

COCOTEQ2 im Interview

01.06.2023. Diese Woche für Sie im Interview:

Das Förderprojekt COCOTEQ2 – Gemeinsam digitale Bildungsangebote entwickeln. Unsere Fragen beantwortete Alexander Maasch, Entwicklungsleiter bei chemmedia AG.



Aktuell befinden sich rund 40 Forschungs- und Entwicklungsprojekte in der zweijährigen Umsetzungsphase. Die Projekte entwickeln untereinander kompatible Lern- und Lehrangebote für das Ökosystem der Nationalen Bildungsplattform (NBP). Was sind ihre Ziele und welche Herausforderungen haben sie auf dem Weg dorthin zu bewältigen? Wir haben für Sie bei den Projekten nachgefragt.

Was ist der Mehrwert Ihres Projektes und was hebt Sie von anderen Projekten in dem Fachgebiet ab?

Im Projekt CoCoTeQ2 binden wir unser etabliertes Learning-Content-Management-System „Knowledgeworker“ an die NBP an. Dieses bietet Lehrenden, Schulverlagen und Fachexperten eine einfache, barrierefreie und bildungssektorübergreifende Möglichkeit, digitale Lehr- und Lerninhalte zu erstellen, zu bearbeiten und zu verwalten, ohne Programmier- oder Designkenntnisse. Die größten Vorteile dabei sind die kooperative Arbeitsweise und die Möglichkeit, Inhalte an die individuellen Bedürfnisse der Lernenden anzupassen (adaptives Lernen). Der Einstieg in Knowledgeworker gelingt dank der einfachen und intuitiven Nutzeroberfläche recht leicht. Zudem unterstützen wir neue Autoren zusätzlich mit integrierten interaktiven Onlinekursen und Trainings zum Umgang mit dem Learning Content Management System und stellen unterschiedlichen Praxisbeispiele bereit.

Seit wann gibt es das Projekt und wie haben Sie gestartet?

Die im Projekt eingesetzte Knowledgeworker Suite hat ihren Ursprung bereits im Jahr 2004. Sie wurde mit viel Herzblut von Absolventen der Technischen Universität Chemnitz entwickelt und startete mit dem Ziel, digitale Lernformate zu entwickeln.

Was sind aktuell die größten Herausforderungen im Projekt?

Wir müssen es schaffen, dass das Produkt von den Nutzenden angenommen wird. Neuen oder wenig erfahrenen Nutzern können wir erste Berührungspunkte nehmen, indem wir einen niederschweligen und einheitlichen Zugang zu digitalen Angeboten bieten. Daneben braucht es ein Umfeld, in dem die Technologie tatsächlich genutzt werden kann. Hierzu zählen organisatorische Rahmenbedingungen wie die technische Ausstattung und die Zeit für die Einarbeitung in neue Technologien, mit deren Hilfe das Lehrpersonal digital gestützte Inhalte selbst erstellen oder kuratieren kann. Hinzu kommt, dass die Erstellung, Bereitstellung und Pflege der Inhalte nachhaltig finanziert werden muss. Hier wäre es denkbar, dass Nutzende unterstützen oder frei zugängliche Angebote staatlich gefördert werden.

Was planen Sie in dem Projekt für die Zukunft?

Nachdem wir die technische Integration gemeistert und Inhalte entwickelt haben, um die Nutzenden an die Arbeit mit „Knowledgeworker“ heranzuführen, wird es zwei Herausforderungen geben. Zum einen gilt es, die Zahl der Nutzenden zu vergrößern und die Zielgruppe zu erweitern. Zum anderen muss die CoCoTeQ2-Lösung technisch so weiterentwickelt werden, dass sie mit der Zahl ihrer Nutzenden wachsen kann.

Was erwarten Sie von der NBP?

Derzeit freuen wir uns über Kontakte zu anderen Projekten und potentiellen Nutzergruppen. Vor allem um der Frage nach technischen Standards für eine Datenablage und den Bereich der Metadaten nachzugehen. Gleichzeitig möchten wir gemeinsam mit anderen Akteuren im Bildungsraum Modelle zur nachhaltigen Finanzierung von digitalen Lernangeboten erörtern und umsetzen. Sobald die NBP genutzt werden kann, gilt es, sie und die einzelnen Projekte zu nachhaltigem Erfolg zu bringen, in dem eine breite Akzeptanz geschaffen und die Lösung von Vielen genutzt wird.

Foto: Alexander Maasch, Leiter Forschung & Entwicklung bei chemmedia AG

Fotonachweis: © 2019 chemmedia AG.

Weitere Informationen zum Projekt:

- [Projektbeschreibung COCOTEQ2: Gemeinsam digitale Bildungsangebote entwickeln](#)
- [Website: www.knowledgeworker.com](http://www.knowledgeworker.com)

Ähnliche Projekte

[LENABI2: Frei lizenzierte Lernmaterialien für die Schule](#)

[TOERN2: Freie Lernmaterialien für die Hochschullehre finden, erstellen und nutzen](#)

[EDUvision–2021-2: Gemeinsam interaktive E-Learning Kurse produzieren und vermarkten](#)

[Übersicht aller aktuellen Förderprojekte](#)