

Hendrik Send

Marcel Dux

Begleitforschung zur Untersuchung von Sozialisierungseffekten in studentischen Online-Teams

Kurzbeschreibung

Die Qualität von Arbeitsabläufen und resultierenden Ergebnissen ist stark von den Beziehungen innerhalb eines Teams abhängig. In der Forschung zu online-basierten Teams wurde nachgewiesen, dass die Arbeitsqualität deutlich hinter den Ergebnissen von Teams mit regelmäßigem persönlichen Kontakt zurücksteht (vgl. Stabenow, 2010). Im Kontext des hochschulübergreifenden Projektseminars „digital work - Grundlagen online-basierter Projektarbeit“ werden Möglichkeiten untersucht, diese Qualitätsunterschiede durch den Einsatz verschiedener didaktischer und konzeptioneller Methoden zu kompensieren. Im Kontext des Vortrags sollen die bisherigen Methoden vorgestellt und diskutiert werden.

Das Seminar “digital work – Grundlagen online-basierter Projektarbeit” wird als Verbundvorhaben von vier Hochschulen durchgeführt. In sieben Einheiten, die alle als moderierte Online-Meetings stattfinden, können die Studierenden die verschiedenen Felder der Online-Zusammenarbeit, wie “Teambuilding”, “Geschäftsentwicklung”, “Führung von Online-Teams” und die “Messung der Teamperformance” kennenlernen. Im Seminar wird ein Mix unterschiedlicher Methoden eingesetzt, um trotz der computervermittelten Kommunikation eine abwechslungsreiche und intensive Lernerfahrung zu ermöglichen: Impulsbeiträge von Praktikern, Gruppenarbeiten über Online-Tools, Veranstaltungs- begleitende Projektarbeiten in Teams, Coaching für Studierende in den Rollen als Projektleiter, Mindmap- Feedbacks zu den Leistungen der Studierenden, öffentliche Abbildung der Inhalte auf Webseiten, initiative Bearbeitung von Zusatzleistungen und hochschulübergreifendes Teilnahmezertifikat.

Das Seminar dient als Basis, um die Zusammenhänge von Arbeitsergebnissen und den Beziehungen von Teammitgliedern wissenschaftlich aufzuarbeiten.

Herausforderungen: Didaktische Einflussnahme auf Online-Sozialisation

Die Forschungsergebnisse aus der erstmaligen Durchführung des Online-Seminars im Jahr 2012 zeigen, dass z.B. die kontextuelle Verankerung der entwickelten Gruppenprojekte, deren fachliche Vielschichtigkeit und die Verbindlichkeit bei der Einhaltung von Terminen und Absprachen, deutlich schlechter ausfällt, als die Ergebnisse des Vergleichskurses. Dieser wurde ausschließlich in Präsenz durchgeführt. Eine identifizierte Ursache für das schlechtere Abschneiden der Online-Teams ist die verschlechterte Ausbildung von Beziehungen zwischen den Teammitgliedern.

Anhand verschiedener Methoden, u.a. Ansätze aus dem Bereich der Gamification, wurde versucht dieses Problem zu bearbeiten

Zentrale Forschungsfrage(n)

Welche Methoden zur Beeinflussung der Beziehungs-qualität bzw. Sozialisationstiefe wurden im Seminar eingesetzt?

Zu den Autoren

Dr. Hendrik Send ist Professor an der Hochschule Anhalt und dort für den Masterstudiengang digitale Kommunikation zuständig. Als Projektleiter Forschung arbeitet er am Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft. Zuvor war er Leiter der Forschung und Beratung am Institute of Electronic Business Berlin. Er promovierte 2012 an der Universität St. Gallen zum Thema Innovations-Communities und Ideengenerierung im Internet und hat ein Diplom in Electronic Business von der Universität der Künste Berlin.

Marcel Dux (Master of Arts Media Communication) ist eLearning Koordinator im Projekt "excelLuS" der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin. In dieser Tätigkeit beschäftigt er sich mit der Entwicklung von online-gestützten Lern- und Lehrformaten im Bereich der Hochschulbildung. Herr Dux ist weiterhin Verantwortlicher des Berliner Qualitätspakt Lehre Projektes "candallo" zur Erstellung und Bereitstellung von Videos für den Einsatz in der Lehre der HTW Berlin.

Literatur

Stabenow, Detlev/Stabenow, Andrea (2010): „Führen auf Distanz – Virtuelle Zusammenarbeit in der Praxis“; Cornelsen 2010.