Studienfach: Geographie / Lehramt

UE: Einführung in die Fachdidaktik 2

Studiengänge: L3: L3-4 / L2/5: L2-2, L5-2 / L1: S2

LE09: E-Learning

Detlef Kanwischer
21.12.2023

Ablaufplan

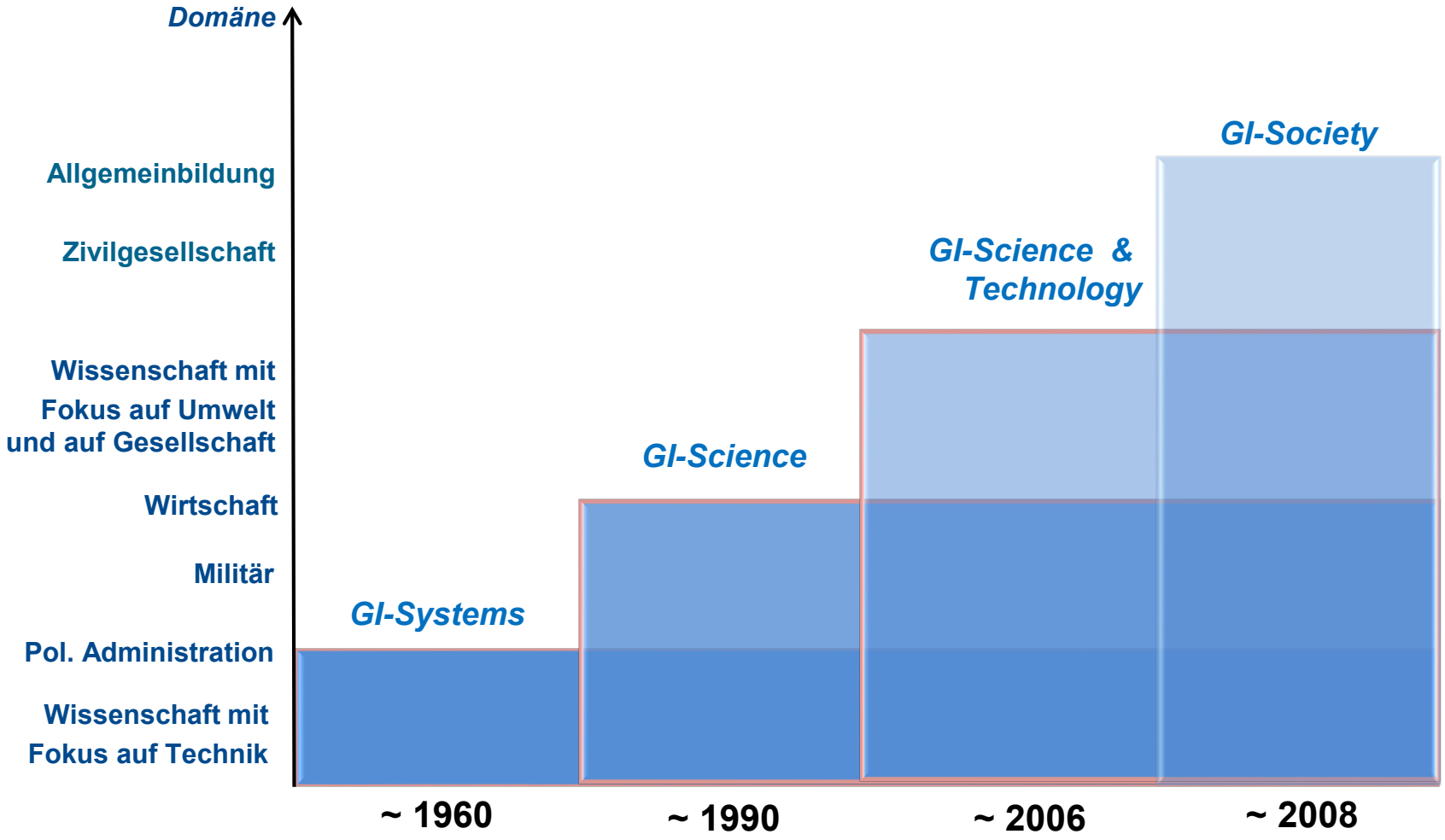
Nr.	Datum	Thema / Inhalt
1	19.10.2023	Organisatorisches & HyFlex & Medienvisionen
2	26.10.2023	Medienbildung und Raumkonstruktionen
3	02.11.2023	TPACK und Medienpädagogik
4	09.11.2023	Bildung in der digitalen Welt
5	16.11.2023	Digitale Spiele
6	23.11.2023	Text, Bild und Film
7	30.11.2023	Multiple externe Repräsentationen (MER) und Schulbücher
8	07.12.2023	GeoWeb und digitale Karten
9	14.12.2023	Spatial Citizenship
10	**21.12.2023**	**E-Learning**
11	11.01.2024	Open Educational Resources und offene Bildungspraktiken
12	18.01.2024	Learning Analytics
13	25.01.2024	Virtuelle und Erweiterte Realität (VR & AR)
14	01.02.2024	Zusammenfassung und Klausurvorbereitung
15	08.02.2024	Klausur

Gliederung

- Zusammenfassung der letzten Übung
- E-Learning: Planung und Gestaltung von digitalen Lernangeboten

Zusammenfassung der letzten Übung

Evolution von GST in der Gesellschaft im Zeitverlauf



Zunahme techn./ method. Möglichkeiten und Anwendungen; steigende Benutzerfreundlichkeit

Zusammenfassung der letzten Übung

Alle machen Geographien!

”Vertrauen in die Quellen?” – einige Thesen zu VGI

- ➢ Seriös versus nicht seriös
- ➢ User generated content ist konstruiert wie andere Medien auch.
- ➢ User generated content ist ein Mittel der Demokratisierung.
- ➢ Das Medium allein macht keine Partizipation.

Zusammenfassung der letzten Übung

Konsequenzen

Der digitale Schatten – Spuren im Netz

insbesondere durch

- ➢ Verwebung virtuelle und Lebenswelt
- ➢ Lesbarkeit von Inhalten
- ➢ Nachverfolgbarkeit von IP-Adressen
- ➢ Standortermittlung über GPS-Daten
- ➢ mashups





Zusammenfassung der letzten Übung

Fazit: Alle machen Geographien!

Die Verschneidung von Virtualität und Lebenswelt führt zwangsläufig zu einer Personifizierung von Daten im Web2.0 und GeoWeb und verändert dadurch den Umgang mit Information und Medien.

Spatial privacy ist in demokratischen Gesellschaften ein Auslaufmodell.

Zur Reflexion: → FOC: AB08-1 und V08-1

Das Fach Erdkunde hat einen demensprechenden Bildungsauftrag!

Zusammenfassung der letzten Übung

Bildungsanliegen: Spatial Citizenship

mündige Geomediennutzung für individuelle und kollektive sozialräumliche Aneignung in demokratischen Aushandlungsprozessen



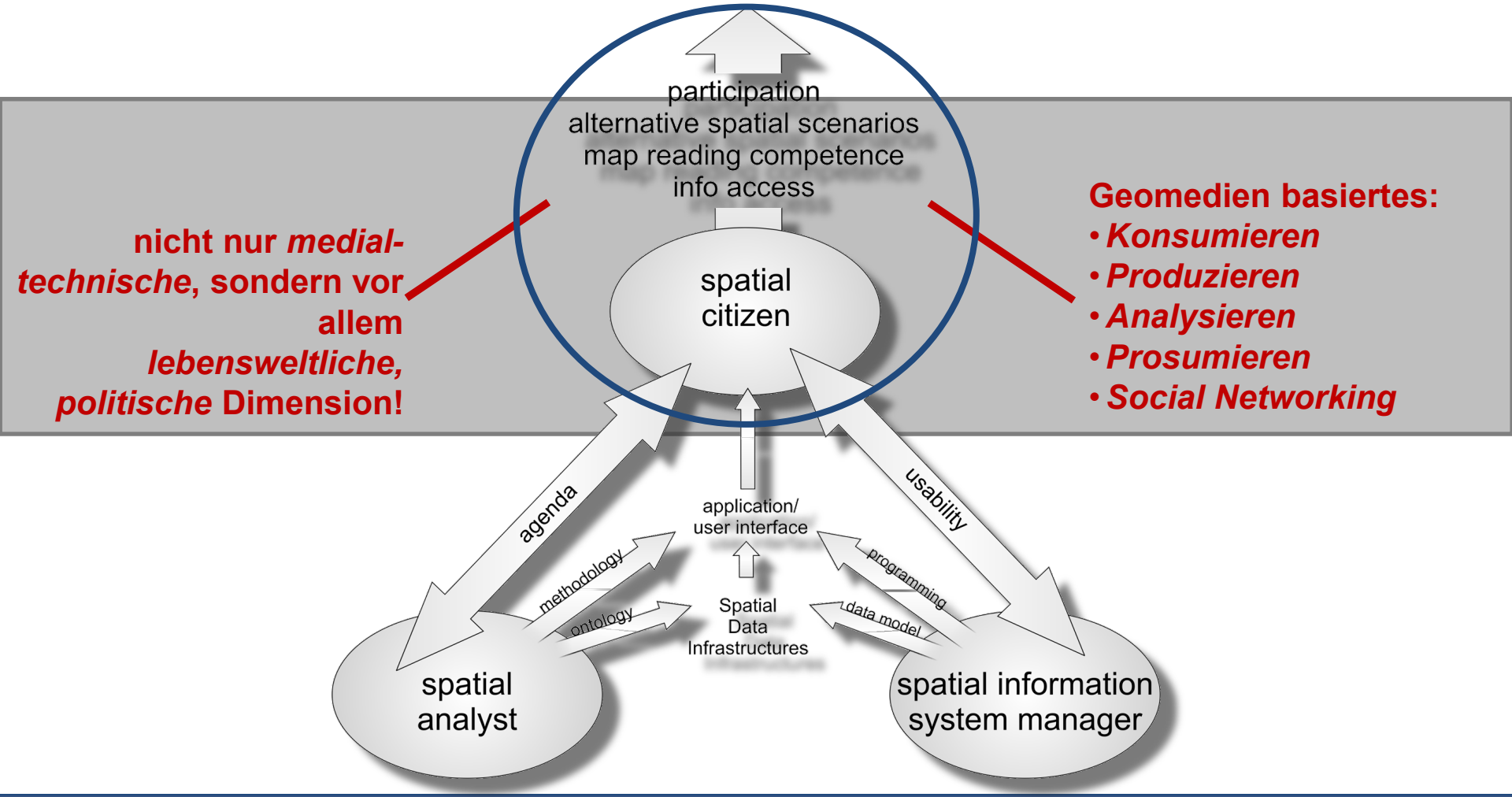
Kerngedanken

- Lernen mit Geomedien ist bislang technikzentriert → es fehlt der Gesellschaftsbezug
- Geomediale Raumkonstruktionen bedürfen der Dekonstruktion
- Verbindung von Konzepten der Politischen Bildung mit Spatial Theory (z.B. PAASI 1984; WERLEN 1993; LEFEBVRE, 1993; MASSEY 1998)



Zusammenfassung der letzten Übung

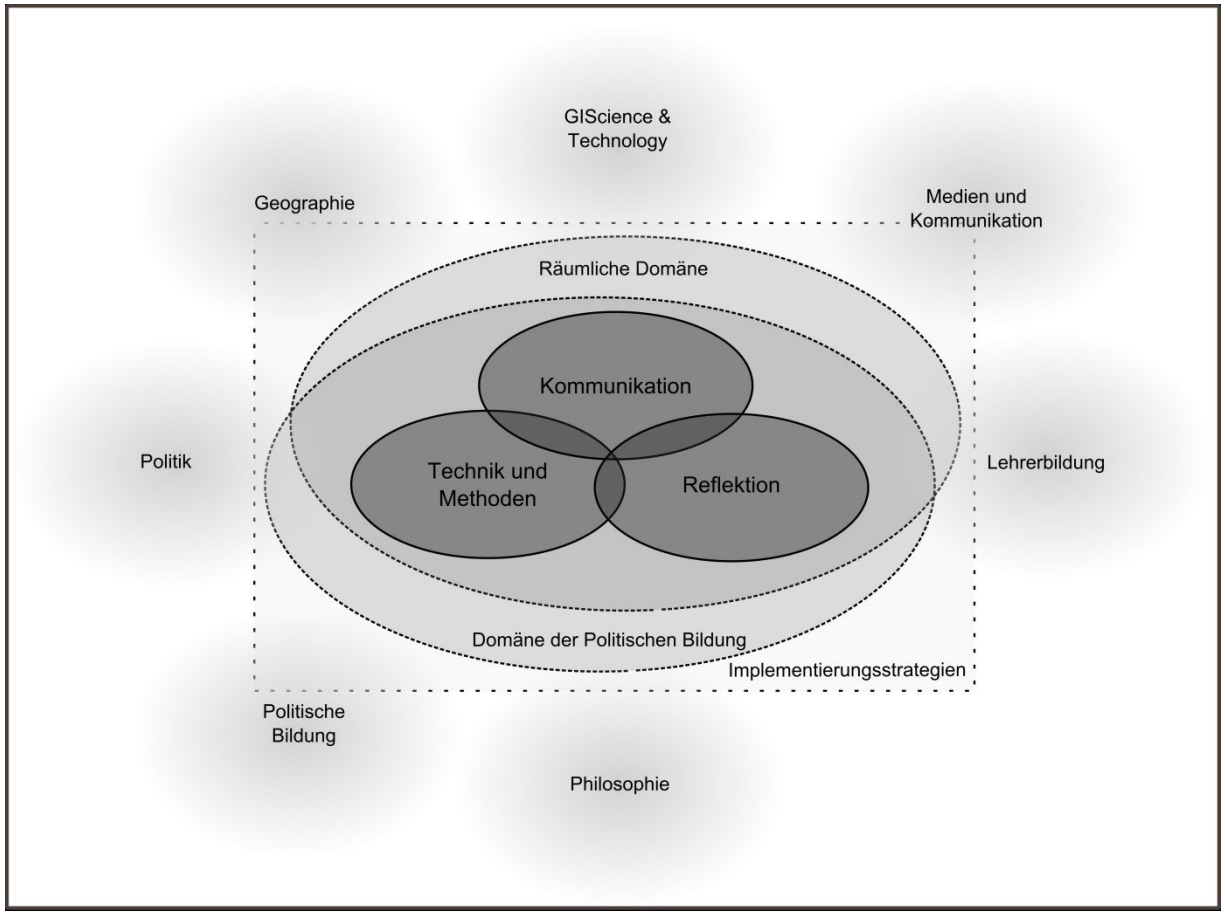
Rollenmodell und Fähigkeiten von *Digital Earth Citizen*



Verändert nach: Gryl, I. & T. Jekel, (2012): Re-centering GI in secondary education: Towards a spatial citizenship approach. In: Cartographica : the international journal for geographic information and geovisualization Jg. 47 (2012) ; Nr. 1 , S. 18-28

Zusammenfassung der letzten Übung

Bildung für Spatial Citizenship – Kompetenzmodell



Kanwischer, D., Schulze, U. & Gryl, I. (2012): Spatial citizenship. Dimensions of a curriculum. In: Jekel, T., Car, A., Strobl, J., & Griesebner, G. (Ed.): GI_Forum 2012. Wichmann, Berlin, pp. 172-181

Digitale Lehre: Alter Wein in neuen Schläuchen?

Welche der folgenden Überschriften von Zeitungsartikeln erschien 1994, 1996, 2000, 2013 oder 2020?

- „Bildschirm statt Hörsaal“ → 2000
- „US-Hochschulen: Keine Einschreibung ohne eigenen PC“ → 1994
- „Digitalisierung der Hochschullehre: Schluss mit dem betreuten Vorlesen!“ → 2020
- „Raus aus der digitalen Unmündigkeit.“ → 2013
- „Der Computer kann den Lehrer nicht ersetzen“ → 1996

Kanwischer, D. & U. Schulze (2021): Geographische Hochschulbildung in einer Kultur der Digitalität. In: Wintzer, J., Mossig, I. & A. Hof (Hrsg.): Prinzipien, Strukturen und Praktiken geographischer Hochschullehre. Haupt Verlag: Bern. S. 153 – 166.

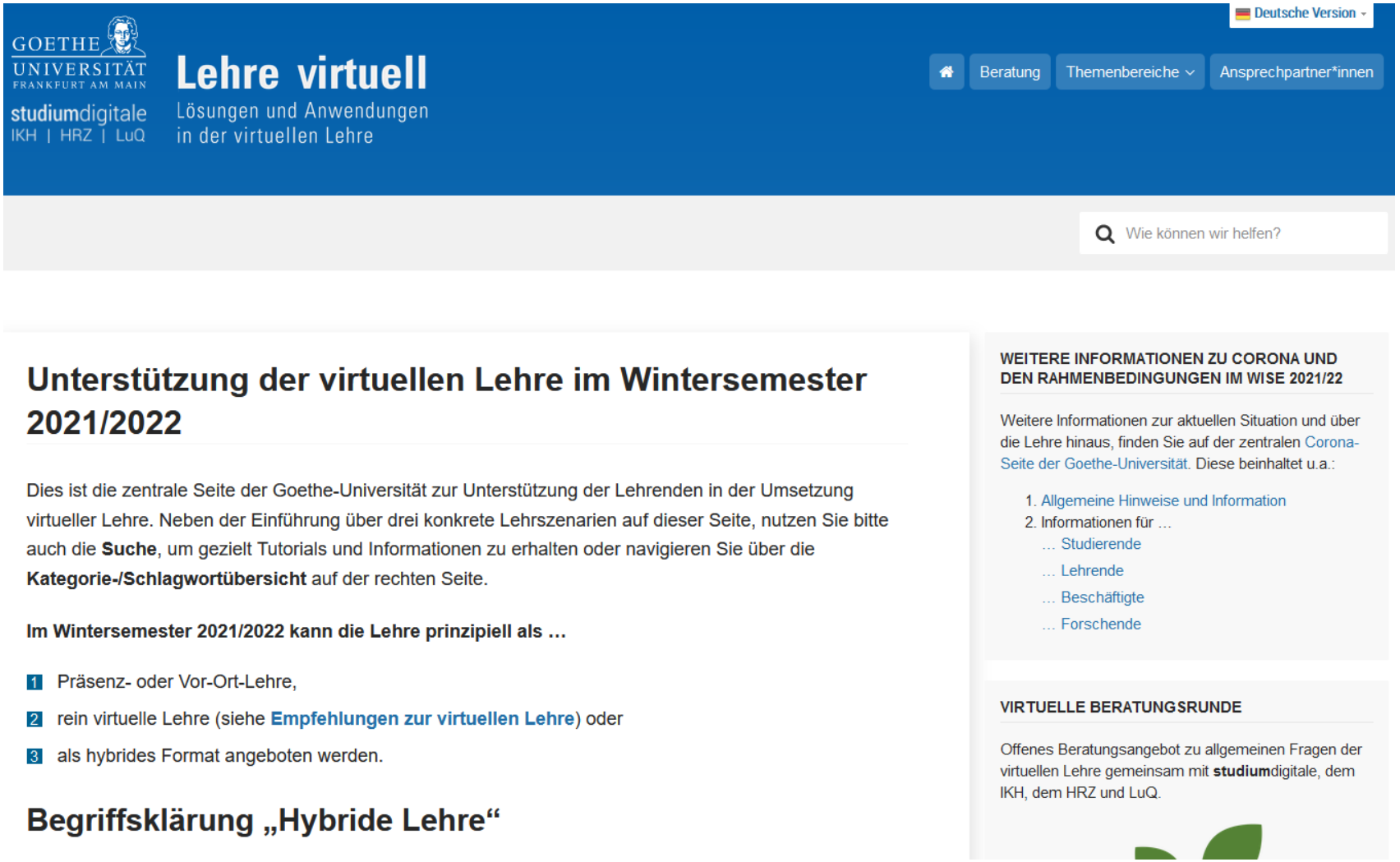
Digitale Lehre: Alter Wein in neuen Schläuchen?

Quintessenz

- Immer wieder ähnliche Themen
- Die grundlegenden Fragestellungen müssen immer wieder neu bewertet werden

Kanwischer, D. & U. Schulze (2021): Geographische Hochschulbildung in einer Kultur der Digitalität. In: Wintzer, J., Mossig, I. & A. Hof (Hrsg.): Prinzipien, Strukturen und Praktiken geographischer Hochschullehre. Haupt Verlag: Bern. S. 153 – 166.

Digitale Lehre: Alter Wein in neuen Schläuchen?



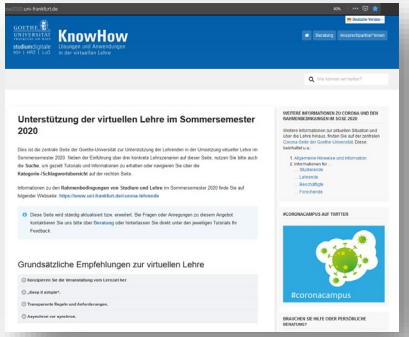
Digitale Lehre: Alter Wein in neuen Schläuchen?

SCHLAGWÖRTER

Autorentool (3) Autorenwerkzeug (3)
Barrierefreiheit (2) Bibliothek (3) Bücher (2)
Chat (2) CMS (2) Didaktik (2)
Digitale Barrierefreiheit (2) eKlausuren (2)
Entscheidungshilfen (2) ePrüfungen (2)
Gruppennachrichten (2) Inklusion (2)
Kanban (1) Kursplanung (2)
Kurznachrichten (2) LernBar (7)
LernBar Studio (7) Lerneinheiten (2)
Lernplattform (3) Literatur (2) Messenger (2)
Moodle (3) Motivation (2) OLAT (3)
Online-Prüfungen (2) Online-Tutorien (2)
Präsentationen (2) Rocket.Chat (2)
Scannen (2) Schreiben (2)
Schreibzentrum (2) Screencast (2)
Tabellen (1) Texte (1) Transparenz (2)
Tutor (6) Tutorin (6) Tutorium (6)
Verhaltensregeln (2) Video (10)
Videokonferenzen (2) Webkonferenzen (8)
Webseiten (2)

TUTORIALS NACH KATEGORIEN

- Aktivierung (17)
- Inhaltsvermittlung (30)
- Inklusion (2)
  - Digitale Barrierefreiheit (2)
- Kollaboration (11)
- Kommunikation (27)
  - zeitgleich (synchron) (19)
  - zeitversetzt (asynchron) (14)
- Kreativität (6)
- Prüfen (10)



E-Learning – Rahmenbedingungen

Grundlegende Begriffe

E-Learning = Wortschöpfung („e“ für electronic), hat den Begriff „Computerunterstütztes Lernen“ aus den 1980er Jahren abgelöst

Synonyme Begriffe: Telelernen, internetbasiertes Lernen, virtuelles Lernen, digitales Lernen, Online-(basiertes) Lernen

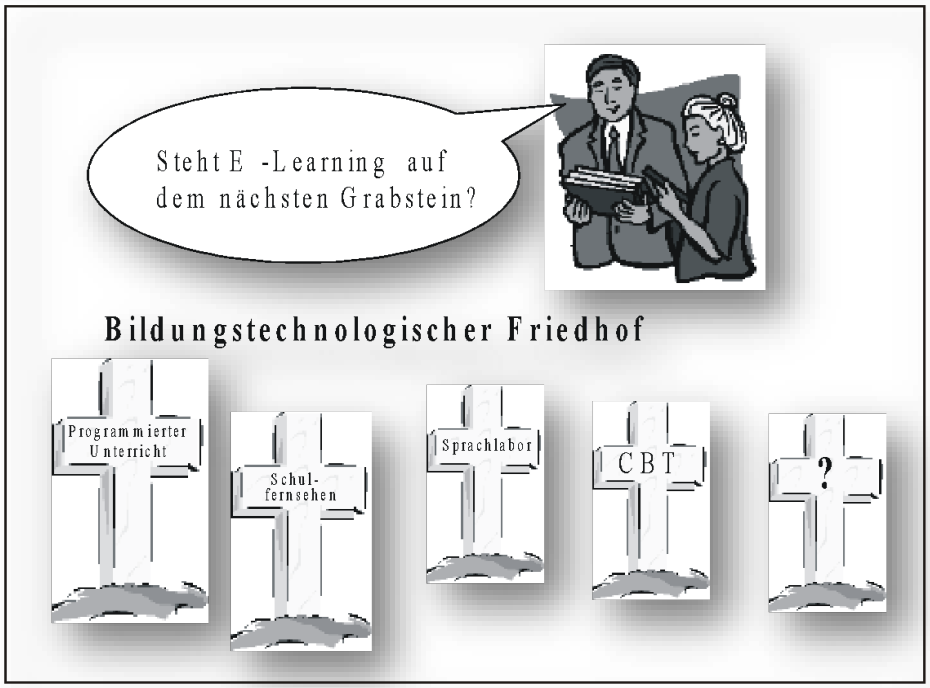
Was ist E-Learning? = Schrotschussfrage

Subsumiert unterschiedlichste informations- und kommunikations-technisch unterstützte Lernformen. E-Learning ist hierfür der Sammelbegriff.

Definition: „alle Formen computerunterstützten bzw. informations- und kommunikationstechnisch unterstützten Lehrens und Lernens“

(Zimmer, 2002, S. 5)

E-Learning – Rahmenbedingungen



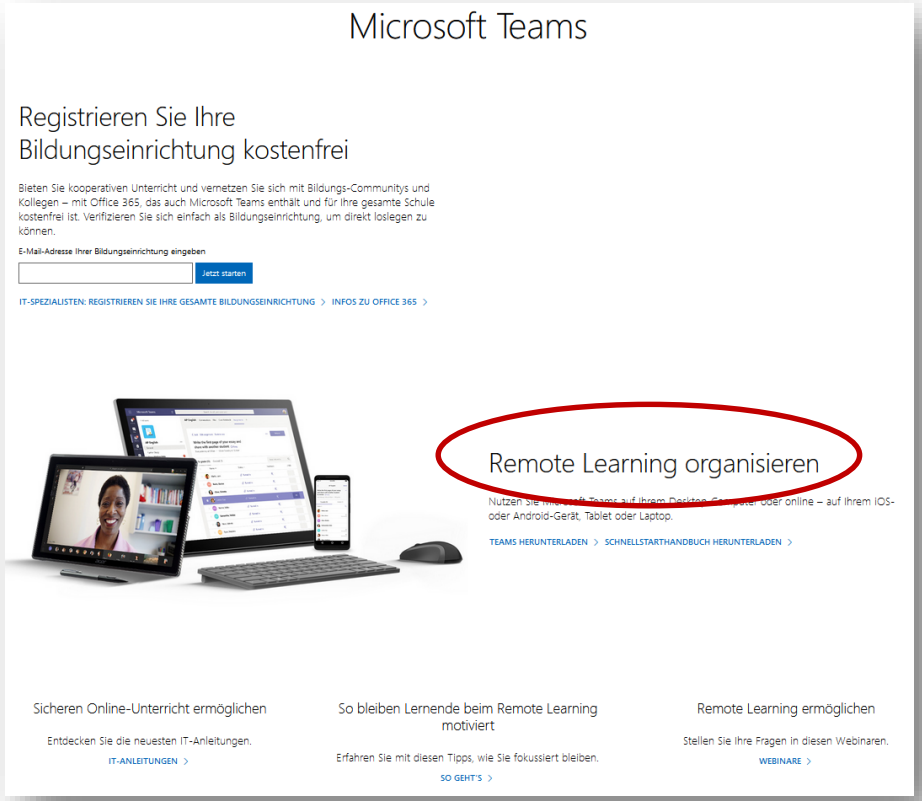


E-Learning – Rahmenbedingungen

Die Technologie verändert das Lernen



Titelbild des Jahresprogramm-hefts 2003/04 der Volkshochschule Ravensberg



Startseite von Microsoft Teams Edu 2020

E-Learning - Rahmenbedingungen

Gesellschaftliche Begründungen

Globalisierung, Flexibilität, lebenslanges Lernen, Halbwertszeit des Wissens, Individualisierung, Kostenreduktion, Lerneffizienz, Wissensvermittlung just-in-time, flächendeckende Versorgung der Bevölkerung mit Bildungsangeboten, Verringerung der Zugangsbarrieren

Learning and Innovation "The 4 C's"	Digital Literacy	Career and Life
Critical thinking & problem solving	Information literacy	Flexibility & adaptability
Creativity and innovation	Media Literacy	Initiative & self-direction
Communication	ICT Literacy	Social & cross-cultural interaction
Collaboration		Productivity & Accountability
		Leadership & responsibility

Table 1 - P21 Skills

21st Century Skills

Wikipedia contributors. (2023, January 10). 21st century skills. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved 11:10, January 12, 2023, from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=21st_century_skills&oldid=1132783906

E-Learning - Rahmenbedingungen

Unterschiede im Lernen zwischen gestern und morgen. Oder ist morgen doch schon heute?

Lernen früher	Lernen künftig
Lernort definiert (z.B. Schule)	Lernort beliebig
Lernzeit definiert (z.B. Unterrichtszeiten)	Lernzeit beliebig
Lerngruppe definiert	Lerngruppe offen, variabel
Face-to-face-Kommunikation	computervermittelte Kommunikation
Lehrender steuert	Lernender steuert
Lernstoff vorgegeben („Lernen als Aufnehmen“)	Lernquellen angeboten („Lernen als Holen und Explorieren“)
Ausbildung mit Abschluss, dann Beruf	Bildungs-Zertifikate werden unwichtiger, lebenslanges Lernen, Lernen als Teil des Berufs, mehrere Berufskarrieren

(Weidenmann, 2006, S. 463)

E-Learning – Rahmenbedingungen

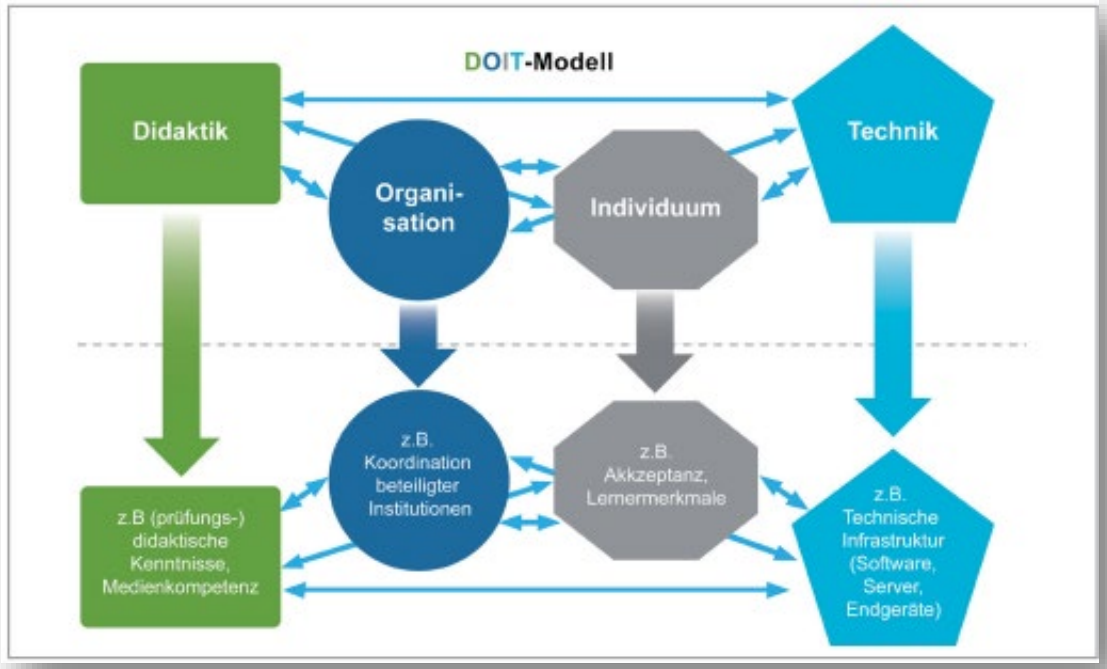
Rahmenbedingungen auf der institutionell-organisationalen Ebene

- „**Finanzielle Ressourcen** (Etat für Entwicklung und Durchführung von Online-Kursen, Projektabsicherung);
- **Personelle Ressourcen** (für Management, Koordination, Administration, Implementierung von Online-Projekten);
- **Technische Infrastruktur** für onlinepädagogische Projekte (Hard- und Softwareausstattung für z.B. Computer- und Videokonferenzen);
- **Administrative Unterstützung** für die pädagogische Adaption neuer Technologien, (...)
- **Institutionelle ‚Online-Philosophie'** (Nutzungsmuster, -gründe, -legitimation);
- **Makrodidaktische Festlegung** (z.B. curriculare Einbettung und Vorgaben, zeitliche Rahmenvorgaben, verfügbare Materialien/Medien, Angebotsstruktur)"

(Bloh & Lehmann, 2002, S. 51f)

E-Learning – Rahmenbedingungen

Gelingensfaktoren für eine erfolgreiche Nutzung bzw. Einführung (Innovation) von digitalen Lehr-/Lernumgebungen: Das DOIT-Modell



- **Didaktik**: (Fach)Didaktische Befähigung und Qualifikation von Lehrenden im Umgang mit digitalen Medien und Lernumgebungen.
- **Organisation**: Enge Verzahnung und Koordination aller relevanten Institutionen, wie z.B. Fächer, Hochschulrechenzentren, Hochschuldidaktik, Prüfungsämter.
- **Individuum**: Bestmögliche Akzeptanz des Einsatzes digitaler Medien bei Lehrenden und Lernenden mittels individueller Bedarfsanalyse von lokalen Anforderungen.
- **Technik:** Die technische Infrastruktur orientiert sich an den tatsächlichen Lehr- und Lernbedarfen und nicht an möglichen "experimentellen" Innovationen.

(Abb: Horz & Schulze-Vorberg, 2017)

E-Learning - Rahmenbedingungen

Das magische Viereck mediendidaktischer Innovation



(Kerres 2001, S. 49)

E-Learning - Rahmenbedingungen

Bildungstheoretische Begründungen

„Wir brauchen in einem zukunftsorientierten Bildungssystem eine gestufte, kritische informations- und kommunikationstechnische Bildung als Moment einer neuen Allgemeinbildung“ (Klafki, 1991², S. 59f)

→ **Stichwort: Medienbildung**

E-Learning - Rahmenbedingungen

Lerntheoretische Begründungen

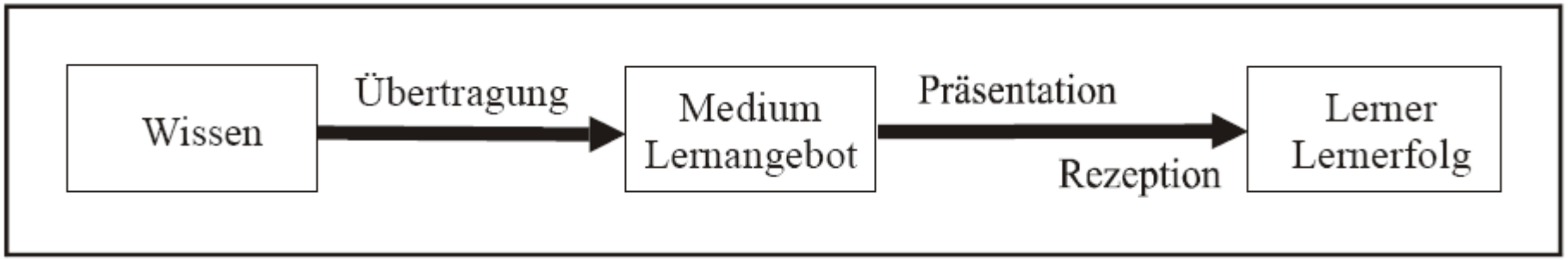
„Medien sind danach keine „Behälter“, in denen Wissen gespeichert ist und übermittelt werden soll, sondern es handelt sich um Werkzeuge, um Wissen zu (re-)konstruieren. Sie dienen der Erschließung und Kommunikation von Wissen“ (Kerres, 2001, S. 82).

Entscheidend ist die Rolle der Medien

→ **Gestaltungsorientierte Mediendidaktik**

E-Learning - Rahmenbedingungen

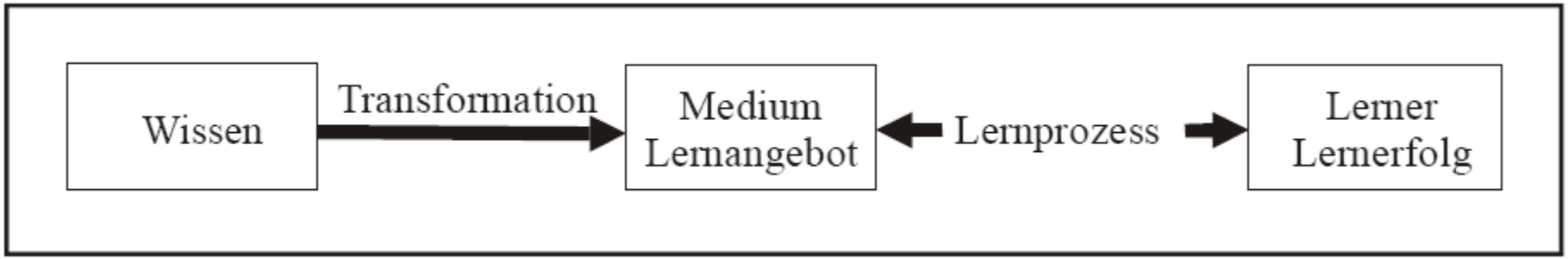
Medien als Übermittler von Lehrinhalten



(Kerres, 2001², S. 146)

E-Learning - Rahmenbedingungen

Bildungsmedien als Angebote zur Anregung von Lernprozessen



(Kerres, 2001², S. 147)

E-Learning - Rahmenbedingungen

Systematische Probleme, die in der Natur des Mediums liegen:

- Mangel an sozialer Präsenz (und damit an verfügbaren Kommunikationskanälen) → ***heutzutage noch zutreffend?***
- Schwierigkeit der Gruppenkoordination (inhaltliche, funktionale und zeitliche Abstimmung) → ***heutzutage noch zutreffend?***
- Das oft mangelhafte Hintergrundwissen (z.B. über Personen, Kenntnisse, Fähigkeiten, Einstellungen, aktuelles Verstehen der Kommunikationspartner) → ***heutzutage noch zutreffend?***
- Die Informationsüberlastung (Nachrichtenzahl und -länge, Vielzahl zusätzlicher Informationsquellen) und
- die oft unzureichende Nachrichtenverbundenheit (unzureichende inhaltliche und zeitliche Bezüge/Kohärenz von Nachrichten)

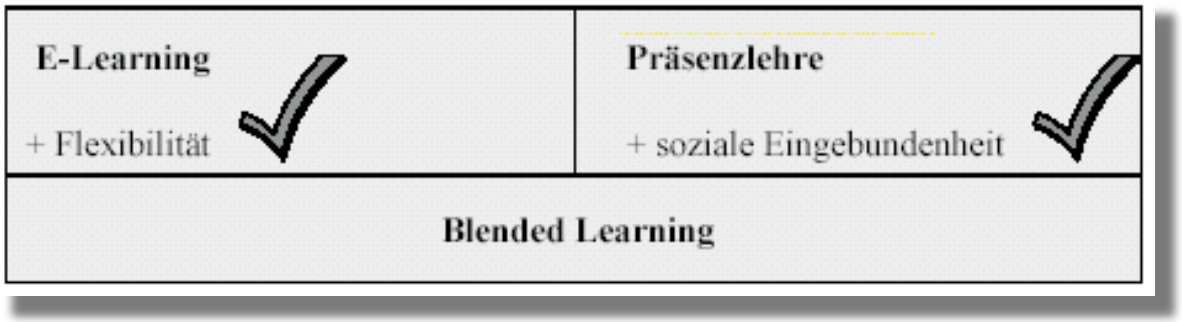
(vgl. Hesse, Garsoffky & Hron, 1997², S. 255-261).

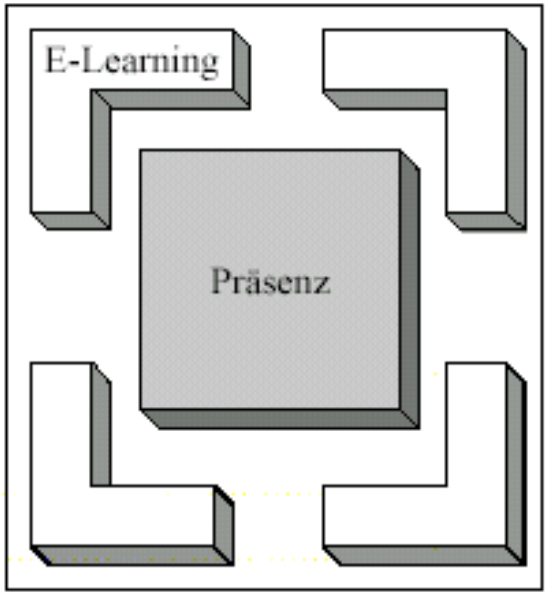
Hinzu kommen können (im Vergleich zu traditionellen Seminaren)

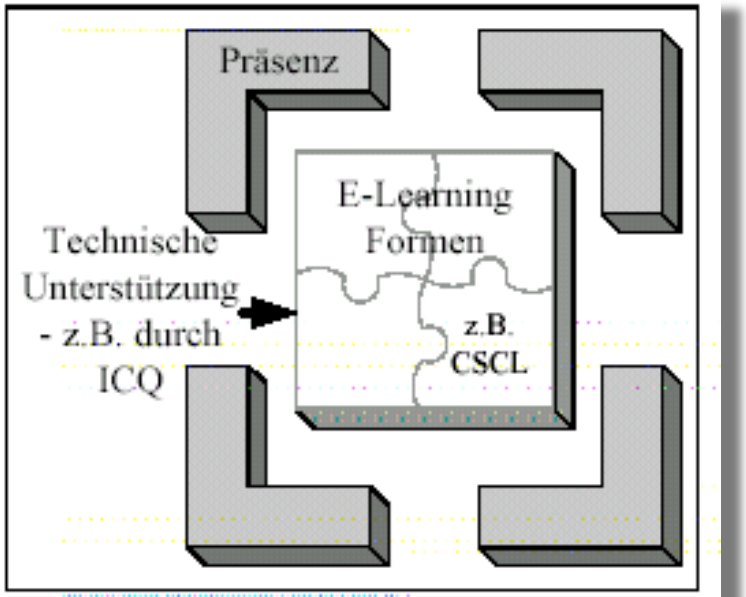
- ein erhöhter Zeit- und Arbeitsaufwand (Aufgabenbearbeitung, Lesen und Verfassen von Beiträgen) sowie evt.
- Probleme mit der Technologie (vgl. Bloh, 2002, S. 160).

E-Learning - Rahmenbedingungen

Blended-Learning bzw. Hybrid Learning

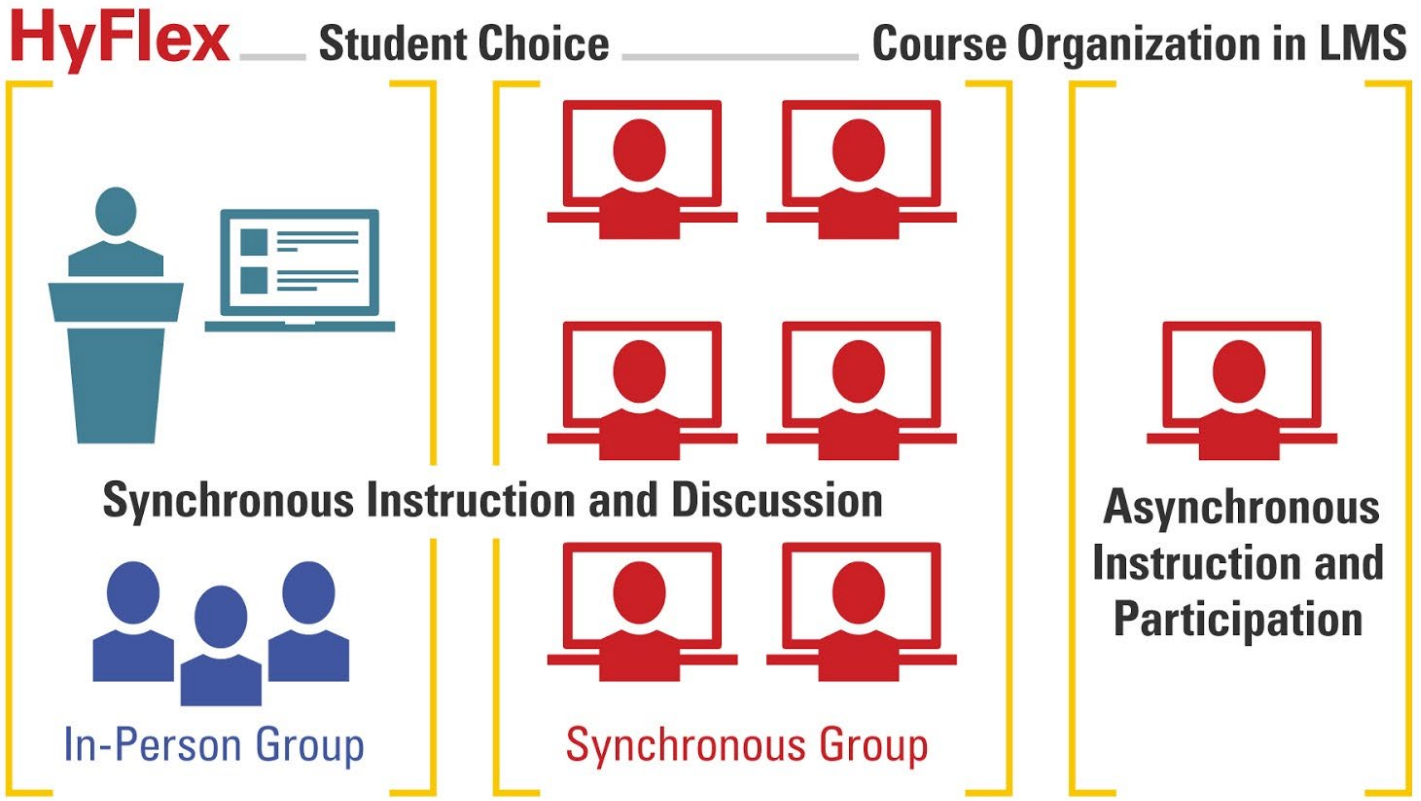






HyFlex Lernumgebungen

HyFlex (Hybrid-Flexible Course Design) (Brian Beatty, 2019)



Studierende entscheiden für jede Kurssitzung wie sie teilnehmen möchten

HyFlex Lernumgebungen

Vier Prinzipien zur Gestaltung der Hybriden Lehre:

Das Prinzip der Wahlmöglichkeit: Die Lernenden entscheiden eigenständig, ob sie Online oder in Präsenz teilnehmen.

Das Prinzip der Gleichwertigkeit: Online- und Präsenzteilnahme sollen zu gleichwertigem Lernen und zu gleichwertigen Lernergebnissen führen.

Das Prinzip der Wiederverwendbarkeit: Die Lernaktivitäten und Ergebnisse werden für alle Studierenden digital zur Verfügung gestellt und können so auch für künftige Studierendengruppen nützlich und anwendbar sein.

Das Prinzip der Barrierefreiheit: Allen Studierenden wird der Zugang zu den Veranstaltungen und Materialien ermöglicht. Voraussetzung dafür ist, dass die Materialien barrierefrei gestaltet werden.

HyFlex Lernumgebungen

HyFlex Lernumgebungen

Alle Aktivitäten in Präsenz, im Online-Raum und zur asynchronen Beschäftigung mit den Inhalten werden aufeinander abgestimmt, sodass alle Studierenden, egal wie sie an der Veranstaltung teilnehmen, die gleiche Möglichkeit haben, die Lehr-Lern-Ziele zu erreichen.



Das Modell verlangt von Studenten und Dozenten gleichermaßen, ihre Herangehensweise an das Lernen und Lehren und die Rolle, die die Technologie spielen kann, zu überdenken.

HyFlex Lernumgebungen

DiGiTeLL-Projekt: HyFlex – Hybride und flexible Lernumgebungen für ein überschneidungsfreies Lehramtsstudium an der Goethe-Universität

Projektbeteiligte: Prof. Detlef Kanwischer, FB 11 / Prof.in Ilonca Hardy, FB 04/ Magdalena Liebe, L-Netz / Prof.in Britta Viebrock, FB 10

Kurzbeschreibung: Im HyFlex-Projekt werden fachdidaktische und bildungswissenschaftliche Lehrveranstaltungen in den Formaten der synchronen Präsenz und der asynchronen Onlinepräsenz entwickelt und den Studierenden ist es freigestellt, in welchem Modus sie teilnehmen.

Zielsetzung des Projekts: Es werden Erkenntnisse über die didaktischen, methodischen, personellen und technischen Herausforderungen gewonnen, die sich ergeben, wenn Studierende in zwei unterschiedlichen Lernumgebungen mit identischen Lernzielen und Prüfungsformaten an ein und derselben Veranstaltung teilnehmen können.

Laufzeit: April 2023 bis März 2024 (SoSe Planung und WS Durchführung)

E-Learning – Rahmenbedingungen

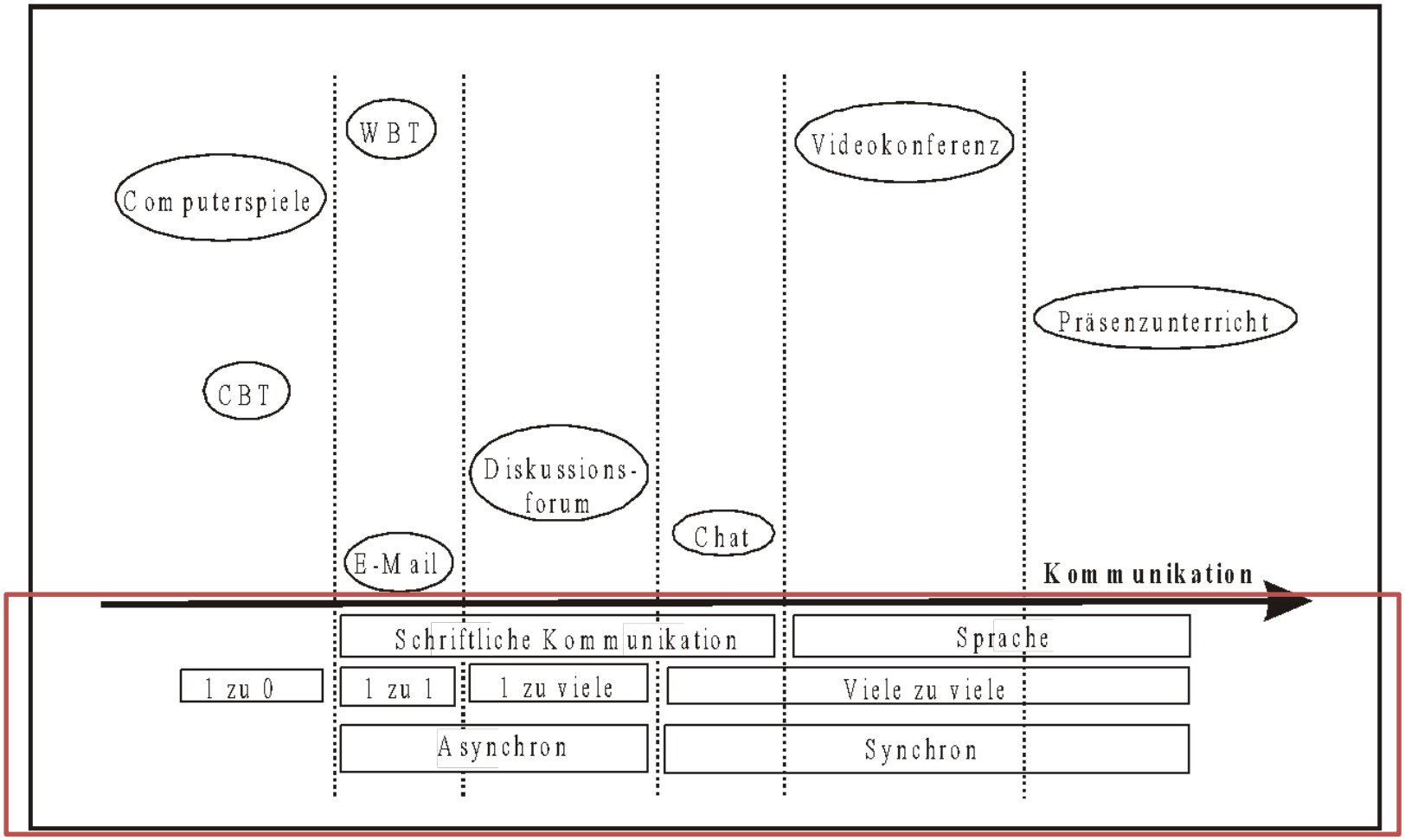
Vier Kriterien für erfolgreiche Anwendung von gestaltungsorientierter Mediendidaktik

1. Adressierung des Bildungsproblems: Ein Vorhaben muss immer ein Bildungsanliegen ansprechen.
2. Konzeption als Gestaltungsaufgabe: Es geht nicht darum, die eine, „beste“ didaktische Methode zu finden. Die Lösung eines Bildungsanliegens macht es vielmehr erforderlich, den Prozess der Konzeption und Entwicklung als Gestaltungsaufgabe zu erkennen.
3. Parameter des didaktischen Feldes: Es sind die bekannten didaktischen Eckwerte zu spezifizieren (z.B. Zielgruppe, Bildungsbedarf und –bedürfnisse, Lehrinhalte und –ziele, Lernsituation und –organisation). Hieraus lässt sich ein didaktisches Konzept ableiten und begründen.
4. Mehrwert und Effizienz: Es muss deutlich werden, dass die Medienkonzeption einen Mehrwert gegenüber anderen Lösungen bietet.

(Kerres, 2013, S. 74ff)

E-Learning und Lerntheorien

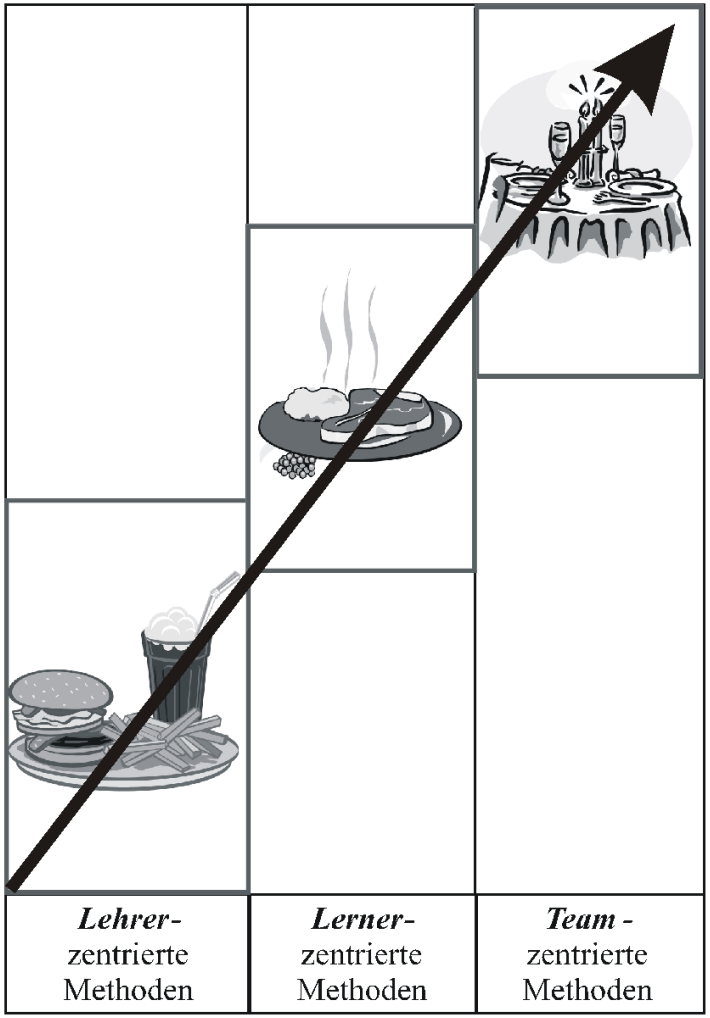
Formen des E-Learning und die Art und Weise der Kommunikation



E-Learning und Lerntheorien

Lehr-/Lernmethoden des E-Learning

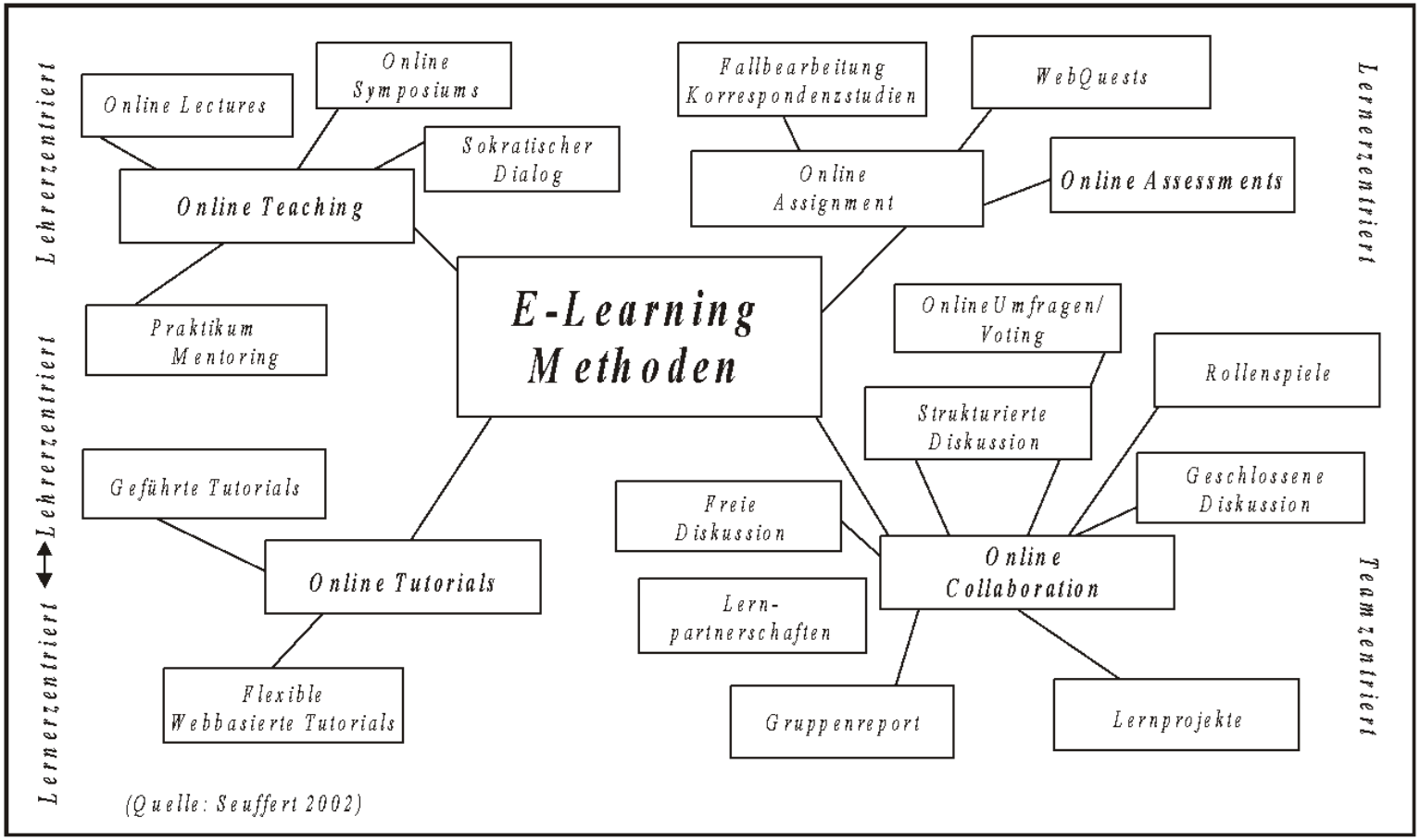
- Directed Learning → *lehrerzentriert*
- Self Directed Learning →*lernerzentriert*
- Collaborative Learning → *teamzentriert*



(Seufert, Back & Häusler, 2001)

E-Learning und Lerntheorien

E-Learning Methoden



(Seufert, Back & Häusler, 2001)

E-Learning und Lerntheorien

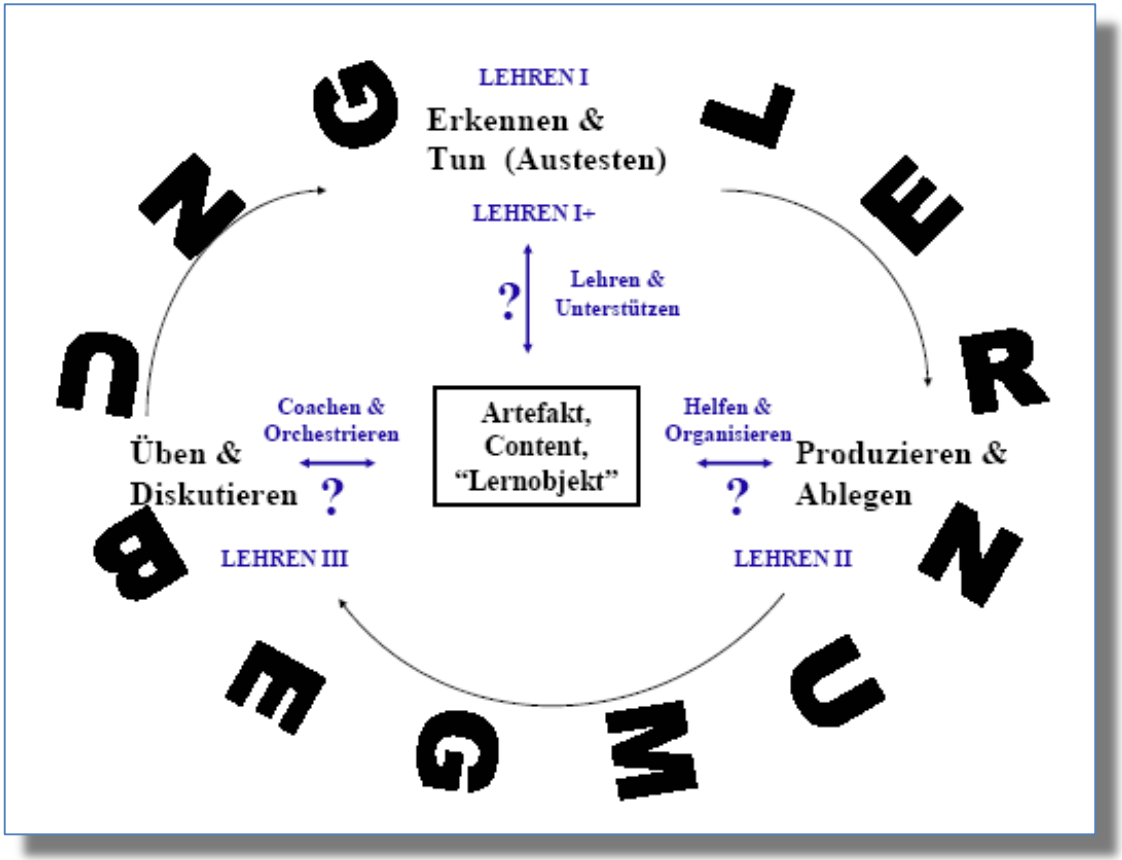
Übersicht der lerntheoretischen Positionen

	Behaviorismus	**Kognitivismus**	**Konstruktivismus**
Lernen geschieht durch ...	Reaktionen der Umwelt	Aufbau kognitiver Strukturen	(Re-)Konstruktion von Wissen, Partizipation an kultureller Praxis
Resultat des Lernens ist ...	Reiz-Reaktions-Verbindung	abstraktes, möglichst generalisierbares Wissen (Schemata, Problemlösefertigkeiten etc.)	kontextualisiertes, in Situationen anwendbares („viables") Wissen
Forderung an didaktisches Design ...	Aufteilung der Lehrinhalte in kleinere Lerneinheiten	Anpassung des präsentierten Lernmaterials an Lernvoraussetzungen bzw. -fortschritt	Einbindung in Anwendungskontexte, Authentizität, Lern-material, „Situierung"
bevorzugte didaktische Methode ...	sequentiell aufbereitete Exposition	Exposition und Exploration	Exploration, Projektmethode, Kooperation
Kontrolle des Lernweges	Fremdsteuerung	Fremd- und Selbststeuerung in Abhängigkeit vom Lernfortschritt	Selbststeuerung
Kontrolle des Lernerfolgs	regelmäßig mit jedem Lernschritt, zwingend für die Anpassung des Lernangebots	regelmäßig nach einer sinnhaften Lerneinheit, möglichst eingebettet in Lernaufgaben	nur zur Eigendiagnose, anwendungsnahe Übungsaufgaben, vor allem wg. Transfersicherung
Rolle des Mediums	Steuerung und Regelung des Lernprozesses	Präsentation von Wissen, Interaktivität und Adaptivität	Angebote für (kollaborative) Konstruktionsaktivitäten

Kerres, M. (2013) Mediendidaktik, 3. Aufl., München: Oldenbourg Verlag, S. 147

E-Learning und Lernplattformen

Lernplattformen – Der Lernprozess als spiralförmige Entwicklung



(Baumgartner und Kalz, 2004, S. 31)

E-Learning und Lernplattformen

Was sind Lernplattformen?

Unter einer webbasierten Lernplattform ist eine serverseitig installierte Software zu verstehen, die beliebige Lerninhalte über das Internet vermitteln hilft und die Organisation der dabei notwendigen Lernprozesse unterstützt.



E-Learning und Lernplattformen

Lernplattformen – der „geheime Lehrplan“

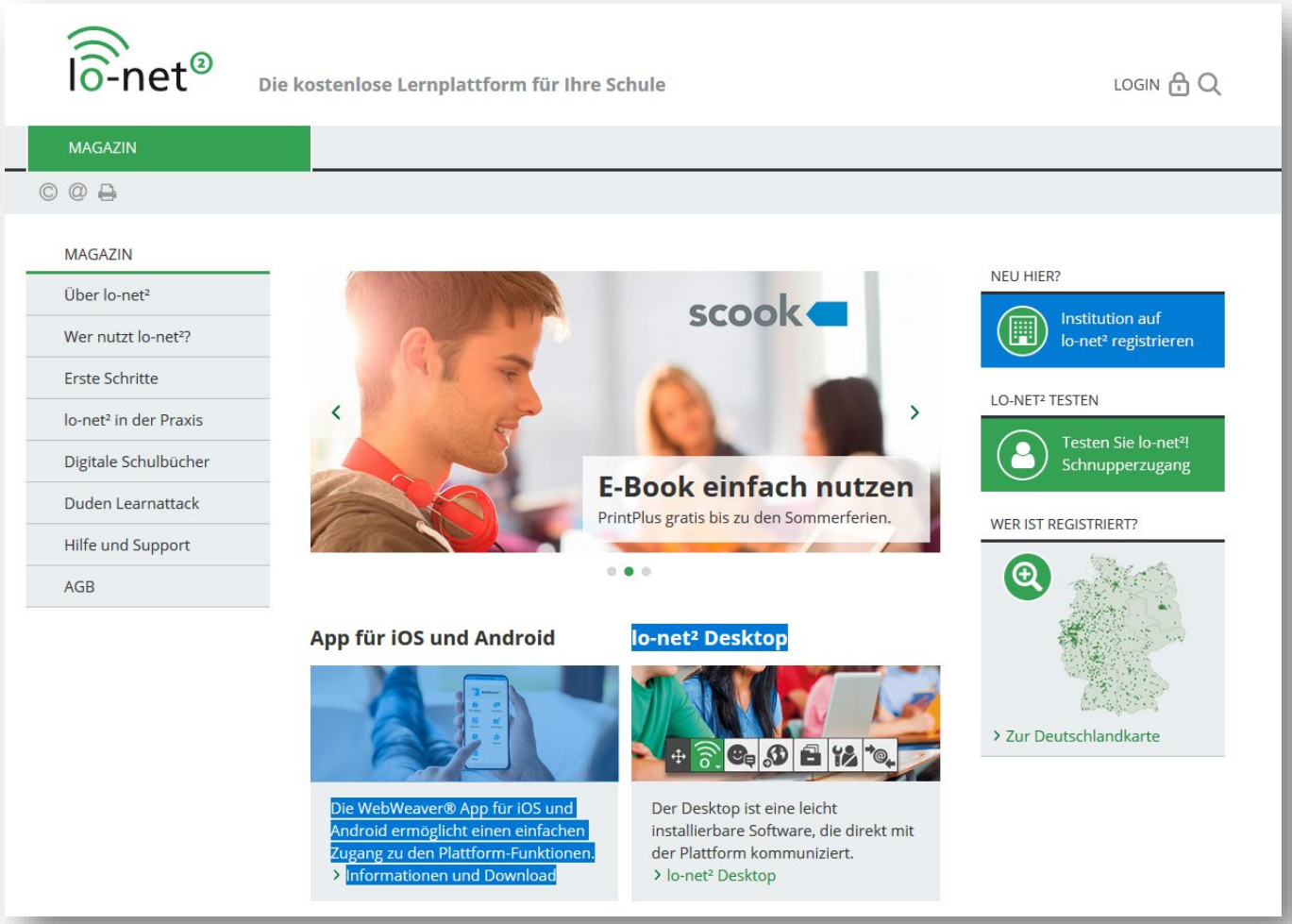
fünf verschiedene Funktionsbereiche:

- ➢ Präsentation von Inhalten (Text, Grafik, Bild, Ton, Film...)
- ➢ Kommunikationswerkzeuge (asynchrone wie z.B. E-Mail, Webforen und synchrone wie z.B. Chat und Applicationsharing)
- ➢ Werkzeuge zur Erstellung von Aufgaben und Übungen
- ➢ Evaluations- und Bewertungshilfen
- ➢ Administration (von Lernenden, Inhalte, Kurse, Lernfortschritte, Termine, ...)

(vgl. Baumgartner, 2001, S. 8).

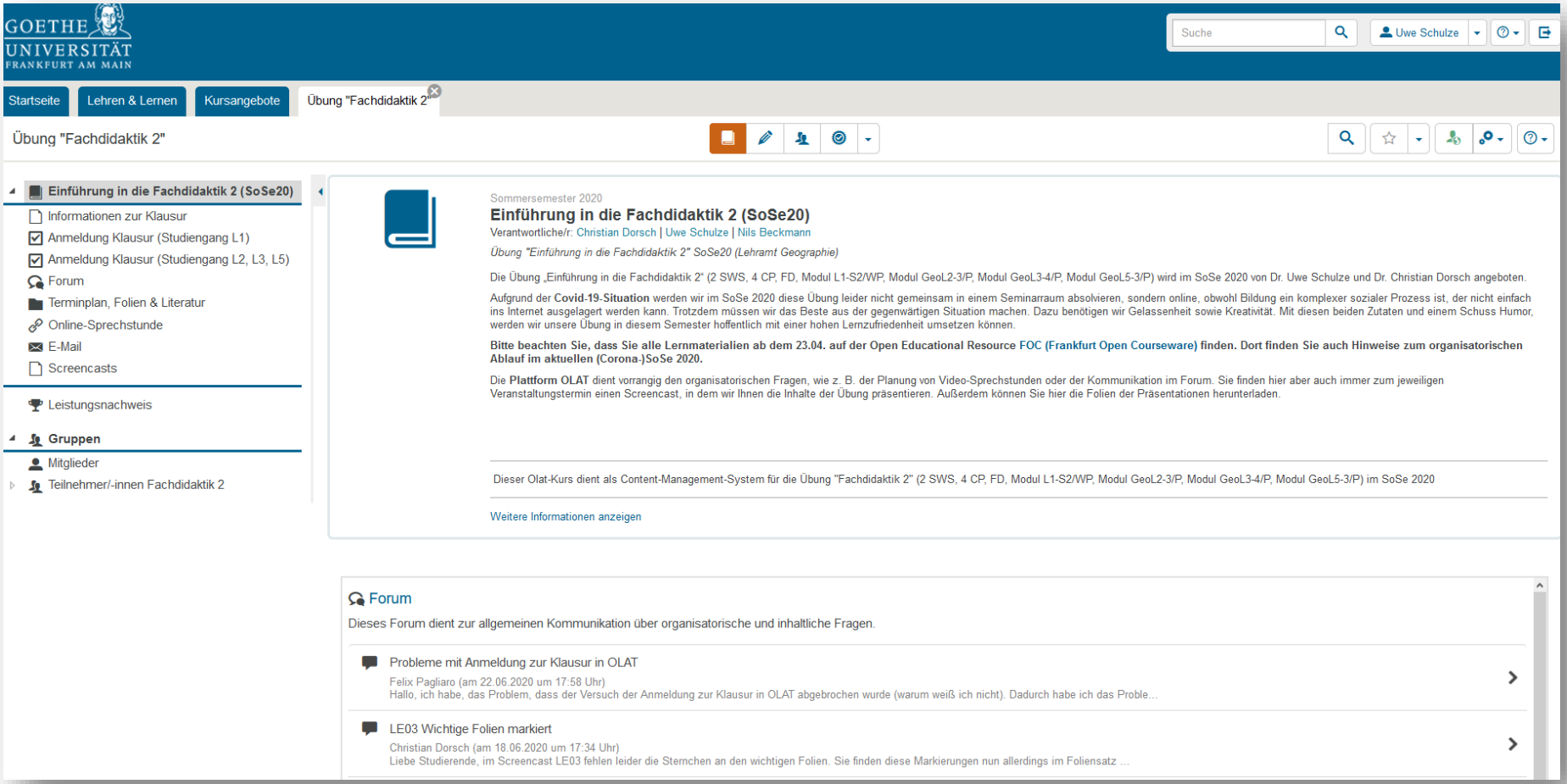
E-Learning und Lernplattformen

Lernplattformen – Das Beispiel lo-net² (seit 2021 eingestellt)



E-Learning und Lernplattformen

Lernplattformen – Das Beispiel Olat



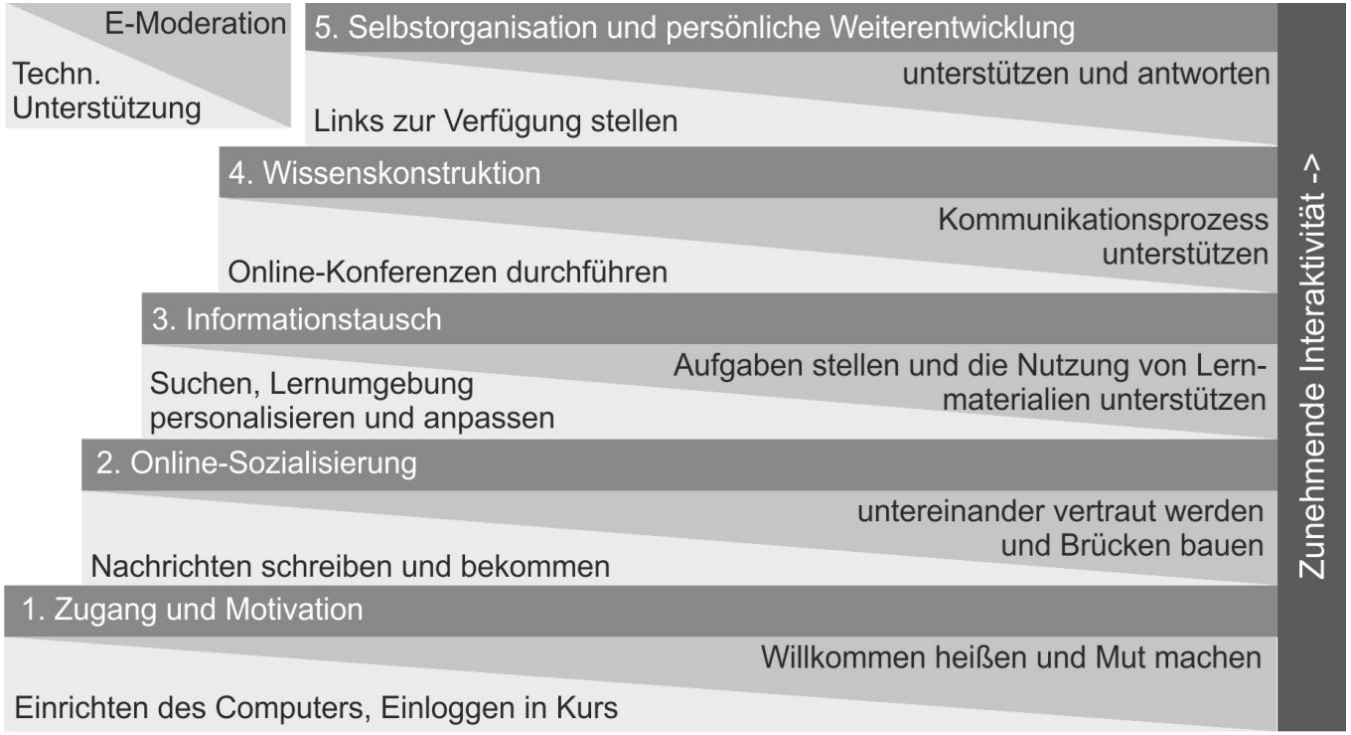
E-Learning – die Rolle der "Lehrkraft"

Erfolgsfaktor Teletutor

- **Teleteaching** (Vermittlung von Konzepten, Fakten, Daten als Informationsgrundlage für die Kooperation)
- **Teletutoring** (Individuelle Begleitung und Unterstützung einzelner Lernender bei Problemen sowie Anleitung mit Modellen und Beispielen)
- **Telekooperation** (Begleitung und Unterstützung der Lerngruppe durch verschiedene didaktische Methoden)

E-Learning – die Rolle der "Lehrkraft"

Stufenmodell der E-Moderation (Salmon 2000, o.S)



„Sind es wirklich neue Tatbestände oder Herausforderungen, denen Lehrende gerecht werden müssen? Oder ist es nicht vielmehr so, dass diese Rollen bzw. Funktionen in jedem Seminar auftreten (sollten)?"

E-Learning - Leitfaden

Leitfaden zur mediendidaktischen Konzeption

1. Eckdaten
2. Marktanalyse
3. Akteure
4. Zielgruppe
5. Lehrinhalte und -ziele
6. Didaktische Methoden
7. Aufbau des Lernangebotes
8. Lernorganisation
9. Medienwahl und technische Implementation
10. Planung des Vorgehens

(Kerres, M. 2013): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote, München.)

Leitfaden zur mediendidaktischen Konzeption

1. Eckdaten

1.1 Projekttitel

1.2 Projektidee

1.3 Auftraggeber und Budget

1.4 Zeitrahmen

1.5 weitere Vorgaben, Rahmenbedingungen

2. Marktanalyse

2.1 Verfügbare bzw. vergleichbare Konzepte und Produkte

2.2 Make-or-buy Entscheidung

2.3 Marktsituation

3. Akteure

3.1 beteiligte Personen und Einrichtungen

3.2 Konstellation (z.B. autodidaktisches Lernen vs organisierte Bildungsangebote)

(Kerres, M. 2013): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote, München.)

Leitfaden zur mediendidaktischen Konzeption

4. Zielgruppe

4.1 Anzahl der Lernenden

4.2 geografische Verteilung der Lernenden

4.3 Kontext und Altersgruppe der Lernenden (formell – nicht-formell – informell)

4.5 höchster schulischer Abschluss und Beruf

4.6 Kaufbereitschaft

4.7 weitere Merkmale der Zielgruppe

4.8 Heterogenität/Diversität der Zielgruppe

4.9 Vorwissen

4.10 Lernmotivation

4.11 Lerndauer

4.12 Einstellungen und Erfahrungen

4.13 Lernorte / -zeiten und technische Ausstattung

(Kerres, M. 2013): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote, München.)

Leitfaden zur mediendidaktischen Konzeption

5. Lehrinhalte und -ziele

5.1 Projektziele

5.2 Lehrinhalte

5.3 Lehrziele und Kompetenzen

6. Didaktische Methoden

6.1 Aufbereitung der Inhalte (z.B. Hauptlernpfad)

6.2 Aktivierung der Lernenden (z.B. Lernen im soz.Austausch) und Sicherung von Lerntransfer

7. Aufbau des Lernangebotes

7.1 Struktur des Lernangebotes (sequentiell vs offen)

7.2 Liste aller Lerneinheiten

7.3 audiovisuelle Elemente

7.4 Merkmale der Oberfläche

(Kerres, M. 2013): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote, München.)

Leitfaden zur mediendidaktischen Konzeption

8. Lernorganisation

8.1 Elemente des Lernarrangements (z.B. Lerninhalte, Kommunikations- und Konstruktionsaktivitäten, Beratung und Betreuung, Prüfung und Zertifizierung)

8.2 zeitliche Anteile von Lernaktivitäten (Lerninhalts-, Kommunikations- und Konstruktionsaktivitäten an der Gesamtlerndauer)

8.3 Art und Intensität der angestrebten Kommunikation

8.4 Betreuung / Beratung

8.5 Prüfung und Zertifizierung

(Kerres, M. 2013): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote, München.)

E-Learning – Leitfaden

Leitfaden zur mediendidaktischen Konzeption

9. Medienwahl und technische Implementation

9.1 Informationsmedien (Typen, Dateiformate, Rechte)

9.2 Kommunikationsmedien (synchron und/oder asynchron)

9.3 Kollaborationsmedien

9.4 Entwicklungswerkzeuge (MOC)

9.5 Distribution

10. Planung des Vorgehens

10.1 Spezifikation des Vorgehens (Meilensteinen oder agile Entwicklung)

10.2 Maßnahmen zur Sicherung des Projekterfolgs (Personal, Pflege, Evaluation…)

10.3 Produktions- und Zeitplan

10.4 Aufwände

(Kerres, M. 2013): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote, München.)

E-Learning – Fazit

Das multimediale Lernangebot ist Teil einer pädagogischen Situation

„Eine Situation bestimmt den Wert eines Mediums, und nicht das Medium selbst. Medien sind Artefakte, die keinen Wert an sich haben, sondern ihre Bedeutung erhalten sie erst durch eine bestimmte Nutzung von Menschen in bestimmten Kontexten und zu bestimmten Zeiten. Bei der Gestaltung mediengestützter Lernangebote ist deswegen die gesamte Lernorganisation einschließlich der Einbettung eines Angebotes in ein soziales System zu berücksichtigen.“ (Kerres und de Witt, 2002, o.S.)

E-Learning – Fazit

Take home message 1:

„Narrative beauty is independent of Medium“

(Janet H. Murray)

Take home message 2:

Es gilt nach wie vor, was Euler (1992:44) schon zum computerunterstützten Lernen (CUL) festgestellt hat: „In diesem Sinne ist CUL nur bei solchen Pädagogen gut aufgehoben, die auch ohne Computer gute Pädagogen sind.“ (Euler, D. (1992): Didaktik des computerunterstützten Lernens. Praktische Gestaltung und theoretische Grundlagen. Nürnberg: BW Verlag Bildung und Wissen)

Take home message 3:

Bildung ist ein komplexer sozialer Prozess!

E-Learning - Literatur

- Baumgartner, P. und M. Kalz (2004): Content Management Systeme aus bildungstechnologischer Sicht. In: Baumgartner, P. u.a. (Hrsg.): Content Management Systeme in e-Education. Auswahl, Potenziale und Einsatzmöglichkeiten, Innsbruck-Wien, S. 14-66.
- Bloh, E. (2002): Computerunterstütztes kooperatives Lernen (CSCL). In: Bloh, E., & B. Lehmann (Hrsg.): Online-Pädagogik. Hohengeren, S. 146-182.
- Hesse, F. W., B. Garsoffky & A. Hron (1997²): Interface-Design für computerunterstütztes kooperatives Lernen. In: Issing, L. J. & P. Klimsa (Hrsg.): Information und Lernen mit Multimedia. Weinheim, S. 252-267.
- Horz, H., & Schulze-Vorberg, L. (2017). Digitalisierung in der Hochschullehre. In: Konrad Adenauer Stiftung e.V. (Eds.), Analysen & Argumente: Digitale Gesellschaft. Ausgabe 283, Nov. 2017, (pp. 1–12). Berlin.
- Klafki, W. (1991²): Neue Studien zur Bildungstheorie und Didaktik – Zeitgemäße Allgemeinbildung und kritisch-konstruktive Didaktik. Basel.
- Kerres, M. (2013): Multimedia und telemediale Lernumgebungen: Konzeption und Entwicklung. München.
- Kerres, M., & de Witt, C. (2002). Quo vadis Mediendidaktik? Zur theoretischen Fundierung von Mediendidaktik. Online-Zeitschrift Medienpädagogik(2)
- Kerres, M., & Heinen, S. (2015). Open Informational Ecosystems: The Missing Link for Sharing Educational Resources. International Review of Research in Open and Dis-tributed Learning, 16(1), 24–39.
- Salmon, G. (2000): E-Moderating: The Key to Teaching und Learning Online. London, siehe auch http://www.atimod.com/e-moderating/.
- Seufert, S., A. Back & M. Häusler (2001): E-Learning – Weiterbildung im Internet. Kilchberg (CH).
- Stoll, C. (2001): Logout. Warum Computer nichts im Klassenzimmer zu suchen haben und andere Hightech-Ketzereien. Frankfurt a.M.
- Straub, D. (2002): Train-the-e-Trainer. E-Learning aus Sicht einer Unternehmensberatung. In: Scheffer, U. & F. W. Hesse (Hrsg.): E-Learning. Die Revolution des Lernens gewinnbringend einsetzen. Stuttgart, S. 207-229.
- Weidenmann, B. (2006): Lernen mit Medien. In: Krapp, A. und B. Weidenmann (Hrsg.): Pädagogische Psychologie. Ein Lehrbuch. 423 – 476.
- Zimmer, G. (2002): E-Learning führt zu einer anderen Kultur des Lehrens und Lernens. Folgen für die didaktische Gestaltung. In: Zimmer, GHrsg.): E-Learning: High-Tech or High-Teach? Lernen in Netzen zwischen Aktualität und Potentialität. Bielefeld, S. 5-17.