

CSSL-Kompendium 2.0

Lehr- und Handbuch
zum computerunterstützten,
kooperativen Lernen

von

Prof. Dr. Jörg Haake

Prof. Dr. Gerhard Schwabe

Dr.-Ing. Martin Wessner

2., völlig überarbeitete und erweiterte Auflage

Oldenbourg Verlag München

Inhalt

Vorwort	IX
1 Grundlagen	1
1.1 Einleitung und Begriffe..... <i>J. Haake, G. Schwabe, M. Wessner</i>	1
1.2 Forschungsmethoden <i>R. Pfister</i>	6
1.3 Theorien des CSCL..... <i>G. Stahl</i>	16
1.4 Lern- und kommunikationspsychologische Grundlagen..... <i>M. Janneck</i>	31
1.5 Pädagogische und didaktische Grundlagen..... <i>C. de Witt, Christian Grune</i>	43
1.6 Gruppen und Gruppenarbeit <i>M. Janneck, M. Janneck</i>	57
1.7 IT-Architekturen und Infrastrukturen..... <i>N. Malzahn, A. Giemza, H. U. Hoppe</i>	69
1.8 Mensch-Computer-Interaktion..... <i>T. Gross</i>	77
2 CSCL-Umgebungen	83
2.1 Kommunikation und Awareness <i>T. Schümmer, J. Haake</i>	84
2.2 Web 2.0 als Basistechnologien für CSCL-Umgebungen <i>M. Ebner, A. Lorenz</i>	97
2.3 Kooperation in kleineren Lerngruppen <i>T. Holmer, F. Jödicke</i>	112

VI		Inhalt
2.4	Kooperation in größeren Lerngruppen <i>D. Frohberg</i>	121
2.5	Kooperative Lernräume <i>J. Haake, M. Wessner</i>	134
2.6	Virtuelle kooperative Lernräume <i>P. Dawabi</i>	146
2.7	Werkzeuge für Scripted Collaboration..... <i>M. Wessner</i>	159
2.8	Plattformen <i>P. Ferdinand, P. Heckmann</i>	163
2.9	Werkzeuge für den diskursiven Lernprozess <i>A. Kienle, T. Herrmann</i>	187
3	Didaktik	199
3.1	Lerngruppen <i>M. Wessner</i>	200
3.2	Moderation <i>B. Schenk</i>	206
3.3	Motivation computergestützten kooperativen Lernens..... <i>D. Urhahne, A. Weinberger, F. Fischer</i>	218
3.4	Medienwahl <i>G. Schwabe</i>	225
3.5	Computerunterstützte Kooperationsskripts..... <i>A. Weinberger, F. Fischer</i>	234
3.6	Problembasiertes Lernen <i>N. Hoffmann</i>	240
3.7	Projektorientierung <i>M. Janneck</i>	247
3.8	Didaktische Konzeption von CSCL-Arrangements..... <i>M. Kerres, A. Nattland</i>	254
3.9	Community-orientiertes Lernen..... <i>T. Ley, P. Seitlinger, K. Schöfegger, S. N. Lindstaedt</i>	261

3.10	Game-orientiertes kooperatives Lernen	274
	<i>S. Ganguin</i>	
3.11	Mobiles Lernen	283
	<i>C. Göth, G. Schwabe</i>	
4	Umsetzung	295
4.1	Entwicklungsprozess	296
	<i>G. Schwabe, J. Haake, M. Wessner</i>	
4.2	Bedarfsanalyse	304
	<i>K. Allmendinger</i>	
4.3	Software- und Systementwicklung	312
	<i>N. Malzahn, H. U. Hoppe, A. Harrer</i>	
4.4	Einführung und Bereitstellung von CSCL-Systemen	322
	<i>I. Jackewitz, B. Pape</i>	
4.5	Qualitätssicherung	335
	<i>U. Linder</i>	
4.6	Datenschutz	351
	<i>K.-U. Loser</i>	
4.7	Spezifikationen, Normen und Standards zur Unterstützung des kollaborativen Lernens	359
	<i>I. Dahn</i>	
5	Erfahrungen aus der Praxis	375
5.1	Fallbeispiel Auswahl, Anpassung und Integration von CSCL-Systemen	376
	<i>S. Hemsing, K. Faber, S. Clemenz</i>	
5.2	Evolutionäre Entwicklung eines CSCL-Systems für Virtual Math Teams	385
	<i>M. Wessner, T. Holmer, M. Mühlpfordt</i>	
5.3	Kreativitätsbasiertes Lernen	396
	<i>A. Carell</i>	
5.4	CSCL in Unternehmen – Arbeitsintegriertes Lernen mit APOSDLE	405
	<i>S. N. Lindstaedt, C. Christl</i>	
5.5	PATONGO: Web-2.0-basierter Kompetenzerwerb in großen Non-Profit-Organisationen	417
	<i>T. Schümmer, C. Matschke, W. Schobert, M. Mühlpfordt</i>	

5.6	CSCL an der FernUniversität	425
	<i>J. Haake, T. Schümmer</i>	
5.7	Reflexives Lernen mit Web 2.0	434
	<i>S. Seufert</i>	
6	Perspektiven	445
	<i>M. Wessner, J. Haake, G. Schwabe</i>	
	Literatur	461
	Autorenverzeichnis	521