

*Tool-Pattern:*

## *Meetings – einfacher Zugang zum Online-Unterricht in Stud.IP*

### **Beschreibung des Tools**

Das Stud.IP Meeting-Plugin bietet die Möglichkeit zur Durchführung und Verwaltung von Live-Online-Schulungen (z.B. Webinare), Online-Vorträgen (z.B. Vorlesungen) und Videokonferenzen aus Stud.IP heraus. Voraussetzung für einen Einsatz von Meetings ist die Anbindung an einen Virtuellen Schulungsraum wie Adobe Connect oder Big Blue Button.

Meetings ist immer einer Veranstaltung zugeordnet. Bei einer Veranstaltung kann es sich entweder um eine Lehrveranstaltung oder eine Studiengruppe handeln. Somit ist der Zugang für die Lehrenden und Studierenden zum Online-Raum einfach und transparent. Darüber hinaus können aber auch externe Besucher zur Online-Veranstaltung eingeladen werden.

Eine Studiengruppe erlaubt Lehrenden und Studierenden eine Verwendung von Meetings, die keiner Lehrveranstaltung zugeordnet sind. Dies unterstützt Lehrende bei der Vernetzung mit Kolleginnen und Kollegen, und Studierende bei der Einrichtung einer Arbeitsumgebung für selbstorganisiertes kollaboratives Lernen.

Das Meeting-Plugin erlaubt im Rahmen einer Veranstaltung die Erzeugung und Verwaltung eines oder mehrerer Meetings. Die Meetings werden in der Verwaltungssicht einer Lehrveranstaltung oder Studiengruppe verwaltet. Zusätzlich stellt das Plugin eine zentrale Ansicht bereit, die alle von einer Person eingerichteten Meetings nach Semestern sortiert anzeigt. In beiden Ansichten zeigt das Plugin das Datum an, wann ein Meeting das letzte Mal verwendet wurde, und wie viele Personen bei der letzten Verwendung teilnahmen.

Um einer veranstaltenden Person den Einsatz von Meetings zu erleichtern, unterstützt das Plugin die Möglichkeit, Meetings wieder zu verwenden: Ein für eine Veranstaltung konfiguriertes Meeting lässt sich auch anderen Veranstaltungen zuordnen. Wie bei Meetings können auch bei zugeordneten Meetings nur solche Personen teilnehmen, die an der dem Meeting übergeordneten Veranstaltung teilnehmen.

Weiter unterstützt es ein zweistufiges Rechtssystem (Veranstalter und Teilnehmer), welches die für Präsenzveranstaltungen gängige Rollenzuteilung bei der Durchführung einer Veranstaltung nachbildet. Die Kompatibilität in der Rollenzuteilung beabsichtigt eine möglichst einfache Einbettung von Meetings in Präsenzveranstaltungen, um diese um ein videobasiertes Medium für synchrone kollaborative Lernformen sowie asynchrone Lernformen zu erweitern. Meetings bietet die Möglichkeit zur Durchführung und Verwaltung von Live-Online-Schulungen (z.B. Webinare), Online-Vorträgen (z.B. Vorlesungen) und Videokonferenzen in Stud.IP.

### **Vorteile**

- Das Meeting-Plugin unterstützt ortsunabhängiges Lernen. Die Teilnahme ist mit Hilfe jedes Rechners, Tablet -Computers oder Smart-Phones mit Internet-Zugang möglich. Auf diese Weise können Lernende an dem Ort lernen, wo sie den Lehrinhalt verarbeiten und vertiefen: Beispielsweise im Rahmen einer Exkursion, in einer Bibliothek, in einem Rechnerraum, in einem Labor usw.
- Die Möglichkeit zur Verlinkung von aufgezeichneten Meetings bietet ein in den Stud.IP-Veranstaltungskontext eingebettetes zeitunabhängiges Lernen auf Basis der Nachnutzung von Meetings. Gegenüber der synchronen Teilnahme an einem Meeting besteht bei der asynchronen Teilnahme jedoch eine Einschränkung bezüglich der Interaktion.

- Aufgrund der strukturähnlichen Rollenzuteilung mit der Präsenzlehre können Meetings flexibel in Lehr-/Lernarrangements des Blended Learning eingebunden werden.
- Das Meeting-Plugin unterstützt Lehrende bei der Gestaltung von Lehrveranstaltungen, der Vernetzung mit Kolleg/innen und Studierende bei der Gestaltung von selbstorganisierten kollaborativem Lernen.

### **Nachteile**

- Das technische Medium Meeting hat gegenüber einem Präsenztreffen aufgrund technischer Einschränkungen, wie der begrenzten Übertragungskapazität des Internetzugangs der Teilnehmenden und dem statischen Fokus der Webcams, eine geringere Intensität bei der verbalen und non-verbalen Interaktion.
- Wie jedes technische Medium hängen auch Meetings von der korrekten Funktion aller zu dessen Betrieb notwendigen technischen Teilsysteme ab. Dies sind der /die Stud.IP-Server der Hochschule, die DFN-Server, der eigene Rechner der Teilnehmenden, die Rechner des Internet-Service-Providers der Hochschule und der Teilnehmenden. Fällt ein Teilsystem aus, so fällt auch ein Meeting aus - mit Ausnahme des eigenen Rechners der Teilnehmenden; in dem Fall könnten einzelne Personen an dem Meeting nicht teilnehmen.

### **Einsatzszenarien**

- Meetings unterstützen die Verwendung von Blended Learning durch die Integration videobasierter Lernumgebungen in den Stud.IP-Kontext einer Veranstaltung . Eine Lehrperson kann etwa im Rahmen ihrer Vorlesung verschiedene didaktische Modelle des Kontextdesigns wie das Cognitive-Apprenticeship-Modell, Goal-Based-Scenarios oder WebQuests als Modell entdeckenden Lernens als Grundlage der didaktischen Gestaltung von Webinaren einsetzen, die im Rahmen von Tutorien stattfinden.
- Mögliche weitere Formate für Meetings sind:
  - Ersatz für Seminare: Webinar
  - Ergänzung zu Seminaren: Bspw. Ein Seminar plus drei Webinare zur Nachbereitung
  - Online-Tutorien
  - Open Online Course
  - Online-Keynote
  - Eins-zu eins Coaching

### **Technische Anforderungen**

Technischen Anforderungen für den Einsatz des Meeting-Plugins:

- ein angebundener virtueller Schulungsraum wie Adobe Connect oder Big blue button
- Ein aktueller Webbrowser
- Headset mit Mikrofon
- Ggf. Webcam
- Bandbreite: LTE / DSL

### **Kamera und Ton:**

Die veranstaltende Person benötigt ein Headset (d.h. Kopfhörer und Mikrofon) und eine kleine Webcam. Für die Teilnehmenden ist zumindest ein Headset dringend anzuraten – erfahrungsgemäß ist dann die Qualität der Audioübertragung besser.