

DETLEV DANNENBERG

HOCHSCHULE FÜR ANGEWANDTE WISSENSCHAFTEN HAMBURG



**Didaktisches Design von
bibliothekspädagogischen E-Learning-Kursen**

107. Deutscher Bibliothekartag, Berlin, 13. Juni 2018

AGENDA

Analyse der Bedingungsfelder

Mediendidaktische Ansätze

Szenarien des E-Learning

Trends

Qualitätsmanagement



ANALYSE DER BEDINGUNGSFELDER

Kulturanalyse: Beschreibung der die Lernenden und Lehrenden prägenden Vorstellungen von Lernen, Wissen, Wahrheit und Gebräuchen

Zielgruppenanalyse: Beschreibung der Vorkenntnisse und Bedarfe der Lernenden zur Anpassung der Lernumgebung

Organisationsanalyse: Beschreibung der zeitlichen, räumlichen, sozialen und institutionellen Bedingungen

Ressourcenanalyse: Beschreibung der zur Verfügung stehenden Zeit, Lernorte, Personal, Materialien, Medien und ggf. Finanzen

Anforderungsanalyse: Beschreibung der Wünsche der Auftraggeber hinsichtlich der Kompetenzen, Ziele, Qualifikationen oder Fähigkeiten



(Swertz 2004, S. 15-16)

2

MEDIENDIDAKTISCHE ANSÄTZE

Behaviorismus (Skinner) / Computer-based Training:
ausschließlich beobachtbares Verhalten, Wissen ist objektiv

Kognitivismus: interne Prozesse der Informationsverarbeitung:
Erkennen, Denken, Wahrnehmen, Interpretieren, Erinnern

Konstruktivismus: Wissen wird von jedem Menschen individuell konstruiert,
- Verständnis aufbauen, aber mehrere Verstehensmodelle zulassen,
- Inhalte selbst erfahren, ausprobieren, mit ihnen experimentieren, in eigene Konstruktionen überführen, die eigenen Motivationslagen thematisieren können,
- situiertes Lernen



DIDAKTISCHE GESTALTUNGSPRINZIPIEN

Wiederholung
Aufmerksamkeit fördern
Orientierung
Abstraktion
Strukturierung
Abwechslung
Rückkopplung



(Balzert 2016, S. 147-180)

4

VERGLEICH UNTERSCHIEDLICHER LEHR/LERNFORMEN

Kriterien	Lehrbuch	E-Learning	Präsenz.
zeitunabhängig	+	+	-
ortsunabhängig	+	+	-
geräteunabhängig	+/-	-	+/-
Wahl des Lerntempos	+	+	-
Wahl der Stoffreihenfolge	+	+	-
Multimedialität	-	+	+/-
Aktivierung / Interaktion	+/-	+	+/-
Berücksichtigung der Vorkenntnisse	+/-	+	+/-
Persönlichkeit d. Lehrenden spürbar	-	-	+
Gruppendynamik, Teamarbeit	-	+/-	+

(nach Balzert 2016, S. 144)

SZENARIEN DES E-LEARNING

- Lernprogramme
- Blended Learning
- Videokonferenzen
- Online-Lehrgänge
- Lernmodule
- Simulation und Spiele
- Lernen in Gemeinschaften



(Kerres 2013, S. 6-21)

6

E-LEARNING-DESIGN IN DEN USA UND IN EUROPA

USA:

Konstruktivismus + Entwicklungen zu größerer Lernendenzentrierung (Situationismus, Chaos Theorie, Rapid Prototyping, u.v.a.m.)
Problem-based Learning, Virtuelle Welten, Gaming, Communities

Europa:

Didaktische Analyse: Bildungsinhalt – Sinnzusammenhänge
Mediendidaktische Modelle, didaktisches Design, Lernendenstärkung



(Hillen 2014 und Klafki 1963, S. 134)

E-LEARNING-TRENDS AN DEUTSCHEN HOCHSCHULEN

Kursmanagement: →
Soziale Medien: →
Online-Prüfungen: →
Audio/Video: →
Virtuelle Welten: →
Virtuelles Klassenzimmer: ↘
Open Content: →
Mobiles Lernen: →
Massive Open Online Courses (MOOCs): ↗



(Fischer 2015, S. 38)

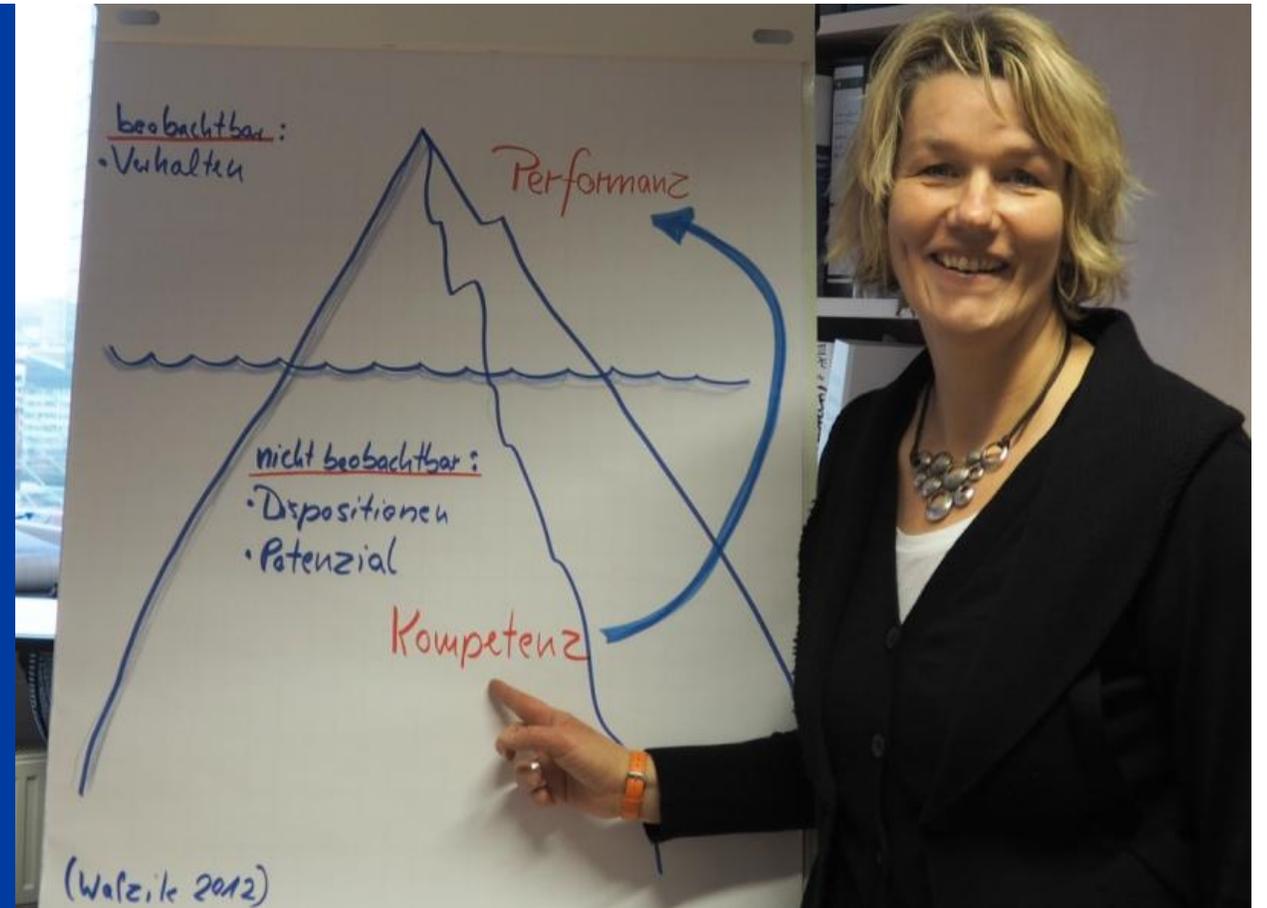
TREND: KOMPETENZORIENTIERTE LEHRE

Studierende sind aktiv Tätige

Aufgabe der Lehrenden: Lernräume zu schaffen, die Aneignung von Kompetenzen ermöglichen

Prüfungen so gestalten, dass Rückschlüsse auf die Kompetenz möglich sind (beobachtet wird die Performanz)

prüfen, was geprüft werden soll – das formulierte Learning Outcome



(Dannenberg 2017)

9

E-LEARNING IN DEUTSCHEN HOCHSCHULBIBLIOTHEKEN

„Online-Tutorials“ (häufig ohne Tutor)

Erklärfilme

häufig auf Lernplattform der Hochschule und damit für Außenstehende nicht zugänglich



E-LEARNING IN DEUTSCHEN HOCHSCHULBIBLIOTHEKEN

„Online-Tutorials“ (häufig ohne Tutor)

Erklärfilme

häufig auf Lernplattform der Hochschule und damit für Außenstehende nicht zugänglich



Universal Design for Learning Guidelines

I. Provide Multiple Means of Representation

1: Provide options for perception

- 1.1 Offer ways of customizing the display of information
- 1.2 Offer alternatives for auditory information
- 1.3 Offer alternatives for visual information

2: Provide options for language, mathematical expressions, and symbols

- 2.1 Clarify vocabulary and symbols
- 2.2 Clarify syntax and structure
- 2.3 Support decoding of text, mathematical notation, and symbols
- 2.4 Promote understanding across languages
- 2.5 Illustrate through multiple media

3: Provide options for comprehension

- 3.1 Activate or supply background knowledge
- 3.2 Highlight patterns, critical features, big ideas, and relationships
- 3.3 Guide information processing, visualization, and manipulation
- 3.4 Maximize transfer and generalization

Resourceful, knowledgeable learners

II. Provide Multiple Means of Action and Expression

4: Provide options for physical action

- 4.1 Vary the methods for response and navigation
- 4.2 Optimize access to tools and assistive technologies

5: Provide options for expression and communication

- 5.1 Use multiple media for communication
- 5.2 Use multiple tools for construction and composition
- 5.3 Build fluencies with graduated levels of support for practice and performance

6: Provide options for executive functions

- 6.1 Guide appropriate goal-setting
- 6.2 Support planning and strategy development
- 6.3 Facilitate managing information and resources
- 6.4 Enhance capacity for monitoring progress

Strategic, goal-directed learners

III. Provide Multiple Means of Engagement

7: Provide options for recruiting interest

- 7.1 Optimize individual choice and autonomy
- 7.2 Optimize relevance, value, and authenticity
- 7.3 Minimize threats and distractions

8: Provide options for sustaining effort and persistence

- 8.1 Heighten salience of goals and objectives
- 8.2 Vary demands and resources to optimize challenge
- 8.3 Foster collaboration and community
- 8.4 Increase mastery-oriented feedback

9: Provide options for self-regulation

- 9.1 Promote expectations and beliefs that optimize motivation
- 9.2 Facilitate personal coping skills and strategies
- 9.3 Develop self-assessment and reflection

Purposeful, motivated learners

Universal Design for Learning Guidelines

I. Provide Multiple Means of Representation

Verschiedene Medien anbieten

Klare, gemeinsame Sprache, Struktur, Symbolsprache

Zusätzliches Wissen anbieten, Wichtiges hervorheben, Nutzerführung durch die Inhalte

Resourceful, knowledgeable learners

II. Provide Multiple Means of Action and Expression

Aktivieren; Interaktion

Medien für Kommunikation, Zusammenstellung, Kreation

Zieldefinition und Lernplanung unterstützen und beobachten, Informationsmanagement

Strategic, goal-directed learners

III. Provide Multiple Means of Engagement

Interesse, Auswahlmöglichkeiten, Autonomie fördern, Bedeutung erklären

Aufwand variieren, Kollaboration ermöglichen, konstruktives Feedback

Self-assessment, Motivation, Selbstwirksamkeit

Purposeful, motivated learners

QUALITÄTSMANAGEMENTMODELLE

Branchenunabhängig:

- DIN EN ISO 9000 ff.
- European Foundation for Quality Management (EFQM)

Für Bildungssektor:

- Lernerorientierte Qualitätstestierung in der Weiterbildung (LQW)
- QM Stufenmodell nach PAS 1037 (Organisation der wirtschaftsorientierten Aus- und Weiterbildung)
- ISO 29990 (Lerndienstleistungen für die Aus- und Weiterbildung)

Für E-Learning:

- PAS 1032-1/2 (Aus- und Weiterbildung mit Schwerpunkt E-Learning)
- ISO 19796-1/3 (Informationstechnik – Lernen, Ausbilden und Weiterbilden)



(Arnold 2015, S. 360-371)

14

QUELLEN

Alle Bilder: HAW bis auf Folie 4 + 10 (privat)

Arnold, Patricia, Lars Kilian, Anna Thillosen und Gerhard Zimmer. *Handbuch E-Learning: Lehren und Lernen mit digitalen Medien*. 4. erweiterte Auflage. Bielefeld: Bertelsmann, 2015.

Balzert, Helmut: *Wie schreibt man erfolgreiche Lehrbücher und E-Learning-Kurse? : eine pragmatische, empirisch gestützte Didaktik mit über 330 Beispielen*. Dortmund: W3L-Verl., 2016.

Dannenberg, Detlev: *Kompetenzorientierung in der Hochschullehre und die Konsequenzen für bibliothekspädagogische Veranstaltungen : Beitrag zum Tagungsband des 33. Österreichischen Bibliothekartags in Linz am 13. September 2017 – Autorenfassung* http://lik-online.de/pool/2017_Linz_Tagungsband_Autorenfassung.pdf Abruf: 2018-06-04

Fischer, Helge, Linda Heise, Mattias Heinz, Kathrin Moebius und Thomas Köhler: How to identify e-learning trends in academic teaching : methodological approaches and the analysis of scientific discourses. In: *Interactive Technology and Smart Education* Vol. 12 (2015) No. 1, S. 31-43. Online unter <https://doi.org/10.1108/ITSE-09-2014-0031> Abruf: 2018-06-06

Hillen, Stefanie A. und Melodee Landis: Two Perspectives on E-Learning Design: A Synopsis of a U.S. and a European Analysis. In: *International Review of Research in Open and Distance Learning* Vol. 15 (2014), No. 4, S. 199-225. <https://www.learntechlib.org/j/IRRODL/v/15/n/4/> Abruf: 2018-06-08

Kerres, Michael: *Mediendidaktik: Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote*. 4., überarbeitete und aktualisierte Auflage. München: Oldenbourg, 2013.

Klafki, Wolfgang: *Studien zur Bildungstheorie und Didaktik*. Weinheim und Basel: Beltz, 1963.

Reich, Kersten: *Konstruktivistische Didaktik : das Lehr- und Studienbuch mit Online-Methodenpool* . 5., erw. Aufl. Weinheim: Beltz, 2012.

Swertz, Christian: *Didaktisches Design : ein Leitfaden für den Aufbau hypermedialer Lernsysteme mit der Webdidaktik*. Bielefeld: Bertelsmann, 2004.

Witt, Claudia de und Thomas Czerwionka. *Mediendidaktik*. 2. aktualisierte und überarbeitete Auflage. Bielefeld: Bertelsmann, 2013.

Vielen Dank!

????????????????????????????????????
!!

detlev.dannenberg@haw-hamburg.de

