit bieten sollte, sich untereinander auszutauschen und sich professionell weiterzubilden.

Im Dezember 1999 verabschiedete das Bildungsministerium den neuen Strategieplan „Information Strategy for Education and Research“ (<http://www.minedu.fi/julkaisut/information/englishU/>) für die kommenden fünf Jahre (Development Plan 2000-2004 (<http://www.minedu.fi/julkaisut/KESU2004/eng/engKESU.html>)). Der langfristige Entwicklungsplan für Bildung und Forschung soll den quantitativen und qualitativen Zielsetzungen einen geeigneten Rahmen bieten. Erzielte Fortschritte werden jährlich überwacht und evaluiert. Der Entwicklungsplan enthält u.a. Konzepte zum lebenslangen Lernen, gegen mögliche Benachteiligungen, zur Ausbildung am Arbeitsplatz und solche für eine virtuelle Universität. In bezug auf berufliche und betriebliche Weiterbildung bestehen die Ziele des Development Plans bis 2004 darin, ein einheitliches Einstufungs- und Bewertungsprogramm einzuführen, die Installation eines landesweiten Curriculums und die einheitliche Graduierung mit grundsätzlichem Fokus auf **on-the-job learning** mithilfe von **distance** und **multiform Learning**.

Berufsbildende Maßnahmen werden in den Bereichen durchgeführt, in denen Qualifikationsmängel auftreten können und erwartet werden. Die Anzahl und Qualität der Fachhochschulabschlüsse soll erweitert werden und eine Neuausrichtung der Fachhochschulen auf Bereiche wie Konversation und Kultur stattfinden. Über die Verbreitung von einschlägigen Informationen über eine Ausbildung für Ausbilder am Arbeitsplatz und Pilotprojekte hierzu, soll die Reform der Ausbildung am Arbeitsplatz gefördert werden. Die Erwachsenenbildung wird finanzielle Hilfe erhalten, die zunächst versuchsweise über Studien-Gutscheine geleistet werden kann.

Festzuhalten ist, dass sich in Finnland keine Initiativen in beruflicher und betrieblicher Weiterbildung ausfindig machen lassen, die speziell auf das Lernen in Netzen und mit Multimedia ausgerichtet sind. Vielmehr finden sich Projekte mit internationaler und kooperativer Ausrichtung, bei denen distance and multiform learning als Unterpunkte gehandelt werden, nicht aber im Mittelpunkt stehen. Das im Newsreport bereits erwähnte im April 2002 eröffnete Forum Opintoluotsi (<http://www.opintoluotsi.fi>) und die nationale virtuelle Universität (s.u.) (<http://virtualuniversity.fi>) sind als aktuell verwirklichte Initiativen in Finnland anzusehen. Das Portal **Opintoluotsi** ist ein sechsjähriges Projekt initiiert vom Ministry of Education im Jahre 2000 und wird mit Mitteln des Europäischen Sozialfond unterstützt. Der User erhält auf den Webseiten Informationen rund um das Thema Bildung und Weiterbildung. Der User soll über den möglichen direkten Vergleich von Bildungsanbietern bei seiner Auslese unterstützt werden und so das auf ihn individuell zugeschnittene Bildungsangebot ausfindig machen können. Die englische Version des Portals Opintoluotsi wird eine Suchfunktion enthalten, die dem Anwender hilft, finnische Bildungsinstitutionen zu finden. Darüber hinaus wird ihm ein Verzeichnis mit Bildungs-Links zur Verfügung stehen. Ein Informationsbereich wird Aufschluss über mögliche Abschlüsse und Finanzierungsbeispiele geben.

2.1. Die Nationale Technologiebehörde TEKES (<http://www.tekes.fi/>)

Das Ministerium for Trade and Industry (<http://rhino.digia.com/ktm/bulletin.nsf/KTMeng?openform>), welches die Hauptfinanzierungsquelle ist for applied and industrial research and development projects (R&D) finanziert die nationale Technologie Behörde TEKES. Ein wichtiger Partner dieser staatlichen Behörde ist das finnische Technologieunternehmen Nokia (<http://www.nokia.com/>). Die Firma Nokia hat in den vergangenen 10 Jahren einen erheblichen finanziellen Beitrag zur Forschung innerhalb TEKES geleistet. Die erzielten Ergebnisse und Fortschritte der Forschung kamen dem Unternehmen auf dem Weltmarkt zugute. Durch die Symbiose aus staatlicher und wirtschaftlicher Zusammenarbeit erlangte Finnland weltweit einen Spitzenplatz in Art und Umfang der Investitionen in Forschung und Technik.

Das von TEKES initiierte Forum USIX (User-Orientated Information Technology) (<http://www.espoo.com/usix/eng/introduction.html>) fasst zum einen verschiedene Research and Development Projekte zusammen und zum anderen führende finnische Unternehmen mit finnischen Forschungsinstituten. Bei USIX besteht auch für weltweite Unternehmen, Universitäten und Forschungsinstitute in den verschiedensten Bereichen die Möglichkeiten zu internationalem/r Austausch und Kooperation mit finnischen Forschungsinstituten und Unternehmen. Interessant für Line sind hierbei die Bereiche des *active environments* und der *teaching and learning environments*. Zusätzlich zu diesen Bereichen existieren Plattformen, über die innovative Strategien vermittelt werden. In diesem Diskussionsforum besteht für internationale Teilnehmer die Möglichkeit, von den Erfahrungen anderer internationaler Projekte, die vorgestellt und diskutiert werden, zu profitieren. Durch die internationale Ausrichtung des Projekts soll eine profitable Symbiose ermöglicht werden. Wissensmanagement, Verfügbarkeits- und Nutzbarkeitsmethoden sind die Hauptfelder der einzelnen Forschungsbereiche. Das Gesamtvolumen des Programms beträgt geschätzte 60-70 Millionen Euro, von denen TEKES 25 Millionen beisteuert.

2.2. Projektnehmer: University of Tampere (<http://www.uta.fi/english/>)

Ein Projektnehmer von USIX ist eine der größten Universitäten in Finnland, die University of Tampere. Die Forschungen werden innerhalb des Departments of Computer and Information Science durchgeführt, welches als erstes in Skandinavien und als eines der ersten auf der Welt bereits im Jahre 1965 gegründet wurde. Das Programm **TAUCHI** (Unit for Human Interaction) (<http://www.cs.uta.fi/research/hci/research.html>) ist in diesem Department angesiedelt und behandelt sechs verschiedene Forschungsfelder, darunter das für LINE relevante *Learning and Collaborative Technologies* (LeCo) (<http://www.cs.uta.fi/hci/leco/>).

Das Ziel von LeCo ist es, innovative Software für verbesserte Zusammenarbeit zu entwickeln und zu gestalten. . Das Hauptinteresse der Forschung liegt auf folgenden Bereichen:

- Tools für die Onlinezusammenarbeit beim E-Learning:

In diesem Forschungsfeld werden neue, die Zusammenarbeit unterstützende Systeme entworfen und auch hilfreiche, pädagogische Strategien für Lehrer entwickelt.

- Das Lernen unterstützende Softwareagenten

Ein den Lernenden begleitender pädagogischer Agent wird kreiert, der aus seinen eigenen Fehlern lernt.

- Innovative Lernprogramme für Kinder
- Tools für die Zusammenarbeit

Daneben existieren bei LeCo bereits vier entwickelte Kurse, die an der University of Tampere gegen Entgelt eingesetzt werden. Eine Weiterbildung ist in den folgenden Bereichen möglich:

1. Computer-Aided Instruction (für Studierende im ersten Jahr)
2. Internet-based Learning Environments, (zweites Jahr)
3. Constructing Internet-based learning-environments (zweites Jahr)
4. Groupware (senior undergraduate)

2.2.1. Research Center for Vocational Education (<http://www.uta.fi/laitokset/aktk/english/>)

Ebenfalls an der University of Tampere angeschlossen ist das **Research Center for Vocational Education** (RCVE) mit verschiedenen Projekten, wie das von AIKE (Adult Education Coordinating) koordinierte Projekt **TUKEVA** (<http://www.uta.fi/laitokset/aktk/english/>), das vom europäischen Sozialfond unterstützt wird.

Am RCVE existieren drei Forschungsfelder:

1. Learning and teaching of profession/ professional skills

Aufgabe dieser Untersuchungen ist es, den rasanten Veränderungen und den steigenden Anforderungen an das Personal in der Arbeitswelt, Rechnung zu tragen. In den letzten Jahren wurde besonderer Wert auf die Erforschung der individuellen Motivation gelegt, sich weiterzubilden, sowie auf die individuellen Fähigkeiten des Einzelnen. Das eigenverantwortliche Lernen stand hierbei im Mittelpunkt. Dieser Forschungsbereich untersucht die Frage, wie die individuellen Fähigkeiten im Hinblick auf lebenslanges Lernen weiterentwickelt werden können.

2. Professional growth as a lifelong process

Hierbei handelt es sich um ein nationales Projekt, das sich auf die bestehenden Anforderungen an das Personal in der heutigen Berufswelt bezieht und die geforderten relevanten Fähigkeiten bestimmt. Als Forschungsfelder werden vor allem die möglichen positiven Auswirkungen der Berufsbildung auf das Individuum und die Gesellschaft untersucht. Des weiteren Kompetenzförderung und -steigerung, wodurch sowohl Karrierechancen als auch die Arbeitsleistung des Arbeitnehmers wachsen.

3. The management and development of vocational education and training

Die Forschungen in diesem Bereich konzentrieren sich auf die zukünftige Entwicklung flexibler Strukturen in der beruflichen Weiterbildung.

Derzeit forschen ca. 20 Doktoranden in den 3 verschiedenen Bereichen und unternehmen im Rahmen ihrer Dissertationen mögliche Neuerungen in die Forschung mit auf.

Ein weiteres gefördertes Projekt, das vom Research Center for Vocational Education der Universität von Tampere durchgeführt wird, ist das Programm **PAI** (Personalized Adaptive Interfaces) (<http://cosco.hiit.fi/Projects/PAI/>) für die Jahre 2000-2002. PAI ist ein Forschungsprojekt, das von TEKES finanziert wird und ist wiederum wie auch TAUCHI Teil des USIX-Projekts. PAI arbeitet in Kooperation mit CoSCo (Complex Systems Computation Group), welches an der Helsinki Universität innerhalb des Department of Computer and Science angesiedelt ist. Personalisierte adaptive Benutzeroberflächen werden hier für die neuesten Technologien erstellt. Das Internet, Mobilfunk, UMTS und WAP stellen neue Anforderungen an das Internet- und die Bildungsportale.

Die Forschungsaktivitäten der Abteilung **EduTech** (Educational Technology) (<http://cosco.hiit.fi/edutech/>) konzentrieren sich auf die Entwicklung „intelligenter“ Software für E-Learning, angefangen bei Bewertungstechniken über die Betreuung der Kooperation und Kollaboration innerhalb der Lerngruppe bis hin zum Aspekt der zielgerichteten individuellen Anforderungen eines jeden Teilnehmers. Innerhalb der Abteilung Bildungstechnologie (EduTech) wurde die Software **EduForm** entwickelt. Dieses open-system Programm kann mit jedem web-basiertem System kombiniert werden, für welches qualifizierte Umfrageerhebungen erforderlich sind.

In einer ersten Entwicklungsphase werden über einen „intelligenten“ Fragebogen die individuellen Bedürfnisse der Lerner über eine flexible und dynamische Anwerbung determiniert. EduForm kann so in verschiedenen Bereichen (Bildung und Wirtschaft) als Bewertungsformular eingesetzt werden. Das Modul wird auch im IQ-FORM-Projekt (http://www.edu.helsinki.fi/iqform/default_eng.htm) eingesetzt, dessen Ziel es ist, Bewertungs- und Evaluationsmechanismen für die finnische nationale virtuelle Universität zu entwickeln. Die zweite Phase setzt bei der Umsetzung der Ergebnisse an. Die Profile werden ausgewertet und mit den Anforderungen an die Kooperationsmöglichkeiten kombiniert.

2.3. Finish National Virtual University (<http://virtualuniversity.fi>)

Die seit 2000 geplante und seit 2001 verwirklichte Finish National Virtual University stellt keine „neue“ Universität dar, sondern eine besondere Form von Netzwerk zwischen Universitäten. Mittelpunkt der virtuellen Universität ist es, eine neue Methode des Networkings unter den Universitäten zu schaffen. Das Projekt der virtuellen Universität Finnland wird jährlich mit 9 Millionen Euro vom Ministry of Education gefördert sowie vom Europäischen Sozial Fond (ESR) unterstützt.

Das Angebot richtet sich an Studierende, Post-Graduierte, bietet berufliche Weiterbildungskurse und Kurse ohne Zugangsbeschränkung an. Insgesamt stehen 32 Kurse zur Auswahl. Studenten können über die virtuelle Universität an Kursen anderer Universitäten teilnehmen. Post-

Graduierten bietet die virtuelle Universität beispielsweise die Möglichkeit, Informationen über Doktorandenprogramme und über research training Programme verschiedenster Universitäten in Erfahrung zu bringen.

Eine große Anzahl der nationalen Projektnehmer virtuelle Universität haben in ihren Bereichen Netzwerke ausgebaut, u.a. das Universitätsnetzwerk für Kommunikation und Medienwissenschaft, das Fortbildungsprogramm für Juristen oder MOVE, das net-based learning of Music Netzwerk. Andere Projekte entwickeln Online-Education, wie das TieVie-Projekt, welches sich mit der Informations- und Kommunikationstechnologie in der akademischen Ausbildung und speziell mit der nationalen Lehrerfortbildung beschäftigt. Erwähnt sei weiterhin das ITPeda-Projekt, das Netzarbeit zur Steigerung von Online-Lernen und -Lehren in den finnischen Universitäten leistet.

2.4. Die non-profit Organisation TIEKE (<http://www.tieke.fi>)

Das Zentrum für IT-Entwicklung (TIEKE) ist eine non-profit Organisation, an der neben verschiedenen finnischen Ministerien und öffentlichen Einrichtungen, mehr als 100 finnische Unternehmen beteiligt sind. Die Mitglieder rekrutieren sich aus Wirtschaftsunternehmen, die im ICT-Bereich tätig sind. Diese Interessengemeinschaft soll der rapiden Weiterentwicklung in diesem Wirtschaftssektor Rechnung tragen und allen Unternehmen die Möglichkeit bieten, sich schnell und adäquat auf Veränderungen einstellen zu können. Hauptaugenmerk liegt dabei auf der Kooperation der Unternehmen untereinander und der Einführung sowohl national als auch weltweit anerkannter Standards. Das Forum hat den Anspruch, an der Verwirklichung der finnischen Informationsgesellschaft maßgeblich beteiligt zu sein.

Im Mai 1998 wurde durch den Merger mit FDCA (Finish Data Communication Association) und TELMO (Finish Association for Interactive Network Services) das neue TIEKE (Finish Information Society Development Center) geschaffen. Mittels dieser Fusion sollten Ziele und Projekte der seit 1991 eng zusammen arbeitenden Organisationen gebündelt und diese Bestrebungen im Bereich der ICT-Wirtschaft implementiert werden.

Über TIEKE wurde das Projekt des Computerführerschein/ bzw. Internetführerscheins umgesetzt, der durch die irische Stiftung ECDL (European Computer Driving Licence Foundation) (<http://www.ecdl.ie/>) erfolgreich innerhalb und außerhalb Europas verbreitet wurde. Der bereits im Jahre 1993 entwickelte Computerführerschein soll bei TIEKE kontinuierlich weiterentwickelt werden, und sich so den stetigen Entwicklungen anpassen. In Finnland ist der Computerführerschein in einer Vielzahl von Einrichtungen zu erwerben, wie z.B. in Sommeruniversitäten, in offenen Kollegs für Erwachsene und Jugendliche, in Zentren der Erwachsenenbildung, in Berufskollegs, Studienzentren und Ausbildungsfirmen sowie in über 300 Schulen und Colleges.

2.5. Die staatliche Organisation SITRA (<http://www.sitra.fi/>)

SITRA (Finish National Fund for Research and Development) ist eine staatliche Organisation. Für diesen unabhängigen öffentlichen Fond ist das finnische Parlament verantwortlich. SITRA obliegt u.a. die Finanzierung und Durchführung von Forschung, Ausbildung und innovativen Projekten, sowie die Investition in Technologieunternehmen. Für Line interessant ist das bereits abgelaufene Projekt „Information and Communication Technology in Teaching and Learning 1997-1998“ (<http://www.sitra.fi/eng/index.asp?parent=360&DirID=82>). Der 1998 veröffentlichte Final Report war der größte Überblick über IuK im Bildungsbereich, der jemals in Finnland durchgeführt wurde. Mit diesem Abschlussreport wurden weitere fünf Untergruppen veröffentlicht. Die finnische Regierung und die eingesetzte Kommission für Bildung und Forschung beruft sich fortlaufend auf diesen Bericht. Diese Veröffentlichung löste in Finnland einen neuen Lernprozess aus, an dem hunderte von Schulen, Betrieben und Weiterbildungsstätten beteiligt sind.

Durch den technologischen und wirtschaftlichen Wandel der letzten Jahre wurde ein neues Forschungsprojekt „The challenge of the New Economy“ (2000-) (<http://www.sitra.fi/eng/index.asp?parent=359&DirID=366>) ins Leben gerufen, das die Auswirkungen und Bedürfnisse der New Economy auf die verschiedenen gesellschaftlichen Bereiche beleuchten soll. Im Zusammenhang mit der veränderten Wirtschaftssituation und einer neuen Arbeitswelt wurden neue Normen, Gesetze und Verhaltensweisen von der Gesellschaft und der Politik gefordert. Zur Untersuchung dieses Phänomens und dessen möglichen Auswirkungen wurde im Jahr 2000 eine Kommission gegründet, die in Zusammenarbeit mit dem CEPS (the Centre for European Policy Studies (<http://www.valt.helsinki.fi/vol/eu/>)) einen Report präsentierte und im Dezember 2001 die Ergebnisse der 2-jährigen Untersuchungen vorstellte. In diesem Bericht wird darauf hingewiesen, dass die IuK-Technologie den Kern der New Economy bildet. Da alle Bürger an dieser dritten Stufe der Industrierevolution teilhaben, sollte folglich jedermann die Möglichkeit der Ausbildung an Computern und der Nutzung von Netzwerken angeboten bekommen. Auch die Ausbildung und Schulung über das Internet und Intranet sind hierbei die Eckpfeiler der finnischen Bildungspolitik.

2.6. Weitere Institute in Finnland

Weitere interessante Organisationen, die sekundär E-Learning fördern bzw. behandeln, sind die Academy of Finland und das Life Long Learning Institute DIPOLI. Die **Academy of Finland** (http://www.aka.fi/index.cfm?main_frame=http://www.aka.fi/users/191/690.cfm) ist eine Organisation, die Forschungsfinanzierung und qualitative Wissenschaftsforschung fördert. Im Jahr 2001 wurden finnischen Universitäten und Forschungsinstitute mit einem Gesamtbetrag von über 180

Millionen Euro aus den Mitteln der AoF gefördert. Diese Summe entspricht in etwa 14% des Gesamtfördervolumens aller EU-Mitgliedsstaaten.

Das **Institut für lebenslanges Lernen DIPOLI** (HUT Dipoli) (<http://www.dipoli.hut.fi/english/index.html>) ist eingegliedert in die Helsinki University of Technology (<http://www.hut.fi>) und war beteiligt an den Projekten rund um TechNet (s.o.). Das Institut organisiert Kurse und professionelle Entwicklungsprogramme, darüber hinaus pflegt es enge Kontakte zu Unternehmen und hat ein gut funktionierendes, internationales Netzwerk aufgebaut. Durch die internationale Kooperation mit finnischen Wirtschaftsunternehmen und der öffentlichen Hand ist das Institut in der Lage, den durch die rasanten Veränderungen erzeugten, aktuellen Anforderungen zu entsprechen. Bildung und Erziehung, sowie Arbeit und Fortbildung gehören zu den Hauptthemen des Instituts. DIPOLI zählt zu den führenden Erwachsenenbildungsinstituten insbesondere im technologischen und wirtschaftlichen Bereich. Die Zielgruppe umfasst Frauen, Dozenten für Erwachsenenbildung,

Unternehmen und schließt Arbeitslose mit ein. Erklärtes Ziel ist es, auf Basis kontinuierlicher beruflicher Entwicklung lebenslanges Lernen zu fördern, *working entities* zu entwickeln und weg von *knowledge storing* zu methodischem Management und Problemlösung hinzuführen.

EuroPro (<http://www.dipoli.hut.fi/english/activities.html>) ist ein internationales Projekt, am Lifelong Learning Institute DIPOLI welches sich auf drei Bereiche spezialisiert hat. Das neue Produkt EuroPro

1. offeriert Trainingskurse und Seminare,
2. bietet internationale Projekte an und
3. organisiert jährlich Studienreisen und Travel Programme zu Konferenzen,

um die Entwicklung der nationalen Fähigkeiten von Individuen und Organisationen in internationalen Aktivitäten voranzutreiben. Zu den diesjährigen Veranstaltungshighlights, der von EuroPro organisierten Gruppenreisen, gehören u.a. die WEM 2002, die e-learn Expo, sowie die OEB 2002 in Berlin.

2.7. Fazit

Für die finnische Bundesbildungsministerin Maija Rask steht für den gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Wandel des Landes die Globalisierung und der technische Fortschritt im Mittelpunkt. Dementsprechend sind die aktuellen Förderschwerpunkte primär auf die Internationalisierung gerichtet. Das Lernen in Netzen und mit Multimedia wurde in diese und andere Maßnahmen implizit eingebunden. Bemerkenswert ist, dass es in Finnland innerhalb nur eines Jahres möglich war, ein solch großes Projekt wie die virtuelle Universität zu starten.

3. Communities of Practice (CoP)

3.1. Grundlagen

Communities of Practice (CoPs) fanden das erste Mal 1991 Erwähnung¹. Kurzgefasst beschreiben CoPs informelle Personengruppen oder -netzwerke, die aufgrund gemeinsamer Interessen und/oder Problemstellungen über einen längeren Zeitraum hinweg miteinander kommunizieren, kooperieren, Wissen und Erfahrungen austauschen, neues Wissen schaffen und dabei voneinander lernen.² Communities of Practice (auch Expertennetzwerke) sind nicht von Anfang an zeitlich begrenzt, sie bestehen, so lange das Interesse der Mitarbeiter vorhanden ist. Abhängig von der Zielsetzung können die Schwerpunkte einer Community of Practice in der Strukturierung und Aufbereitung von bestehendem Wissen, in der Beantwortung von Mitarbeiterfragen, im Wissens- und Erfahrungsaustausch oder in der Entwicklung neuen Wissens liegen.³

CoPs sind

- entweder innerhalb einer Organisation oder eines Unternehmens aktiv oder zwischen mehreren Organisationen;
- oft sind sie informell, mit stark fluktuierenden Mitgliedschaften;
- Akteure können in mehreren CoPs parallel aktiv sein;

Sie unterscheiden sich von formalen Arbeitsgruppen und Projektteams, weil bei ihnen die Betonung auf der Entwicklung der Fähigkeiten, der Wissensbildung und dem Wissensaustausch liegt.

Für Communities of Practice sind drei grundlegende Elemente kennzeichnend

- ein gemeinsamer Wissens- und/oder Erfahrungsbereich (domain of knowledge), der die inhaltliche Grundlage in der Community schafft;
- die Gemeinschaft (Community), die den sozialen Kontext für Interaktionen und Kommunikation schafft und die auf Vertrauen und gegenseitigen Respekt fundiert ist;

¹ Lave, J./Wenger, E.: Situated Learning: Legitimate peripheral participation. New York 1991

² . Abrufbar unter: <http://www.communixx.de/community.html>, (Datum 12.04.2002)

³ . Abrufbar unter: <http://www.competence-site.de>, (Datum 23.5.2002)

- die Praxis (practice), die durch ein Set von Rahmenbedingungen, Ideen, Werkzeugen, Informationen, Sprachen, usw. geprägt ist, und die die Akteure gemeinsam nutzen.⁴

Der Nutzen der CoPs richtet sich sowohl auf den Einzelnen, wie auch auf die Organisation, der der Einzelne angehört. CoPs

- befähigen die Nutzer zu Veränderungen;
- sie vermitteln Hilfen zum Erwerb neuen Wissens;
- sie schaffen Vertrauen und stiften Gemeinschaftssinn;
- und sie unterstützen lebenslanges Lernen.
- der Nutzen für die Organisationen und Unternehmen liegt in
- dem informellen Aufnehmen von verwertbaren Informationen
- der Erhöhung der Produktivität
- der Beschleunigung von Innovationen
- der Verstärkung von strategischen Denken.⁵

Unter diesen Gesichtspunkten sind CoPs ein wichtiges Gestaltungselement zur Umsetzung des Konzepts Lernender Organisationen im Rahmen der Personalentwicklung, sprich des Human Resource Development (HRD).

Ein weiterer Nutzen von CoPs: Sie sind Instrumente zum Wissensmanagement und sie unterstützen dieses sowohl organisatorisch als auch medial, in dem sie die Wissensgenerierung, den Wissensaustausch, die Wissensverwaltung und die Wissensverteilung intensivieren.

Zusammenfassend kann man sagen, dass CoPs etwas beschreiben, was schon immer existiert hat. Anfang der 90er Jahre hat der beschriebene Gegenstand sowohl im Kontext der Weiterentwicklung von Organisations- und Personalentwicklungsmodellen als auch eines lerntheoretischen Ansatzes, dem des sozialen Lernens, so an Bedeutung gewonnen, dass dafür ein neuer Begriff geschaffen wurde. Der dabei benutzte Ansatz des sozialen Lernens geht davon aus, „dass jegliche Teilhabe an sozialer Praxis der fundamentale Prozess ist, in dem wir lernen und das werden, was wir sind“.⁶

⁴ Wenger, E., Mc Dermott, R. , Snyder, W.: Cultivating Communities of Practice, A guide to Managing Knowledge. Boston Mass. 2002

⁵ vgl. Mitchell, John/Young, Susan: Communities of Practice and the National Training Framework - Core Ideas. Melbourne 2002. Abrufbar unter: <http://reframingthefuture.net/resources/cp%20book/broch.pdf> (Datum 27.05.2002)

⁶ vgl. Wenger, Etienne: Communities of Practice - Learning, Meaning and Identity, Cambridge 1997

Einen weiteren Schub erfuhren CoPs Ende der 90er Jahre durch die technologische Entwicklung. Die rasche Verbreitung des Internet trug dazu bei, dass sich Online-Communities in bedeutendem Umfang bilden konnten. Online Communities sind Communities, die die Netzerkennung und alle weiteren Aktivitäten der Communities hauptsächlich elektronisch durch die Nutzung des Internet oder Intranet vollziehen und auf dem Wege von Mailinglists, Videokonferenzen, Foren und/oder Chats kommunizieren. Damit haben CoPs ein zusätzliches Nutzenpotential entwickelt: Unabhängig von örtlichen und zeitlichen Distanzen können Communities innerhalb von Organisationen und organisationsübergreifend agieren.

Es kann davon ausgegangen werden, dass organisationsübergreifende Online-Communities künftig noch mehr an Bedeutung gewinnen werden. Als ein Indiz dafür gilt, dass Unternehmen bei der Entwicklung ihrer Strategie zur Nutzung von E-Learning zunehmend auf ASP-Modelle⁷ setzen⁸. Diese Provider wiederum werden schrittweise Online-Communities zur Kommunikation zwischen den Lernern einsetzen.

Weitere Grundlagen zu Online Communities fasst SEUFERT in einer Studie „Design and Management of Online Learning Communities“ zusammen⁹ (http://www.sses.com/public/events/euram/complete_tracks/management_education/seufert.pdf) SEUFERT unterscheidet dabei zwischen allgemeinen Online Communities und Learning Communities. Learning Communities sind demnach Communities, die curricular strukturiertes Lernen unterstützen, während Online Communities of Practice eher situiertes, kontextbezogenes Lernen fördern.¹⁰¹¹ Zu den Learning Communities gehören z.B. virtual classrooms. Beim Vergleich unterschiedlicher Beiträge wird deutlich, dass die Begriffsabgrenzungen unterschiedlich sind.

3.2. CoPs in Deutschland

Auffallend ist zunächst, dass CoPs in der deutschen (Berufs)bildungsliteratur und -praxis lange Zeit kaum Beachtung fanden. Insofern ist im deutschen Sprachraum der Community-Begriff

⁷ Abkürzung für "Application Service Provider". Ein ASP stellt auf seiner Serverfarm gehostete Anwendungssoftware (LMS, Finanzbuchhaltung etc.) gegen eine meist zeitabhängige Mietgebühr für die Online-Nutzung zur Verfügung. Für die Bedienung dieser Software reicht meist ein gängiger Web-Browser aus. ASP-Software muss somit nicht lokal auf der Festplatte installiert werden und ist vom Betriebssystem unabhängig. (Aus: Glossar www.global-learning.de).

⁸ Rubens, Paul: E-Learning evolves to ASP Model. Aus http://www.aspnews.com/trends/article/0,2350,9921_1159611,00.html (Datum 06.06.2002)

⁹ Seufert, Sabine: Design and Management of Online Learning Communities. Aus http://www.sses.com/public/events/euram/complete_tracks/management_education/seufert.pdf (Datum 04.06.2002)

¹⁰ Seufert, Sabine ... a.a.o., S. 4

¹¹ Seufert, Sabine/Moisseeva, Marina/Steinbeck, R.: Virtuelle Communities gestalten. In: Handbuch E-Learning. Köln 2002 (Kap. 4.10)

bisher wenig gebräuchlich. SEUFERT¹² vermutet hier auch eine historische Befangenheit, weil der Gemeinschaftsbegriff (-> Volksgemeinschaft) besetzt sei. Gleichzeitig gibt es genügend Beispiele in Deutschland, die zeigen, dass schon seit langer Zeit Initiativen stattfinden, die Community-Charakter haben. Beispiele sind hier organisationsübergreifende Verbände und Arbeitsgruppen wie z.B. der Deutsche Verband für Schweißtechnik mit einer Vielzahl von Fachausschüssen oder der Verband der Deutschen Ingenieure (VDI) oder auch die Deutsche Gesellschaft für Erziehungswissenschaften (DgFE), um nur einige zu nennen. Ein Beispiel aus dem Projektumfeld von ABWF/QUEM ist das „Netzwerk Erdgeschichte“¹³, das im Rahmen eines Projekts auf seine Kompetenzförderlichkeit untersucht wird. Auch innerhalb von Organisationen und Unternehmen lassen sich in Deutschland Beispiele finden, die zeigen, dass Communities of Practice nicht unbedingt etwas Neues sind: Projektgruppen, Qualitätszirkel und ähnliches seien hier genannt. Daimler Chrysler z.B. betreibt seit längerem sogenannte Tech-Clubs.

Neu ist aber auch in Deutschland, dass sich Communities auf elektronischen Wege über das Internet bilden (Online-Communities). Damit sind Communities nicht mehr an das zeitliche und örtliche Zusammentreffen der Beteiligten gebunden. Es ergeben sich zusätzliche Kommunikations- und Lerngelegenheiten.

Dort, wo sich im deutschen Sprachraum Online-Communities gebildet haben, die dem Ziel der Bildung und Qualifizierung dienen, geschah das bis vor kurzem, überwiegend außerhalb und von den Organisationen und Unternehmen unbeachtet, auf Grundlage der Initiative von Einzelpersonen (Beispiel www.cnc-club.de). Und auch hier wird der Community-Begriff nicht durchgängig verwendet. Eher ist die Rede von Foren und Plattformen.

In jüngerer Zeit erfährt Community-Building im deutschsprachigen Raum, gerade unter den Aspekten Kommunizieren, Informieren und Lernen schrittweise größere Beachtung. Das heißt, die bisher von Individuen betriebene Aufbauarbeit wird zunehmend von Organisationen nachvollzogen und unterstützt; Lernplattformen werden mit Foren ergänzt usw. Firmen rücken bei der Kundenbetreuung von Call-Centern ab und anstelle dessen werden Communities eingerichtet¹⁴. Sie können so relativ einfach an Kundendaten geraten und sparen gleichzeitig Kosten, in dem erwartet wird, dass sich Kunden ohne den Verkäufer zu beanspruchen gegenseitig helfen. Mit diesen Initiativen folgt man Beispielen aus den USA und anderen Ländern.

¹² SEUFERT, Sabine u.s. a.a.o

¹³ vgl. Pauls, Kerstin/Megerle, Andreas: Kompetenzentwicklung in Netzwerken: Einblick in das Forschungsprojekt Netzwerk Erdgeschichte. In: QUEM-Bulletin 3/2002. S. 17 ff

¹⁴ Erlmeier, Alexander: Community statt Call-Center. In: Computerwoche 19/2002, S. 48 f

Im Kontext von Berufsfeldern ist Community-Building ebenfalls zu beobachten. Hierzu konnte bereits eine Reihe von Communities identifiziert werden. Darüber hinaus stellen Internet-Portale wie Yahoo technische Möglichkeiten zur Einrichtung von groups zur Verfügung. Unter <http://groups.yahoo.de> finden sich unter den unterschiedlichsten Rubriken Links zu diesen, so auch zu unterschiedlichen Berufen (16 Nennungen, Stand Juni 2002), ein Beispiel: Milchviehmanagement (<http://de.groups.yahoo.com/group/milchviehmanagement/>). Allerdings sind groups, die im Rahmen der Weiterbildung interessant sein könnten, nur wenig frequentiert (< 20 Nutzer pro group und Monat).

Die Möglichkeiten, wie Learning Communities in Studiengänge integriert werden können und welcher Nutzen sich daraus ergibt, untersuchten ARNOLD und PUTZ¹⁵. Dabei wird der lerntheoretische Ansatz reflektiert.

3.3. CoPs in Australien

In Australien, so zeigen jüngste Publikationen, gewinnen CoPs im Rahmen des Flexible Learning Network und des National Training Framework zunehmend an strategischen Stellenwert. So wurde dort eine Studie zur Nutzung von Communities of Practice innerhalb des dortigen Berufsbildungssystems durchgeführt¹⁶ (siehe www.reframingthefuture.net/resources/wccop02.pdf). Die Studie basiert auf der Evaluation von 16 Communities aus unterschiedlichen Berufsfeldern und Branchen sowie auf einer breitangelegten Literaturrecherche zur Identifizierung von Good Practice Beispielen. Die Studie kommt insgesamt zu dem Schluss, dass Communities ein wichtiges Instrument zur Verbesserung der Berufsbildungspraxis in Australien sind und einen Beitrag zur Umsetzung des National Training Framework (NTF)¹⁷ leisten.

Die 16 untersuchten Communities sind Teil des von der Australian National Training Authority (ANTA) geförderten NTF (sie sind gefördert auf der Basis *one Dollar for one Dollar, das heißt 50% sind öffentlich gefördert, 50% werden von den (privaten) Trägern finanziert*). Für zwei Communities wurden Pilotstudien durchgeführt. Ein Beispiel: Das Eastern Pilbara College of TAFES's Caravan Industry baute eine Community für Zeltplatzbesitzer und -arbeiter,

¹⁵ Arnold, P. /Putz, P. (2000): Communities of Practice als Orientierungsrahmen für die Gestaltung virtueller

Lernumgebungen, in: Scheuermann, F. (Hrsg.): Campus 2000 - Lernen in neuen Organisationsformen, Reihe

Medien in der Wissenschaft, Bd. 10, Münster u.a., Waxmann Verlag. Abrufbar unter: http://www.parnold.de/present/amold_putz_2000.pdf (Datum 29.05.2002)

¹⁶ Mitchell, John/Young, Susan: Communities of Practice Reshaping Training Partnerships in Australian Vocational Education and Training. Melbourne 2002. Abrufbar unter: www.reframingthefuture.net/resources/wccop02.pdf (Datum 22.05.2002)

¹⁷ National Training Framework ist Bestandteil im Flexible Learning Framework, siehe Statusbericht 2

Tourismusverbände und Bildungsträger auf, hauptsächlich mit dem Ziel, Training Packages¹⁸ für diese Qualifikationen einzuführen. Schritte zur Einrichtung der Community waren u.a. auch Präsenzphasen (Face to face meetings), auf die Videokonferenzen folgten.

Ausgehend von dieser Studie entstand ein Diskussionspapier¹⁹, das die Potenziale der Communities of Practice für die Entwicklung der Berufsbildung und die Umsetzung des NTF verdeutlichen soll. Dabei werden sowohl die Vorteile für den Einzelnen als auch für Unternehmen und Gesellschaft genannt. Was die theoretischen Bezüge dieses Papiers angeht, beziehen sich die Autoren sehr stark auf die Arbeiten von WENGER, MC DERMOTT und LESSER. Die Autoren publizierten außerdem ein White Paper. Als Vorteile der CoPs nennen sie hier noch einmal „die flexiblen und fluiden Mechanismen zur Entwicklung von Wissen, Kooperationsverbänden und Erfahrungen, die notwendig sind, um veränderten Qualifikationsanforderungen gewachsen zu sein“²⁰.

3.4. CoPs in UK

Die Literatur zeigt, dass es in UK neben CoPs durchaus noch weitere gleichbedeutende oder ähnliche Begriffe gibt, wie z.B. virtual or networked organisation, virtual Communities, virtual teams.²¹

Virtual Team bezeichnet eine Mikroform der Arbeitsorganisation, in welcher Gruppen geografisch getrennter Personen eine gemeinsame Arbeitsaufgabe unter Nutzung der IuK-Technologien ausführen. Neben technologischen Barrieren stehen der Umsetzung dieser virtual teams insbesondere organisations- und kulturelle Barrieren entgegen. Gerade das Misstrauen der Hierarchie gegenüber virtuellen Verbänden, das Infragestellen der Loyalität der Mitarbeiter gegenüber dem Unternehmen, scheint eine besondere Problematik darzustellen. In zitierten Studien werden deshalb als entscheidende Voraussetzungen für das Funktionieren von Communities Vertrauen und Identität genannt und mit Ergebnissen aus entsprechenden empirischen Untersuchungen belegt.²² CoPs werden von den Autoren als vertrauensbildende

¹⁸ Siehe dazu Statusberichte 1 und 2 unter www.abwf.de

¹⁹ Mitchell, John/Young, Susan: Communities of Practice and the National Training Framework - Core Ideas. Melbourne 2002. Abrufbar unter: <http://reframingthefuture.net/resources/cp%20book/broch.pdf> (Datum 27.05.2002)

²⁰ Mitchell, John/Young, Susan: White Paper on how Communities of Practice are Reshaping Professional Practice and Improving Organisational Productivity in Vocational Education and Training. Melbourne 2002. Abrufbar unter: www.reframingthefuture.net/resources/wccop02.pdf (Datum 22.05.2002)

²¹ vgl. Kimble, Chris/Feng, Li/Barlow, Alexis: Effective Virtual Teams through Communities of Practice York, 2000. Abrufbar unter: <http://www.kmadvantage.com/docs/KM/Effective%20Virtual%20Teams%20Thru%20CoP.pdf>, (Datum 27.05.2002). S. 3

²² vgl. Kimble a.a.o. S. 6

Maßnahmen zur Stützung von virtual teams angesehen. Sie sind nach diesem Verständnis die weichere Form von virtual teams. CoPs werden so als Methode verstanden, organisatorische und kulturelle Barrieren sowie überholte geografische Grenzen aufzubrechen. Dies unterstreicht die Bedeutung der CoPs für die Organisationsentwicklung in Richtung Globalisierung und Internationalisierung.

Anhand der von KIMBLE ausgewiesenen Literatur, die übrigens hauptsächlich aus der zweiten Hälfte der 90er Jahre stammt, wird deutlich, dass man sich hier ausgiebig mit Communities of Practice beschäftigt hat. Zu erkennen ist, dass virtual teams wie auch CoPs künftig Bestandteile im Kommunikations- und Kooperationsprozessen sein werden, dass aber eine Reihe von Barrieren diese Entwicklung behindern kann. Besondere Beachtung wird deshalb der Frage gewidmet, wie die Arbeit virtueller Teams und CoPs in die Zusammenhänge realer Organisationen integriert werden kann.

Die Beispiele, die in den Studien betrachtet wurden, betreffen Lösungen, deren Beteiligte in der mittleren und höheren Managementebene oder in den Bereichen der Produktentwicklung tätig sind. Man kann sich vorstellen, dass die Schwierigkeiten um so größer werden, wenn die Akteure Facharbeiter/innen und Meister/innen sind, Mitarbeiter/innen also, deren Entscheidungskompetenz und Selbständigkeit weit mehr eingeschränkt sind als die des Managements und der Entwickler.

Eine weitere Fallstudie²³, die nicht zuletzt untersuchungsmethodisch interessant ist, weil hier eine Online-Community für die Dauer von drei Tagen beobachtet wurde, hatte zum Ziel, festzustellen, welche Schwierigkeiten eine verteilte, virtuelle Community mit sich bringt. Als solche wurden insbesondere die Bildung von Vertrauen und Beziehungen (relationship) als langwieriger und komplizierter benannt als bei face to face communities. Die Autoren kommen zu der Schlussfolgerung, dass auch online-communities gelegentlich face to face sessions schaffen sollten und dass der gemeinsame Gegenstand (artefact) qualitätsbestimmende Wirkung auf die Community hat.

Eine Initiative, die vom British Educational Communications and Technology Agency (BECTA, <http://www.becta.org.uk>) im Kontext der Nutzung von CoPs in United Kingdom begleitet wird, sind die Community Grids for Learning (CGfL).²⁴ Diese sind zunächst lokale Netzwerke im Rahmen der National Grid for Learning (NGfL, vgl. www.ngfl.gov.uk). Hierbei geht es um die Unterstützung regionaler Bildungsinitiativen. Ein Beispiel ist unter <http://www.ngflscotland.gov.uk/communities/> auffindbar. Die Angebote richten sich hier an Schulen und

²³ Kimble, Ch./Hildreth, P./Wright, P.: Communities of Practice: Going Virtual. o.O. 2001. Abrufbar unter <http://www-users.cs.york.ac.uk/~kimble/research/13kimble.pdf> (Datum 28.05.2002)

²⁴ Community Grids for Learning (CGfL). Hrsg.: British Educational Communications and Technology agency (BECTa), Coventry 2001. Abrufbar unter: <http://www.becta.org.uk/technology/infosheets/pdf/cgfl.pdf> (Datum 28.05.2002)

Einzelpersonen, gestuft nach Altersgruppen. Dabei werden auch Hilfen gegeben, wie man technisch und organisatorisch Online Communities aufbaut.

3.5. CoPs in den USA

Die Resonanz und Bedeutung der erwähnten, von Wenger Anfang der 90er Jahre in den USA begonnenen, Diskussion zu den Communities of Practice ist für deutsche Beobachter möglicherweise nicht ohne weiteres nachvollziehbar und eigentlich nur vor dem Hintergrund des US-amerikanischen Verständnisses von Berufsbildung zu verstehen, das davon ausgeht, dass Lernen zeitlich und inhaltlich möglichst am Bedarf orientiert wird. Insofern hat informelles Lernen und selbstgesteuertes Lernen in den USA traditionell einen viel höheren Stellenwert als in Deutschland, wo ein ausgebautes Berufsausbildungssystem existiert, an das sich ein ebenfalls stark geregeltes Fortbildungssystem anschließt. So ist es nicht verwunderlich, dass auch die Thematik der Online-Communities in den USA früher - Ende der neunziger Jahre - aufgegriffen wurde als dies in Deutschland der Fall ist.

Einen Überblick dazu (einschließlich umfangreicher Literaturangaben) geben CHIH-HSIUNG und CORRY²⁵. Der Beitrag unterstreicht dabei die Bedeutung von Online Learning Communities (OLC) und schafft damit noch einmal eine begriffliche Abgrenzung von allgemeinen Online-Communities und Communities of Practice. Aus Sicht der Bildungsforschung werden in diesem Zusammenhang drei Schwachstellen genannt, die noch nicht genügend untersucht sind:

- Unterscheidung von traditionellen Communities und Online Communities,
- der Fokus bei der Betrachtung von CoPs ist auf das Produkt (die Online Community), nicht den Prozess orientiert,
- bisherige empirische Daten basieren nur auf Kurzzeitstudien.

Welcher Stellenwert Communities in den USA entgegengebracht wird, macht seit einigen Monaten auch die Homepage der American Society for Training and Development (ASTD, www.astd.org) deutlich: Ein Schwerpunkt sind hier „Learning Communities“, die für Expertenfragen genutzt werden können. Hier werden Communities zur Methode der Kommunikation zwischen Experten.

Ein weiteres Indiz dafür, dass die Nutzung von Communities in den USA viel stärker verbreitet ist, als dies in Deutschland der Fall ist, liefert der Vergleich der Anzahl der Yahoo Groups in vergleichbaren Rubriken beider Staaten: „Distance Learning“ zeigt in den USA 2313 Groups

²⁵ Tu, Chih-Hsiung /Corry, Michael: Research in Online Learning Communities. Aus: www.usq.edu.au/electpub/e-jist/docs/html2002/chtu.html am 17.06.2002

(Stand 17.6.2002) mit folgenden Mitgliederzahlen 5 > 1000, 5 > 500, 77 > 100, alle anderen < 100. In Deutschland gibt es zum Thema „Fernunterricht“ 40 Yahoo Groups, der größten Gruppe gehören 54 Mitglieder an.

Sicher können solche Unterschiede nicht nur mit der Bevölkerungsgröße erklärt werden. Vermuten lässt sich als Ursache erstens die in den USA andere Kommunikationskultur und zweitens eine zeitliche Verzögerung dieser Entwicklung in Deutschland. Darin läge die Möglichkeit, dass man sich bei der Umsetzung und Nutzung des Community-Ansatzes auf amerikanische Erfahrungen stützen könnte, wären diese dokumentiert. Bisher ist dies, wie weiter oben ausgeführt, eine Schwachstelle in den USA.

Die besondere Beachtung dieses Themas in den letzten Monaten zeigte, dass in Deutschland verschiedene Bildungsträger über Möglichkeiten der Nutzung von Online-Communities nachdenken bzw. diese planen, nicht zuletzt deshalb, weil dies ein einfacherer und kostengünstigerer Weg zum E-Learning ist, als die Beschaffung von Lernplattformen usw. Gleichzeitig wird der beklagte Verlust der „Social Effects“ beim E-Learning mit der Nutzung von Communities aufgehoben und durch neue Kommunikationsmöglichkeiten kompensiert.

3.6. Fazit - offene Fragen

Die Recherchen führten aus unterschiedlichen Blickwinkeln auf die Nutzung von CoPs: In Australien geführt über die dortigen Reformbestrebungen der Berufsbildung, in UK eher vom Bedarf der Unternehmen ausgehend und in den USA verdeutlicht an der Initiative von Einzelpersonen. Deutlich wurde

1. Online Communities sind ein aktuelles Thema im Bereich der Weiterbildung in allen diesen Staaten.
2. Die Akzeptanz und die Nutzung der Online Communities ist durchaus unterschiedlich. In Unternehmen wird einerseits erkannt, dass die Nutzung von Online Communities künftig Bestandteil bestimmter Tätigkeitsprofile ist, gleichzeitig wird deren Nutzung aus Unternehmenssicht aber beargwöhnt.
3. Empirische Untersuchungen zur Nutzung von Online Communities sind nur vereinzelt anzutreffen.
4. In Deutschland ist die Nutzung von Online-Communities im Vergleich zu den untersuchten Ländern eher gering.

Offene Fragen:

1. Wie tragen Communities zur Kompetenzentwicklung von Mitarbeitern bei?
2. Wie können Communities in betriebliche Personalentwicklungskonzepte integriert werden?

3. Wie kann die Nutzung von Communities am Arbeitsplatz gefördert werden, welche Voraussetzungen sind nötig?²⁶
4. Gibt es Bereiche im Rahmen der Weiterbildung, in denen die Communities einen zusätzlichen Nutzen bringen könnten, Communities aber nicht aus eigener Anstrengung heraus entstehen, so dass sich daraus Anätze für Fördermaßnahmen ergeben?
5. Die Problematik der Lernerfolgsmessung wie auch die der Gestaltung von lernförderlichen Lernumgebungen bei der Nutzung von Communities wurde noch nicht untersucht, zumindest wurde das aus den Recherchen nicht deutlich.
6. Offen ist, welche typischen Lernvoraussetzungen die Nutzer mitbringen sollten? Gibt es unterschiedliche Nutzerprofile?
7. Im Rahmen von Online-Communities, die bereits erfolgreich arbeiten, ist nicht genügend untersucht, was die Erfolgsfaktoren dieser Communities sind?

Den künftige Stellenwert der CoPs unterstreicht eine Studie zur Entwicklung eines europäischen Modells des lebenslangen Lernens; sie zieht unter anderem folgende Schlussfolgerung:

“Die lernende Organisation ist eine wichtige Metapher für HRD-Experten zum Wandel weg von Trainings- und Lehrgangsbasierter Bildungsarbeit hin zu einem neuen Verständnis, das differenziertere Instrumente und Organisationsformen einschließt (Unterstützung der Kompetenzentwicklung, Netzworkebildung, und selbstgesteuertes Lernen in Communities of Practice).“²⁷

²⁶ Hierzu wird am BIBB ein Forschungsprojekt vorbereitet: Zinke, Gert/Fogolin, Angela: Nutzung von Online-Communities für arbeitsplatznahes, informelles Lernen (Projekt-Nr. 3.4.102)

²⁷ Lifelong Learning: the role of Human resource development within organisation. Hrsg.: The European Commission. New Perspectives for Learning, Briefing Paper 22. Brüssel 2001. Abrufbar unter: <http://www.pjb.co.uk/npl/bp22.pdf> (Datum 28.05.2002)

4. Anhang

4.1. Veranstaltungen

Juli:

17 - 19.07.2002 ICTE Conference, Samos, Griechenland: Internationale Konferenz über Informations- und Kommunikationstechnologien im Bildungsbereich

http://www.ineag.gr/Events/ICTEconference_SamJuly2002/indexEn.htm

24. - 26.07. Education Technology 2002, Arlington, USA <http://www.salt.org/society/frame.htm>

August:

14. - 17.08. Eurocall 2002, Jycäskylä, Finnland: European Association for Computer Assisted Language Learning <http://www.eurocall.org/>

16. - 18.08. Distance Teaching and Learning Conference, Madison, Wisconsin, USA <http://www.uwex.edu/disted/conference/>

September:

02.-04.09. The New Educational Benefits of ICT in Higher Education, Rotterdam, Holland <http://www.oecr.nl/conference/>

06.- 08. 09. BAICE Conference 2002, Nottingham, England: British Association of International and Comparative Education: Lifelong learning and the Building of Human and Social Capital. <http://www.nottingham.ac.uk/continuing-education/BAICE2002.htm>

09. - 11.09. ALT-C 2002, Sunderland, England: 'Learning technologies for communication' <http://www.alt-c2002.org.uk/>

11. - 14.09.ECER LISBON 2002, Lissabon, Portugal : Veranstaltet von der European Educational Research Association <http://www.eera.ac.uk/events.html>

17.- 19.09. Virtueller Campus 2002, Basel, Schweiz <http://www.unibas.ch/gmw-tagung2002/de/main.htm>

23. - 25.09. Online Learning 2002, Anaheim, USA http://www.onlinelearningconference.com/attendee/home.cfm?menu_id=1000

27.- 28. September eventuell ELC Conference, Denver, USA: 7th Annual Education Leaders Council Conference.