

**Erfolgsteam Online - ein medienunterstütztes
Lern- und Beratungsnetzwerk**

Impressum

Das Material „Erfolgsteam Online - ein medienunterstütztes Lern- und Beratungsnetzwerk“ entstand im Rahmen des Forschungs- und Entwicklungsprogramms „Lernkultur Kompetenzentwicklung“. Das Programm wird gefördert aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung sowie aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds.

Die Verantwortung für den Inhalt tragen die Autoren.

Projektnehmer: Universität Kassel

U N I K A S S E L
V E R S I T Ä T

in Kooperation mit: synovativ



Projektleitung: Prof. Dr. Olaf-Axel Burow
Kathrin Kappes-Kühnemuth M. A.
Benjamin Zinger Dipl. Soz. Päd.
Kathrin Bohl M. A.
Dr. Heiko Rüppel (synovativ)

Projektbetreuung: Reiner Matiaske

Herausgeber: Arbeitsgemeinschaft Betriebliche
Weiterbildungsforschung e. V./
Projekt Qualifikations-Entwicklungs-Management
Storkower Straße 158, 10407 Berlin

Alle Rechte beim Herausgeber.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	4
1. Aufgabenstellung und Ziel	5
2. Rahmenbedingungen und organisatorische Struktur	8
3. Wissenschaftlicher Hintergrund und Innovationsgehalt.....	9
4. Entwicklungsphasen im Projektverlauf	18
5. Bezugsquellen und Ansprechpartner	23
6. Zusammenfassung.....	24
Literaturverzeichnis	25
Anlage: Screenshots aktueller Internetseiten	29

1. Aufgabenstellung und Ziel

Die Frage wie mit digitalen Medien und elektronischer Kommunikation Kompetenzen (sozial-kommunikative, fachlich-methodische, personale und aktivitätsbezogene) vermittelt und entwickelt werden (können), war die Ausgangsidee. Aus dem Wettbewerb „LiNe-Lernideen“ im Bereich Lernen im Netz und mit Multimedia (LiNe) heraus wurde der Ansatz des Erfolgsteam-online in einem Projekt umgesetzt.

Mit dem Entwicklungsziel dieser neuen telekooperativen Software wird Bezug genommen auf die Anforderungen neuer Lernkultur, die stärker nach mehrdimensionalem Kompetenzerwerb, i. e. S. auf Selbstorganisation gegründetes Handeln, ausgerichtet sind. Neue Lernkultur bedarf neuer Lernziele, neuer Lernwege (Methoden) und neuer Lernräume. Als notwendige Veränderung und Weiterentwicklung für das Bildungssystem werden gegenwärtig bereits andere Anforderungen an alle Beteiligten gestellt. Wie die Ergebnisse der Pisa-Studien verdeutlichten, ist beispielsweise die bloße Wissensvermittlung in traditionellen Lehr- und Lernprozessen defizitär und veränderungswürdig.

Sozial-gesellschaftlich betrachtet ist eine neue, auf Selbstorganisation gegründete, kompetenzorientierte Lernkultur notwendig, um u. a. den Wirtschafts- und Kulturstandort Deutschland zu sichern und um den Ansprüchen der Globalisierung gerecht zu werden, während gesellschaftliches Leben, Lernen und Arbeiten, Wirtschaft und Politik zunehmend komplexer, unübersichtlicher und dynamisch werden. Diese neuen Strukturen sind gekennzeichnet von Offenheit gegenüber neuen technischen und geistigen Möglichkeiten, neuem Wissenstransfer und neuer Orientierungssuche. Die Fähigkeit zur Selbstorganisation stellt eine der größten Herausforderung für den modernen Menschen dar, will er gesellschaftlich teilhaben.

Die Autopoiesestheorie, der Konstruktivismus und die Selbstorganisationstheorie beschreiben zutreffend, wie sich der moderne Mensch seine Welt selbst konstruiert. Seine Aufgabe ist weniger eine statische Erfassung von Welt durch Wissenserwerb, sondern eine dynamische, ständig neu zu organisierende Wahrnehmung und Verarbeitung von Welt. Dies erfordert Kompetenzen als Bündel von komplexen Fähigkeiten und persönlicher Dispositionen.

Auf Basis der Grundlagenforschung zum Kompetenzbegriff von Erpenbeck und der Theorie der Kreativen Felder nach Burow soll die zu entwickelnde Kommunikations-Plattform zukünftig Lern- und Arbeitsprozesse unterstützen. Insbesondere geht es um die Umsetzung an eigenen (Lern- und Arbeits-)Zielen, deren Erreichung in Kooperation und gegenseitiger Beratung mit anderen Teilnehmern der Plattform erfolgen kann. Zugrunde liegt eine pragmatische bildungstheoretische Sichtweise, wonach Handlungsprozesse von Denkprozessen gesteuert werden. Bildung wird als methodischer und handlungsorientierter Prozess verstanden, der einen ständigen Veränderungsprozess beinhaltet, der durch Interaktionen gestaltet wird und durch den sich bildende Erfahrung konstituiert.

Darüber hinaus versteht sich die Plattform als Peer-Beratungsansatz. Lernen in Gruppen („voneinander statt nebeneinander“) soll gefördert werden statt „bowling alone“ und bekommt Richtung und Struktur. Dem neuen Netzwerkgedanken wird Rechnung getragen, indem Synergien entstehen. Pädagogisch-didaktische Leitgedanken und die Vision dieses Ansatzes sind die Weiterentwicklung der Selbstorganisationsfähigkeit als zu erlernende Kompetenzen und übergeordnetes Bildungsziel, integrativ vermittelt durch Medienkompetenz, Technikeinsatz und interaktive Kommunikation.

Konkrete Zielsetzung des Projektes ist die Entwicklung eines kostengünstigen, effektiven, flexibel und überregional einsetzbaren Erfolgsteam-online, welches beispielhaft in einer Umsetzungsphase erprobt werden soll. Im einzelnen geht es um eine methodische Anwendung auf einer internetbasierten kooperativen Kommunikationsplattform. Als Unterstützungssystem soll die Plattform die selbstorganisierte Arbeit und Umsetzung an eigenen Zielen in Kooperation und kollegialer Beratung mit anderen Teilnehmern unterstützen. In der praktischen Erprobung soll ihre Verwertbarkeit in Bildungseinrichtungen untersucht werden

2. Rahmenbedingungen und organisatorische Struktur

Die Entwicklung und Gestaltung der Plattform erfolgte unter Mitarbeit von Kathrin Kappes-Kühnemuth (Koordination), Benjamin Zinger und Kathrin Bohl, in Kooperation mit dem Unternehmen synovativ – Institut für Partizipationsdesign - unter der Leitung von Dr. Heiko Rüppel. Der wissenschaftlichen Begleitung des Mitarbeiterteams der Universität Kassel oblag die Konzeption der Mediendidaktik unter Berücksichtigung kompetenzförderlicher Faktoren, die Beratung zur Verzahnung der Methode Erfolgsteams mit der softwaretechnischen Programmierung, Fragen des Designs, die inhaltlich-textuelle Ausgestaltung, Werbeflyer für die Akquise, Berichtserstellung, Öffentlichkeitsarbeit und Präsentationen. Mit der Programmierung bzw. Softwareentwicklung war die Firma synovativ betraut.

3. Wissenschaftlicher Hintergrund und Innovationsgehalt

Unter dem Begriff „Prozessorientierte Zukunftsmoderation“ wird eine Reihe von Methoden und Moderationsverfahren beschrieben, die sich bislang in der Praxis bewährt haben. Sie bieten Hilfen für ziel- und zukunftsgerechte Planung von Privatpersonen und öffentlichen Organisationen. Mittels teilnehmerorientierter Prozesse werden brachliegende ungenutzte Potentiale erschlossen und in kreativen Feldern so organisiert, dass sie Verbesserungen und Neuerungen auf persönlichen und offiziellen Ebenen wirkungsvoll unterstützen.

Zu den unterschiedlichen Verfahren gehören Zukunftswerkstätten- und konferenzen, Open Space, Dialogverfahren, Appreciative Inquiry und Erfolgsteams. Bei allen Verfahren geht es darum, ganze Systeme in einem Raum zu vereinen, um kreatives Potential und kollektives Wissen der Teilnehmer zu entfalten, so dass neue Ideen, Visionen und Ziele entstehen. Die Verfahren werden durch die Universität und durch das Unternehmen synovativ in verschiedenen Praxisfeldern angewandt, von Studierenden begleitet, evaluiert und im Hinblick auf Verbesserungen oder Änderungen analysiert. Sie stehen in dynamischer Wechselwirkung zwischen den Teilnehmenden und dem jeweiligen System, in dem sie zum Tragen kommen. Ihnen allen liegt die Feldtheorie bzw. die Theorie der Kreativen Felder zugrunde.

Diese von O.A. Burow entwickelte Theorie beschreibt, wie Kreative Felder beschaffen sein müssen, damit Selbstorganisation als auch die Entfaltung schöpferischer Potentiale möglich ist:

„Das Kreative Feld zeichnet sich durch den Zusammenschluss von Persönlichkeiten mit stark unterschiedlich ausgeprägten Fähigkeiten

aus, die eine gemeinsam geteilte Vision verbindet: Zwei (oder mehr) unverwechselbare Egos, die sich trotz ihrer Verschiedenheit ihres gemeinsamen Grundes bewusst sind, versuchen in einem wechselseitigen Lernprozess ihr kreatives Potential gegenseitig hervorzulocken, zu erweitern und zu entfalten“ (Burow 1999, S. 123).

Ein ideales Kreatives Feld unterliegt jedoch der Kombination von Schlüsselfaktoren, die bei der mediendidaktischen Entwicklung des Erfolgsteam-online berücksichtigt wurden:

- Eine dialogische Beziehungsstruktur (Dialog)
- Ein gemeinsames Interesse (Produktorientierung)
- Eine Vielfalt unterschiedlicher Fähigkeitsprofile (Vielfalt und Personenzentrierung)
- Eine Konzentration auf die Entfaltung gemeinsamer Kreativität (Synergieprozess)
- Eine gleichberechtigte Teilhabe ohne Bevormundung durch Experten (Partizipation)
- Ein kreativitätsförderndes, soziales Umfeld (Nachhaltigkeit)

Dies entsteht hauptsächlich in zwangloser Atmosphäre (informell), macht jedoch einige strukturelle Vorgaben notwendig, damit Freiräume für wirkliche Begegnungen und fruchtbare „Co-Kreativität“ entstehen können:

- Ein anregender, offener Ort
- Eine möglichst geringe Anzahl von hilfreichen Verhaltensregeln
- Die Einigung auf ein faszinierendes gemeinsam geteiltes Thema, über das improvisiert werden soll
- Eine vielfältig zusammengesetzte Diskursgruppe
- Ein offener Zeitrahmen

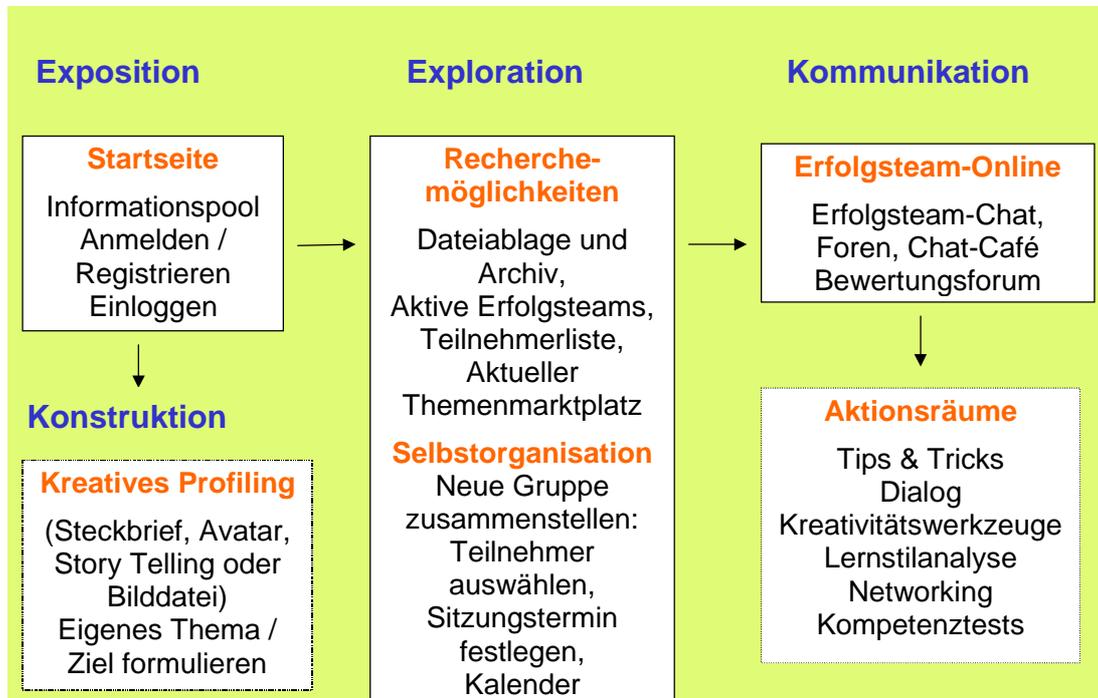
- Eine vorurteilsfreie, offene, nicht bewertende, dialogische Denk- und Kommunikationskultur
- Die Lust am Improvisieren
- Eine Struktur, die Selbstorganisation und Begegnung ermöglicht

In einer empirischen Studie (Binderlehner 2001) war an der Managementakademie Salzburg festgestellt worden, dass das Erfolgsteam den Schlüsselfaktoren eines Kreativen Feldes entspricht. Alle erforderlichen Schlüsselfaktoren werden im Erfolgsteam umgesetzt. Damit entsteht ein kreatives und soziales Feld und kommt dem menschlichen Bedürfnis nach Selbstorganisation und selbstbestimmter Leistung entgegen.

Inzwischen haben sich Erfolgsteams in Deutschland etabliert, finden ihre Anwendung mit unterschiedlichsten Zielgruppen und zählen zu den neueren Netzwerkansätzen. Der Selbstorganisation wird Raum gegeben, Potentiale werden freigesetzt, vorhandene Kompetenzen werden gefördert und können durch die Interaktion im Erfolgsteam weiterentwickelt werden.

Als methodische Vorgabe liegt eine strukturierte Gruppenarbeitsform zugrunde, die den Netzwerkgedanken verfolgt und für den multimedialen Einsatz benutzerfreundlich gestaltet und modifiziert wird. Schwerpunkte der sozialtechnologischen Konzeption ist Teilnehmerorientierung, insbesondere im Hinblick auf ihre Selbstdarstellung, persönliche Themenwahl, die Förderung von Selbstorganisation, Gruppenbildung und die Kommunikationsprozesse.

I. Didaktisches Konzept des Erfolgsteam-Online



Das Erfolgsteam-online ist eine selbstgesteuerte, an individuelle Bedürfnisse anknüpfende telekooperative Lern- und Arbeitsplattform. Menschen treffen sich im Netz, unterstützen und beraten sich gegenseitig, um ihre Ziele zu erreichen. Das bedeutet, gezielte Nutzerorientierung und Unterstützung der sozialen Interaktion. Dabei ist das Erfolgsteam-online gekennzeichnet von folgenden Nutzen:

Im webbasierten Möglichkeitsraum wird kooperatives Lernen und Arbeiten gestaltet anstelle von „bowling alone“. Es ist Instrument zur gemeinsamen Entwicklung von kreativen Ideen und Lösungsalternativen und gleichzeitig Motivations- und Unterstützungsrahmen für die Bearbeitung von selbstbestimmten Themen. Es schafft kommunikative Klarheit und Konzentration auf das Wesentliche sowie das Erlernen von Strategien und Selbstorganisation.

Dieses selbstgesteuerte Lernen und Arbeiten kommt den heterogenen und individualisierten Lernbedürfnissen Erwachsener entgegen und entspricht in seinen Prinzipien den Forderungen der Neuen Lernkultur. Darüber hinaus stellt die Entwicklung der Plattform eine Kombination zwischen sozialer Interaktion und überlegtem Technikeinsatz dar, die sich von bisheriger Kommunikations-Software abhebt.

1. Lerntheoretische Hintergründe

In der Diskussion um den Lernkulturwandel hat sich eine Akzentverschiebung vom Lehren zum Lernen vollzogen, insbesondere wird der Lerner und sein individueller Lernprozess dabei stärker berücksichtigt. In der Gestaltung von medialen Szenarios sprechen E-Learning-Experten daher von einem Primat der Didaktik vor der Technik. Die Wirksamkeit einer Lern- und Arbeitsplattform hängt also von ihrer mediendidaktischen Aufbereitung ab, wobei Aspekte der Lernorganisation stark berücksichtigt werden.

1.1 Strukturierte Kommunikation statt „Kaffeekränzchen im Chat“

Berücksichtigt wurden konstruktivistische Elemente (Zieloffenheit, Themenwahl), die mit einer leichten Steuerung der Interaktion strukturiert wurden. Dies schafft ein reizvolles Spannungsverhältnis: Offenheit bekommt Struktur durch didaktische Elemente und überlegten Technikeinsatz wie z. B. zeitliche Vorgaben, Ablaufpläne, Regeln für das Kommunikationsverhalten etc.

1.2 Motivations- und Interessentheorie

Mit der explorativen Struktur zum einen soll die Motivation herausgefordert werden - als wesentlicher Erfolgsindikator für selbstgesteuertes Lernen. Die Berücksichtigung der persönlichen Themen und indi-

viduellen Ziele folgt schließlich der individualistischen Handlungstheorie und der neueren Interessentheorie, nach der jeder Mensch nur dafür seine Energie aufbringt, was ihn tatsächlich interessiert.

1.3 Feed-back-Kultur

Zum didaktischen Design gehören die Fokussierung der Themen- und Zielorientierung und die Förderung einer Feed-back-Kultur. Die Bedeutung von Rückmeldungen oder Bestätigung ist in Lernprozessen bedeutsam, gehört zu Lernprinzipien in behavioristischen Lernkonzepten und kann die Motivation steigern. Rückmeldungen haben gleichzeitig eine Informationskomponente und zeigen, dass etwas verstanden wurde. Dies wird im positiven Fall wohlwollend aufgefasst, wenn das Handeln leistungsbezogen erlebt wurde. Es beinhaltet die Möglichkeit der Selbstregulierung und der Bewertung von Handlungen und stellt einen Beitrag zum eigenverantwortlichen Lernen dar. Ein Beispiel dafür, wie gut dies funktioniert, zeigen die Erfolge der e-bay-Auktionen.

II. Didaktische Struktur

Das didaktische Rahmenmodell beinhaltet folgende Sequenzen:

2.1 Die Exposition

als erste Sequenz hat zum Ziel, Aufmerksamkeit zu erzielen, mit wenigen Informationen an die Bedürfnisse und Neugier des Benutzers anzuknüpfen und auch gewisse Erwartungen aufzubauen.

2.2 Konstruktion als zweite Sequenz

Teilnehmer- bzw. Nutzerorientierung berücksichtigen grundsätzlich die Person und ihren Lernprozess. Nach dem konstruktivistischen Pa-

radigma „erschafft“ sich jeder selbst auf der Folie seiner eigenen Erfahrungen.

Dafür stehen dem Benutzer für das allgemein menschliche Bedürfnis nach Darstellung seiner Identität und persönlichen Erfahrungen ausgiebig Gelegenheit und verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Seine Selbstpräsentation findet über ein ausführliches Teilnehmerprofil statt, wo Nutzer-Authentizität durch Bekanntgabe des echten Teilnehmersnamens geschaffen wird. Pseudo-Identitäten oder nick-names sind nicht gestattet.

2.3 Exploration

Diese Oberflächengestaltung der Plattform setzt zunächst auf das Neugierverhalten und den menschlichen Spieltrieb. Der Benutzer muss sich dann aktiv mit seinen Themen und persönlichen Fragen auseinandersetzen und nach passenden Interaktionspartnern suchen, um sozial eingebunden zu werden. Nach dieser inhaltlichen Forderung und nach Erfüllen der Voraussetzung „geben Sie Ihre Frage ein“, wird der Eintritt in das Erfolgsteam-online erst möglich. Die Fragestellungen der Teilnehmer und ihre gegenseitige Beratung sorgen dafür, dass gemeinsam Wissen generiert wird, das in einem Wechselspiel zwischen alten Erfahrungen und dem vorhandenen Wissen der anderen Teilnehmer permanent erweitert werden kann. Dieses Geschehen erfordert inhaltliche Überlegungen, Handlungskompetenz, Kommunikationsfähigkeit und Wissensmanagement als Metakompetenz. Wissen existiert nicht außerhalb der Person, sondern ist in Handlungen und soziale Systeme eingebunden.

2.4 Kommunikation

Die soziale Gemeinschaft hat die unterstützende Funktion, dass gemeinsamer Wissenserwerb- und Austausch ermöglicht wird. Sie findet

(mit Hilfe von Spielregeln) gleichberechtigt statt, fördert die Gruppenatmosphäre, wird methodisch und zeitlich strukturiert, damit das vorhandene Potential ausgeschöpft werden kann und beruht auf dialogischen Prinzipien. Dadurch soll neues Wissen entstehen und in konkretes Handeln überführt werden. Das Entstehen einer vertrauensvollen Kommunikation soll das Erreichen der individuellen Leistungsziele unterstützen.

2.5 Zusätzliche Tools

WissensWertes, eine zusätzliche Rubrik im Erfolgsteam-online, stellt schließlich ein modularisiertes Angebot bereit, um die Kommunikation, die gemeinsame Beratung und Vernetzung methodisch zu stützen und den Erfolg der Plattform zu befördern.

Hier werden theoretische Lerninhalte angeboten wie zum Beispiel Texte zu Prinzipien dialogischer Kommunikation, kreative Verfahren, um Wissen zu generieren, Empfehlungen für erfolgreiche Netzwerkarbeit, die Möglichkeit der individuellen Lernstilanalyse, ein Schlüsselqualifikationentest etc.

Was ist letztlich das Innovative, Neue an der Lern- und Arbeitsplattform Erfolgsteam-online?

Um den innovativen Charakter der Plattform zu betonen, muss zunächst ihre Abgrenzung zu traditionellen Lernplattformen herausgestellt werden. Waren in der Vergangenheit Lernplattformen in ihrer didaktischen Konzeption stark inhaltsorientiert und kontextualisiert, verfolgt EOSS eine konsequente Teilnehmerorientierung und wendet sich somit an den individualisierten Bedarf der Lerner. D. h., der Anwender bestimmt selber, welches die für ihn persönlich bedeutsamen Themen sind. Dieses didaktische Konzept, das einem konstruktivistischen Paradigma folgt, hat folgende Schwerpunkte:

- Ausgiebige Möglichkeit der individuellen Selbstdarstellung (z. B. im Teilnehmerprofil)
- Fokussierung des persönlichen Themas und Unterstützung zur Zielerreichung
- Förderung der sozialen Interaktion mit überlegtem Technikeinsatz
- Schulung der dialogischen Kompetenz

Lernen wird individualisiert, orts- und zeitübergreifend und erfährt dennoch eine Erweiterung der sozialen Dimension, durch Zuhilfenahme des persönlichen Netzwerkes („Entstehung einer Community“). Der erwartete Kompetenzzuwachs liegt auf der Ebene des persönlichen Wissenserwerbs, einer verbesserten Kommunikationsfähigkeit und in der Entwicklung von Medienkompetenz.

Die erwarteten Ergebnisse sind umfassend: Geboten wird ein webbasierter Möglichkeitsraum, in dem kooperatives Lernen und Arbeiten gestaltet. Es wird ein Instrument zur gemeinsamen Entwicklung von kreativen Ideen und Lösungsalternativen durch kommunikative Vernetzung entstehen. Die Plattform bietet Nutzern einen Motivations- und Unterstützungsrahmen für die Bearbeitung von selbstbestimmten Themen und Fragestellungen. Die Zeitstruktur fördert kommunikative Klarheit und Konzentration auf das Wesentliche. Anwender der Plattform machen neue Erfahrungen mit der Nutzung kollektiven Wissens und erproben neue Formen der Unterstützung und Beratung.

4. Entwicklungsphasen im Projektverlauf

Zu den ersten Entwicklungsschritten zählte die Verzahnung der Erfolgsteam-Methode und ihren inhaltlichen Schwerpunkten mit der Softwareentwicklung sowie der optischen Gestaltung der Oberfläche.

Die technischen Funktionen (Kommunikationswerkzeuge wie offener und kleiner geschlossener Chat, Instant Messaging System, Dateiablage etc.) sind aus dem Konzept herausgelöst und für die Programmierung in Form eines Pflichtenhefts aufbereitet worden. Daneben erfolgte die Einrichtung eines Servers, die Ideenfindung für die Oberflächengestaltung und das Layout und schließlich die Aufbereitung der Texte für die inhaltliche Gestaltung. Damit einher ging die Gestaltung der Entwürfe von Werbeflyern für die Akquise.

Es stellte sich heraus, dass die umzusetzende Konzeption hohe Anforderungen an die Programmierung setzte. Das betraf insbesondere den Abgleich der technischen Funktionen und der Navigation mit dem Ablauf eines Erfolgsteam-online. Unter Kriterien wie „Benutzerfreundlichkeit, und „Schaffung von authentischen Kommunikationssituationen“ sowie „zielführende Beratung“ wurden zahlreiche Versuche unternommen, die Bedienung dennoch leicht handhabbar zu gestalten. Das Primat lag in der Anpassung der Navigation an das inhaltliche und mediendidaktische Konzept.

Am Beispiel der Entwicklung einer grafischen Oberfläche für das zu entwickelnde Lern- und Beratungsnetzwerk wird das Wechselspiel zwischen den technischen Möglichkeiten und den didaktischen Überlegungen deutlich. Dieser Prozess war durch ständige gegenseitige Absprachen und Anpassungen gekennzeichnet. Zu Beginn der Didak-

tisierung wurde die Metapher „Tagungszentrum“ entwickelt und in der Domäne www.erfolgsteam-center.de für das Projektvorhaben erprobt.

Die Navigation dieses „Erfolgsteam-Centers“ orientierte sich an mehreren Etagen, hinter denen sich folgende Funktionalitäten verbargen:



Screenshot des „Erfolgsteam-Centers“

Im Erdgeschoss befand sich der Eingangsbereich, der für die Anmeldung diente und in dem wichtige Informationen zum Erfolgsteam-Center bereit standen. Ein „Cafe“ diente dem unverbindlichen Smalltalk innerhalb der Community.

bei denen es um Unterstützungs-individuellen



Bei der Anmeldung zu einer Erfolgsteam-Sitzung

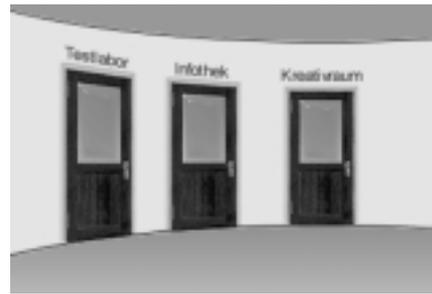
In der ersten Etage sollten die Erfolgsteam-Sitzungen stattfinden, die gemeinsame und Beratungsarbeit an Fragestellungen geht.



Das persönliche Büro in der 2. Etage

In der zweiten Etage befand sich das persönliche Büro, wo sich die Mitglieder z.B. ihr eigenes Profil erstellen (Identitäts-Management), Dateien ablegen, ihre elektronische Post verwalten oder Termine vereinbaren konnten.

In der 3. Etage wurden die „Aktionsräume“ eingerichtet, in denen man sich z.B. in einer *Infothek* nützliche Informationen über erfolgreiches Arbeiten im Erfolgsteam aneignen konnte. Im *Kreativraum* konnte man mehr über sein eigenes Lernverhalten erfahren und dazu im *Testlabor* einige Übungen absolvieren



Die Eingangstüren zu den einzelnen Aktionsräumen

Die Orientierung an der Metapher „Tagungszentrum“ diente dazu, die verschiedenen Funktionalitäten in eine strukturierte und zugleich anschauliche Form zu überführen und damit die Komplexität zu reduzieren. Die Idee war es, verstärkt Bilder und Symbole „sprechen zu lassen“ und dadurch zu einer spielerisch-anregenden Nutzerführung zu gelangen und textlastige Erläuterungen zu vermeiden. Insbesondere die Idee eines „persönlichen Büros“ stieß in ersten Vorstellungen und Tests des Erfolgsteam-Centers bei Nutzern (in diesem Fall bei Studierenden) auf großes Interesse und Begeisterung. Dennoch tauchten bei der Weiterentwicklung Schwierigkeiten auf, die die Grenzen dieser Form aufzeigten und damit das grafische Konzept in Frage stellten.

Mit folgenden Fragestellungen sah man sich im Laufe der Entwicklung konfrontiert:

- Ist die Metapher wirklich auf alle potentielle Nutzergruppen und Einsatzfelder übertragbar und passend?
- Sind die grafischen Anforderungen nicht doch zu hoch und die Art und Weise der Navigation zu ungewöhnlich?

Die grafische Umsetzung des Erfolgsteam-Centers stand zunehmend mit dem Ziel im Konflikt, dass auch Nutzer mit einer langsamen Internetverbindung (z.B. mit einem 56k-Modem) nicht wegen langer

Ladezeiten aufgrund vieler Grafiken oder Animationen die Lust an der Sache verlieren. Hinzu kamen Zweifel auf, ob die Navigation über die einzelnen „Etagen“ nicht zu untypisch sein würde und dadurch auf die potentiellen Nutzer verwirrend wirken und somit die grundlegende Intention der Strukturierung und Übersichtlichkeit verfehlt werden würde.

Diese Faktoren führten schließlich dazu, dass man von der grafischen Vorstellung eines „Erfolgsteam-Centers“ abwich und sich für eine „gängigere“ und zugleich grafisch weniger aufwendige und doch nutzerfreundlichere Form entschied (siehe Anlage: Screenshots aktueller Internetseiten).

Trotz der grafischen Veränderung blieben die bis dahin erarbeiteten Inhalte und technischen Entwicklungen wie beispielsweise der automatisierte Chat erhalten (siehe Anlage: Grafik 12). Zumeist genügte es, die einzelnen Bereiche umzubenennen und ggf. neu zu strukturieren. So befindet sich hinter dem Baustein *WissenWertes* nun das, was sich zuvor hinter den *Aktionsräumen* verborgen hatte und unter der Rubrik *Wichtige Informationen* das, was im *Erfolgsteam-Center* im Eingangsbereich zu finden war (siehe Anlage: Grafik 4).

Eine weitere größere Herausforderung war die zeitliche Strukturierung des Projektkernes, den Erfolgsteam-Chats, die – entgegen den üblichen offenen Chats - nicht der Beliebigkeit von Beiträgen ausgesetzt werden sollten, sondern eine themenfokussierte und zeitlich begrenzbare Kommunikationsplattform darstellen. Dieser Chat wurde mit automatisierten, softwaregesteuerten Moderationstexten unterlegt und führt nun die Teilnehmer zielgerichtet durch ihre Sitzung (siehe Anlage: Grafik 11, Anlage).

Gleichzeitig sollte die Umsetzung der pädagogischen Ziele wie „Förderung der Selbstorganisations- und Kommunikationsfähigkeit“ erfolgen und persönliche, interessen geleitete Faktoren berücksichtigt werden (siehe Anlage: Grafik 9). Offener, spielerischer Umgang bei gleichzeitiger Strukturierung war das Ziel und eigentliche Herausforderung und stellte somit einen programmiertechnischen Sonderfall dar.

Die technische Umsetzung basiert auf einer Lotus Notes Applikation. Diese hat den Vorteil sehr leicht duplizierbar und für unterschiedliche Anwendungsfelder anpassbar zu sein.

5. Bezugsquellen und Ansprechpartner

Weiterführende Informationen, insbesondere zu:

- den Rahmenbedingungen für die Integration in bestehende Web-Seiten,
- den technischen und den organisatorischen Voraussetzungen für eine erfolgreiche Nutzung,
- dem Betreuungsbedarf,
- sowie Erfahrungen aus der Praxis,

und vor allem zu den Modalitäten des Bezugs erhalten Sie unter:

Universität Kassel

Fachbereich Erziehungswissenschaften

Prof. Dr. Olaf-Axel Burow

Nora-Platiel-Straße 1

34109 Kassel

Tel.: 0561 - 804 2889, Fax: 0561 – 804 3151

E-Mail: sekretariatburow@uni-kassel.de

Internet: <http://www.uni-kassel.de/fb1/burow/>

oder

synovativ

Institut für PartizipationsDesign

Dr. Heiko Rüppel

Gutenbergstrasse 5

34127 Kassel

Tel.: 0561 – 970 1956, Fax: 0561 – 970 1211

Internet: www.synovativ.de

E-Mail: rueppel@synovativ.de

6. Zusammenfassung

Die Anwender der Plattform Erfolgsteam-online werden neue Erfahrungen mit der Nutzung kollektiven Wissens machen und neue Formen der Unterstützung und Beratung erproben. Wissen und Know-How zu verschenken und zu gewinnen im Netz heißt, eine neue Offenheit zu erproben und das Besondere des geteilten Wissens zu entdecken. Erwartet wird die Entstehung von kreativen Feldern, die Freisetzung von Synergien, das Erkennen vorhandener Kompetenzen und Potentiale sowie der gemeinsame Nutzen.

Der Mehrwert des Erfolgsteam-online lässt sich wie folgt zusammenfassen:

- Lernen einer neuen Arbeitsform durch funktionale Kommunikation
- Sozialtechnologie statt Technik („Gemeinsam geht's besser“)
- Erkennen des eigenen und fremden Wissenspotentials
- Erweiterung der Medienkompetenz
- Entwicklung von Lern- und Handlungsstrategien
- Finden von überregionalen Projekt- bzw. Lernpartnern
- Bedienerfreundliches, leicht erlernbares Tool
- Optimale Ergänzung zu Präsenzphasen

Literaturverzeichnis

Arnold, R./Schüßler, I. (1998): Wandel der Lernkulturen: Ideen, Bausteine für ein lebendiges Lernen. Darmstadt.

Beck, U. (1986): Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt.

Behrenberg, A./Fassnacht, M.: Selbstorganisation und die Aufforderung zur freiwilligen Selbstverantwortlichkeit – Erfahrungen mit einem paradoxen Lernkonzept in der Erwachsenenbildung. In: Schatthofer, K. (1992): Die Dynamik der Selbststeuerung. Beiträge zur angewandten Gruppendynamik. Opladen.

Bergmann, U. (1998): Erfolgsteams – der ungewöhnliche Weg, berufliche und persönliche Ziele zu erreichen. Landsberg.

Bohl, Kathrin (2003): Erfolgsteams – ein möglicher Weg aus der Individualisierungsfalle. Kassel. Unveröffentlichte Magisterarbeit.

Binderlehner, I. (2001): Die Theorie der „Kreativen Felder“ in Teams am Beispiel des Konzeptes „Erfolgsteams“. Unveröffentlichte Masterarbeit. Salzburg.

Burow, O.-A. (2000): Ich bin gut, wir sind besser. Klett-Cotta. Stuttgart.

Burow, O.-A. (1999): Die Individualisierungsfalle. Kreativität gibt es nur im Plural. Klett-Cotta. Stuttgart.

Busch, Frank/Meyer Thomas B. (2002): Der Online-Coach. Wie Trainer virtuelles Lernen optimal fördern können. Beltz Verlag Weinheim und Basel.

De Witt, C. (2003): Neue Medien im Kontext der pragmatischen Bildungstheorie. In: Bachmair, B., Diepold, P., de Witt, C. (Hrsg.) (2003): Jahrbuch Medienpädagogik, 3. Opladen.

Döring, Nicola (2003) Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Hogrefe Verlag Göttingen.

Eigner, Christian/Leitner, Helmut/Nausner, Peter/Schneider, Ursula (Hrsg.) (2003): Online-Communities, Weblogs und die soziale Rückeroberung des Netzes. Nausner & Nausner Verlag Graz.

Erpenbeck, John (1999): Die Kompetenzbiographie. Strategien der Kompetenzentwicklung durch selbstorganisiertes Lernen und multimediale Kommunikation. Waxmann Verlag. Münster/New York/Berlin.

Erpenbeck, John (2001): Kompetenzentwicklung 2001. Tätigsein – Lernen – Innovation. Waxmann Verlag. Münster/New York/Berlin.

Gieseke, W./Käpplinger, B (2001): Lehren braucht Support. In: Botzat, U. et al.: Neue Lehr- und Lernkulturen in der Weiterbildung. Bielefeld. S. 233-270.

Gillies, Constantin (2003): Virtuelle Teams. Stolperfallen und Erfolgsfaktoren virtueller Teamarbeit. In: ManagerSeminare, 70. S. 76-83.

Hartkemeyer, M., J. F./Dhority, L. F. (Hg.) (2000): Miteinander denken: Das Geheimnis des Dialogs. Stuttgart.

Hensge, Kathrin / Ulmer, Philipp (Hrsg.) (2004): Kommunizieren und Lernen in virtuellen Gemeinschaften Neue Wege der Qualifizierung des Bildungspersonals. BIBB Bonn.

Herausgeberschrift Quem-Report H. 92: E-Lernen. Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele. Berlin 2005-

Kerres, Michael (2001) Multimediale und telemediale Lernumgebungen: Konzeption und Entwicklung. Oldenbourg München/Wien.

Mennenga, K. (2005) Join In! Virtuelle Netzwerke. VDM Verlag Dr. Müller. Berlin.

North/Klaus(Franz, Michael/Lembke,Gerald (Hrsg.) (2004): Wissens-erzeugung und -austausch in Wissensgemeinschaften. Communities of Practice. In: QUEM-Report H. 85, Berlin.

Otto, Hans-Uwe, Kutscher, Nadia (Hrsg.) (2004): Informelle Bildung, Perspektiven für Bildung, Jugendarbeit und Medienpädagogik. Juventa Verlag Weinheim und München.

Reinmann-Rothmeier, G./Vohle, F.: Pädagogisch-psychologische Ideen für die Repräsentation und Kommunikation von Wissen im Netz – ein narrativer Ansatz. In: Huber, H.D./Lockemann, B./Scheibel, M. (Hrsg.): Bild – Medien – Wissen. Visuelle Kompetenz im Medienzeitalter. München: kopead 2002.

Rüppel, Heiko: (2004): Zukunftswerkstatt-online - Wege zu einer te-
lekooperativen Lernkultur? Im Internet unter: <http://opus.uni->

kassel.de/opus/htdocs/volltexte/ 2004/150, abgerufen am 11.01.2006.

Schachtner, Christina (2003): Mediale Konstruktionen – Lernmedium Computer. In: Bachmair, B., Diepold, P., de Witt, C. (Hrsg.) (2003): Jahrbuch Medienpädagogik, 3. Opladen. S. 107-122.

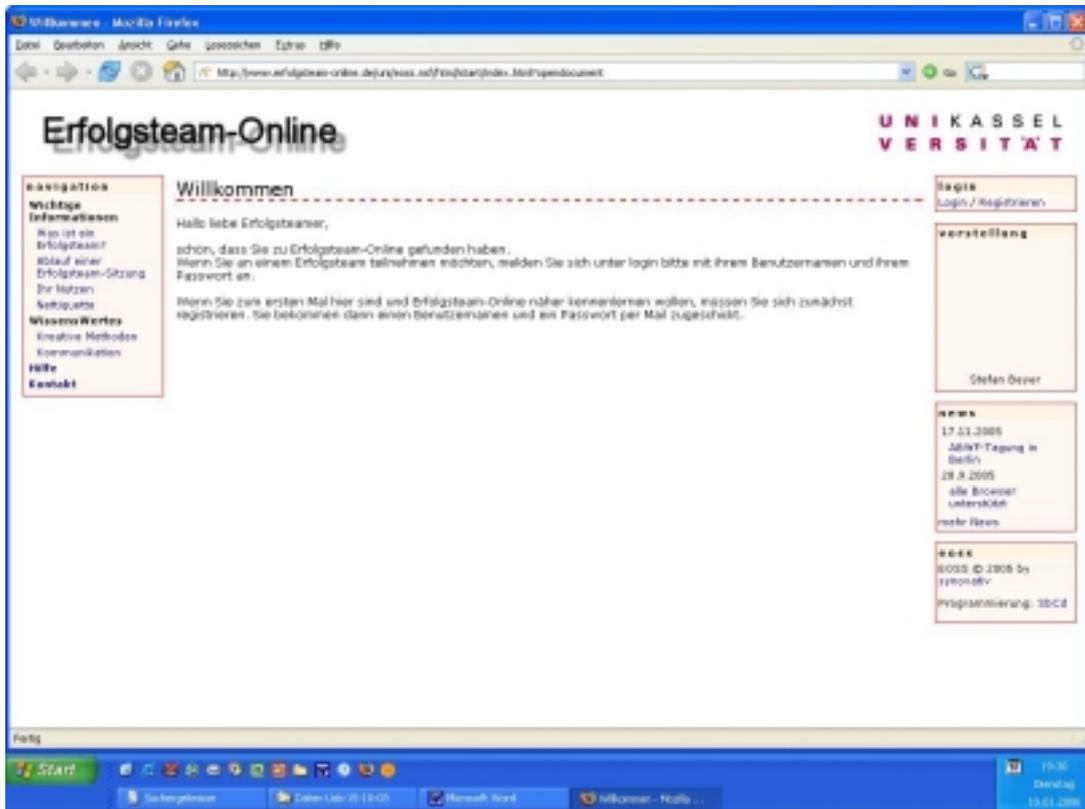
Scheler, Uwe (2003): Erfolgsfaktor Networking. Mit Beziehungsintelligenz die richtigen Kontakte knüpfen, pflegen und nutzen. München.

Seitz, Rudolf (1998): Phantasie & Kreativität. Ein Spiel- Nachdenk- und Anregungsbuch. Don Bosco Verlag. München.

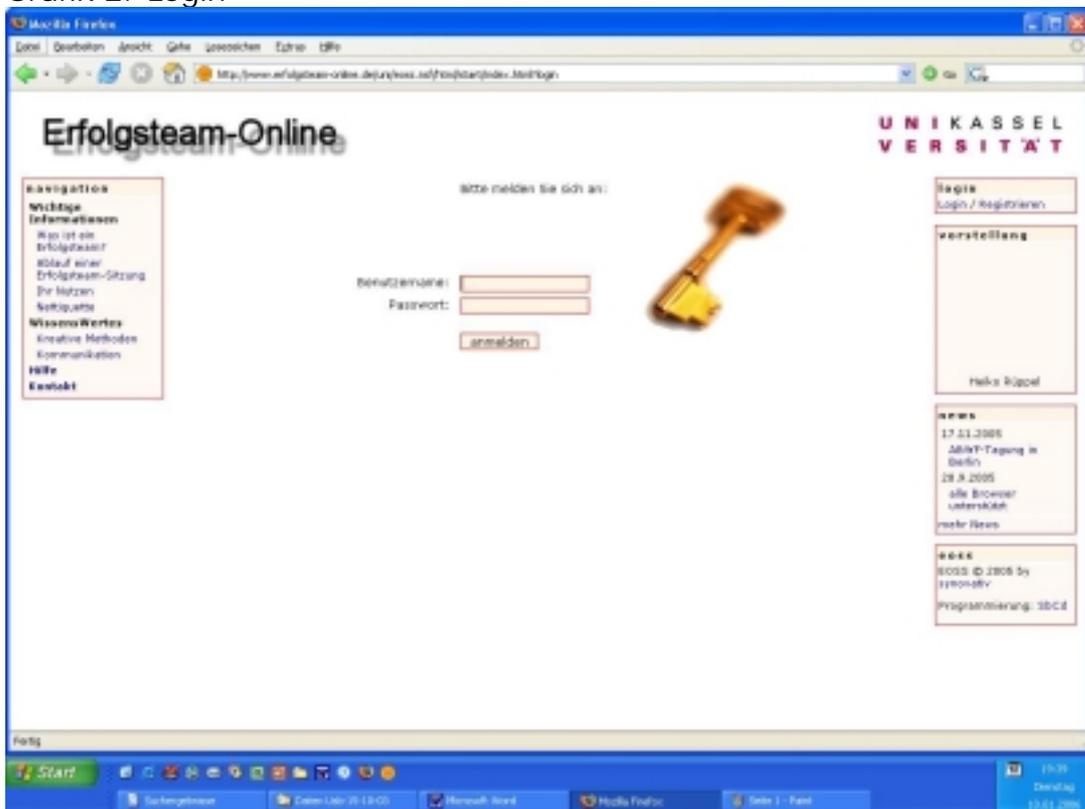
Zinger, Benjamin (2004): Online studieren in der Sozialen Arbeit. Kassel. Unveröffentlichte Diplomarbeit.

Anlage: Screenshots aktueller Internetseiten

Grafik 1: Willkommen-Seite



Grafik 2: Login



Grafik 3: Fünf Schritte zum Erfolgsteam

Willkommen

Hallo Heiko Koppell,
was Sie sonst wissen sollten!

Im Zentrum von Erfolgsteam-Online steht die gegenseitige Beratung nach der "Methode Erfolgsteam". Hier erfahren Sie, wie Sie Schritt für Schritt zu Ihrer ersten Beratungs-Sitzung (Erfolgsteam-Sitzung) gelangen:

Schritt 1: Als erstes füllen Sie Ihr Eigenes Profil aus. Bitte vergessen Sie beim Ausfüllen nicht, ein Foto von sich einzustellen. Nach dem Ausfüllen klicken Sie auf den Link "speichern".

Schritt 2: Informieren Sie sich unter "Wichtige Informationen" schon einmal ein wenig über die Erfolgsteam-Methode. Insbesondere der zeitliche Ablauf der Methode sollte Ihnen im Voraus klar sein.

Schritt 3: Klicken Sie unter "Mein Erfolgsteam" auf "Erfolgsteamsitzung". Dort haben Sie **zwei Möglichkeiten**: Sie melden sich entweder bei einer bereits angelegten Erfolgsteam-Sitzung an (Mausklick auf: "Liste aktueller Erfolgsteams") oder legen selber eine Sitzung an, bei der Sie Titel und Zeitpunkt der Sitzung selber bestimmen können (Mausklick auf "Eigenes Erfolgsteam anlegen").

Schritt 4: Nach dem Anlegen einer neuen Sitzung bzw. nach der Anmeldung an einer bestehenden Sitzung müssen Sie Ihre Fragestellung eingeben, zu der Sie beraten werden wollen. Bitte beachten Sie: Ohne die Eingabe Ihrer Fragestellung können Sie nicht an der Sitzung teilnehmen!

Schritt 5: Sofern sich mindestens zwei Personen (maximal 6 Personen) zu einer Erfolgsteam-Sitzung angemeldet haben, findet diese zum angegebenen Zeitpunkt statt. Die Sitzung erfolgt in einem Chatraum, den jeder Teilnehmer eine Stunde vor Beginn der Sitzung "betreten" kann! Wieder per Klick auf die "Liste aktueller Erfolgsteams" und dann auf den Link zum gewünschten Erfolgsteam klicken. Zum angegebenen Zeitpunkt startet die Beratung nach den Regeln der Erfolgsteam-Agenda.

Ablauf einer Erfolgsteam-Sitzung

Die Erfolgsteam-Sitzungen sind sicherlich der Kern von Erfolgsteam-Online, doch natürlich gibt es noch viel mehr zu entdecken. Erkunden Sie nun Schritt für Schritt die Möglichkeiten bei Erfolgsteam-Online.

Grafik 4: Ablauf einer Erfolgsteam-Sitzung

Ablauf einer Erfolgsteam-Sitzung

Wichtiger Ausgangspunkt ist die zu Beginn von Ihnen formulierte Fragestellung, zu der Sie Unterstützung und Beratung suchen. Diese kann sich auf Privates wie auch Berufliches beziehen. Entscheidend ist, dass Sie zunächst das herausfinden, was Ihnen wichtig ist und eine Frage formulieren, zu dessen Lösung Sie Unterstützung und Beratung durch andere benötigen.

Die selbstorganisierten Teambesitzungen

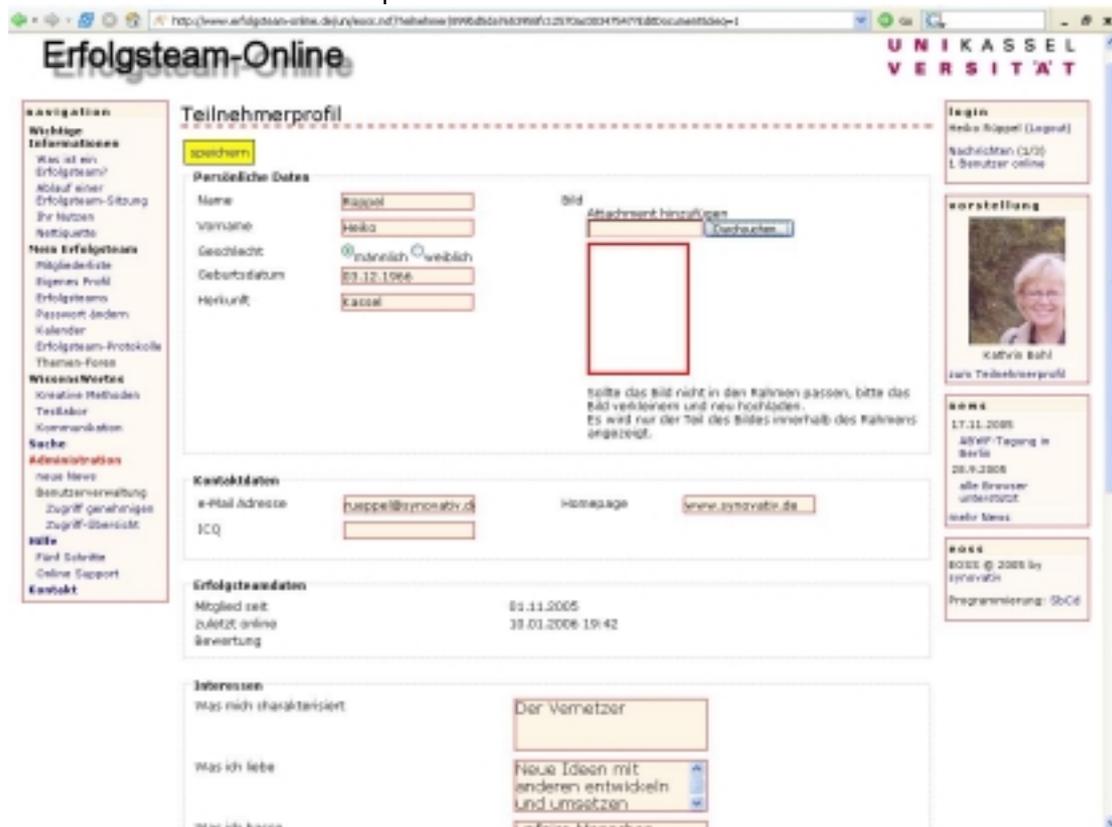
Die Erfolgsteam-Sitzungen folgen einem zeitlichen Ablaufplan, so dass jedes Mitglied genauso viel Zeit für seine Beiträge und Fragen bekommt. Pro Sitzung sollten Sie ca. 60 Minuten einplanen. Wann und wie oft Sie sich treffen, entscheiden Sie und Ihr Team selbst. Es empfiehlt sich, dass Sie sich regelmäßig zu Sitzungen verabreden und einen Rhythmus von ein oder zwei Wochen einhalten. Dies können Sie gemeinsam mit Hilfe der Terminkalender organisieren. Die folgende Agenda stellt Ihnen den Ablauf einer Erfolgsteam-Sitzung mit 4 Mitgliedern vor:

Der zeitliche Ablauf einer Erfolgsteam-Sitzung

ERFOLGSTEAM - SITZUNG	Eigendzeit pro Teilnehmer (in Minuten)	Gesamtzeit der Phase (mit 4 Mitgliedern)
1. Einleitung		5
2. Check-In Wo stehe ich? (Schildern Sie kurz Ihre Situation)	entsfällt	entsfällt
3. Beratungs- und Unterstützungsphase Hier werden die einzelnen Mitglieder zu ihrer jeweiligen Fragestellung beraten (Nutzen Sie das kreative Potenzial des Teams)	0	20
4. Feedback-Phase Rückmeldung zu Beratung und Überlegungen zum weiteren Vorgehen (Hier legen Sie auch Ihre persönlichen Aktivitäten / nächste Schritte fest)	3	12
5. Abschluss Vereinbaren Sie hier den neuen Termin für Ihr nächstes Treffen		5
Gesamtzeit		57 Minuten

Und noch etwas: ein Erfolgsteam-Treffen ist kein „Kaffeetrinken“ oder „Endlos-Gebatte“ in dem wertvolle Zeit verpufft. Hier geht es um etwas – nämlich um Sie und um Ihre Fragestellung! Fassen Sie sich kurz und konzentrieren Sie sich auf das Wesentliche!

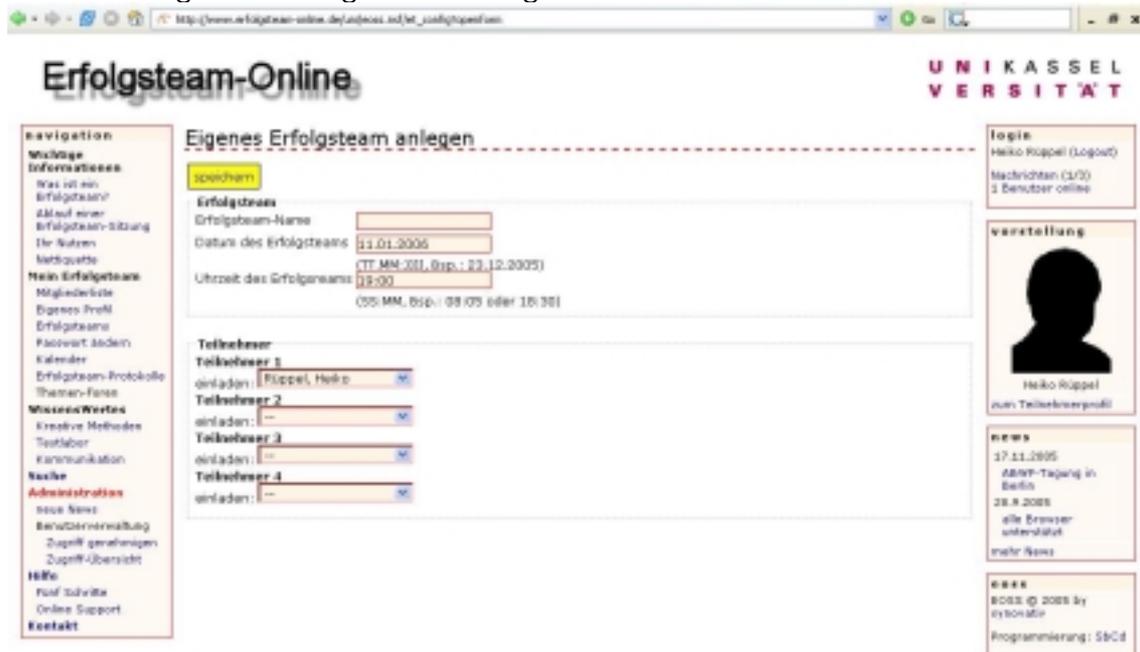
Grafik 5: Das Teilnehmerprofil



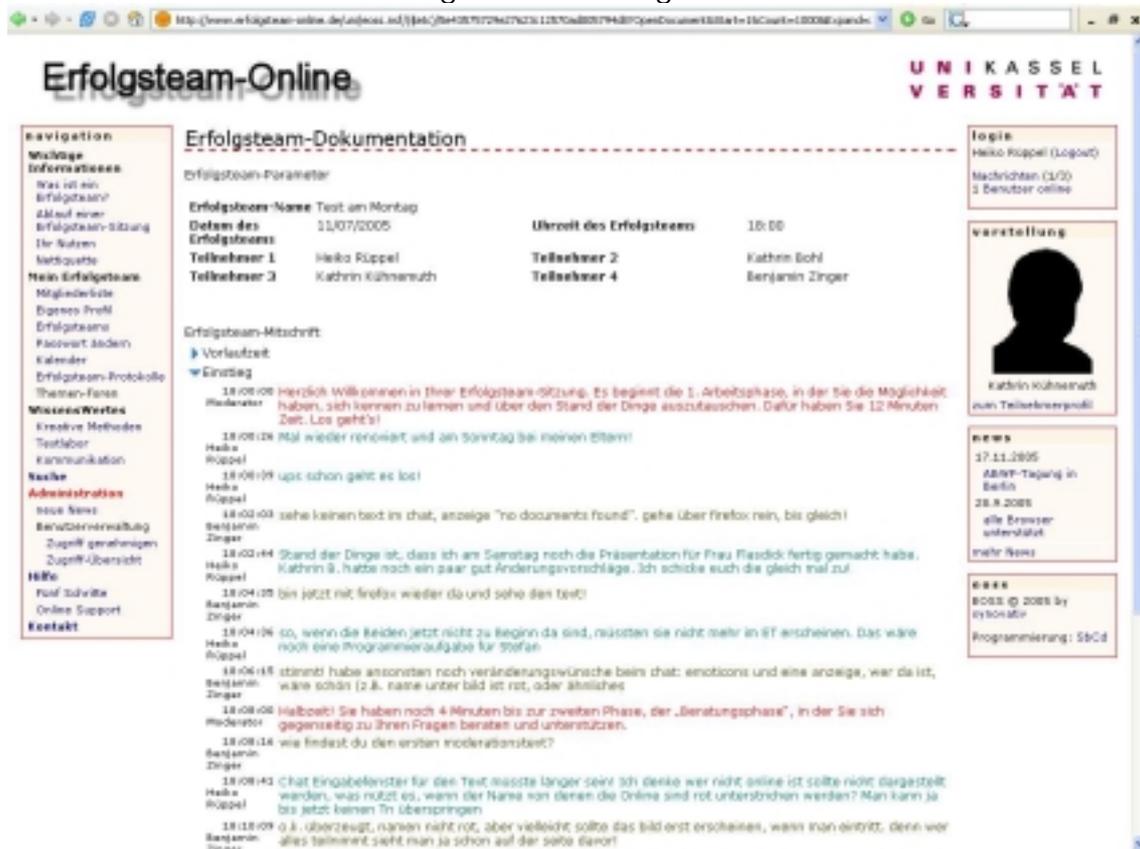
Grafik 6: Erfolgsteam gründen oder auswählen



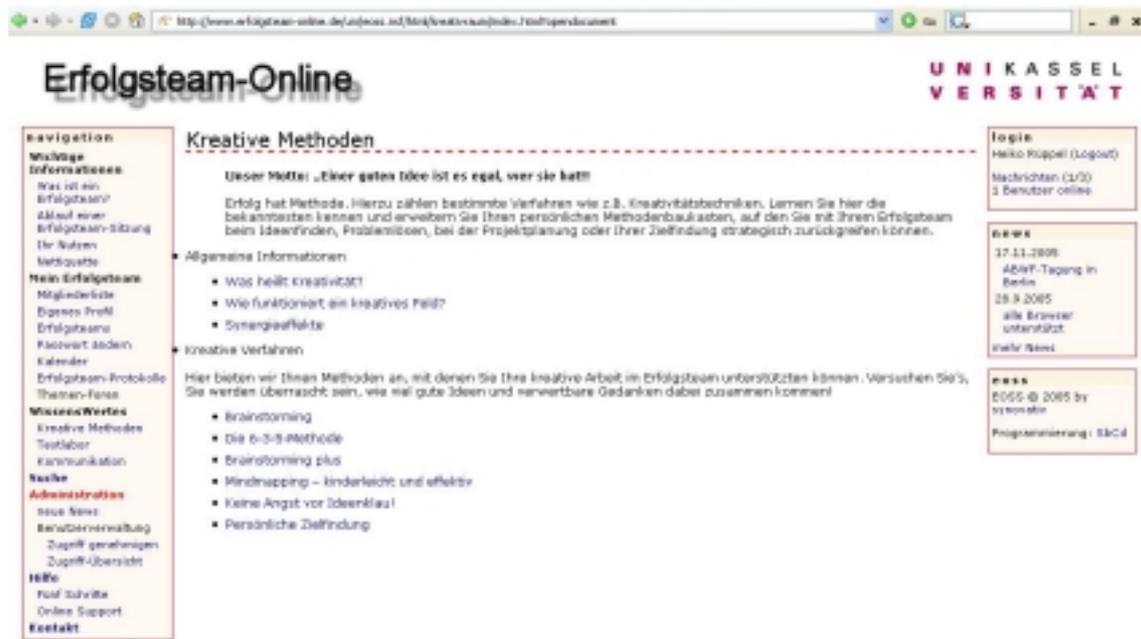
Grafik 7: Eigenes Erfolgsteam anlegen



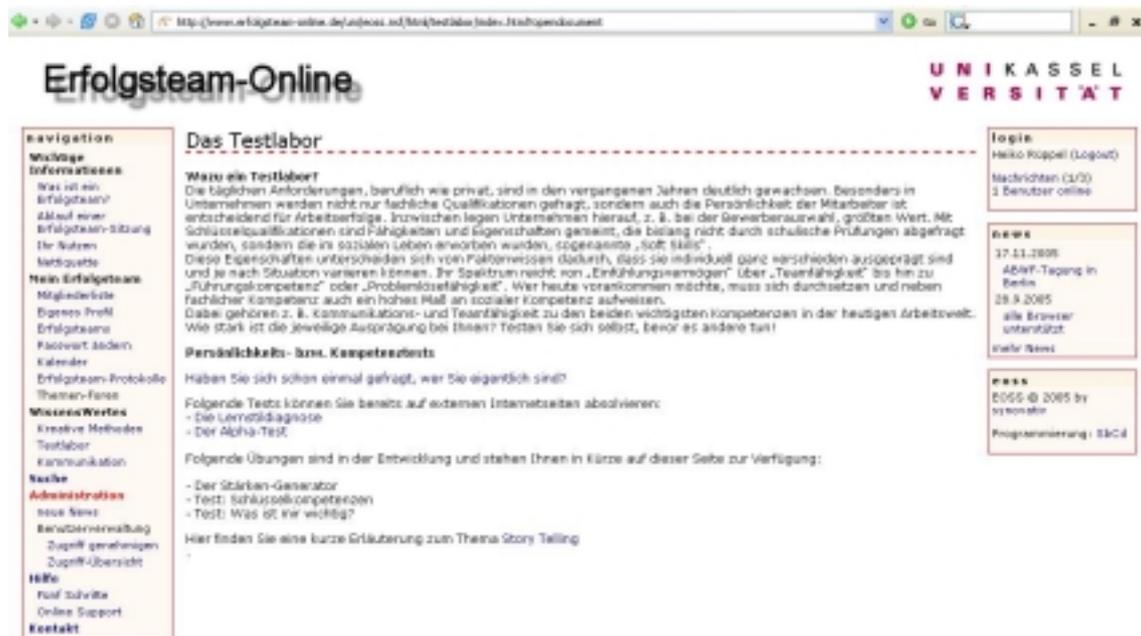
Grafik 8: Protokoll einer Erfolgsteam-Sitzung



Grafik 9: Methoden-Tools



Grafik 10: Testlabor



Grafik 11: Erfolgsteam-Umgebung



Grafik 12: Chat-Umgebung

