

E-Learning

oder: E-Teaching, Computer Based Training, Online-Lernen

Unter E-Learning werden Lehr-Lern-Szenarien verstanden, die digitale bzw. internetgestützte Medien zur Übermittlung, Präsentation und Bearbeitung von Lerninhalten verwenden und in denen unabhängig von Ort und Zeit zwischenmenschliche Kommunikation stattfindet.

1 Einsatzmöglichkeiten

- zur Vorbereitung auf eine Präsenzveranstaltung, in denen sich die TN selbstgesteuert auf einen gemeinsamen Kenntnisstand bringen können
- zur Erweiterung einer Veranstaltung in Form eines Blended-Learning-Szenarios (s.u.), um den TN selbstorganisiertes Erarbeiten, Vertiefen und Üben zu ermöglichen
- als eigenständige Veranstaltungsform, zum Beispiel in Form von Fernlehre (Videokonferenz, Virtuelles Klassenzimmer, Tele-Vorlesung), multimedialen Online-Selbstlerneinheiten, Simulationen, auch als Ergänzung im Präsenzseminar
- als Werkzeug zur gemeinsamen, orts- und/oder zeitunabhängigen Erarbeitung von Lösungen und neuen Ideen sowie zur Sicherung des individuellen Lernerfolgs (E-Portfolios)
- zur Kommunikation zwischen den TN und Lehrenden, v.a. im Lebens- und Funktionsfeld (Arbeitsplatz), um Experten einzubinden und Online-Communitys zu schaffen

2 So wird's gemacht

- Viele Bildungsorganisationen verfügen über eine Online-Lernplattform (bzw. Lernmanagementsystem), in der Sie für Ihre Veranstaltung verschiedene Medien (Forum, Weblog, Download-Bereich usw.) und Methoden (Abstimmungen, Portfolio, Test usw.) aktivieren können.
- Verschiedene etablierte Lern- und Wissensportale im Internet bieten einen offenen Raum für virtuelle Lehr- und Lernaktivitäten (z.B. Wiki-Systeme, Weblogs). TN und Dozenten, die bereits in bestimmten Online-Communitys (auch sog. „Social Communitys“)

vernetzt sind, können dort selbst virtuelle Arbeitsgruppen bilden.

- Um eigene multimediale Selbstlernprogramme zu erstellen, benötigen Sie sogenannte Autorensysteme bzw. in einer Lernplattform eine entsprechende Autorenfunktion.

3 Didaktisch-methodische Hinweise

Der Einsatz moderner Informations- und Kommunikationstechnologien wird auch im Bildungsbereich schon beinahe selbstverständlich erwartet. E-Learning wird vielfach als kostengünstige Alternative zum Lernen im Präsenzseminar dargestellt. Das trifft jedoch nur unter bestimmten Rahmenbedingungen zu (z.B. große TN-Zahl, passende Inhalte usw.). Andererseits können Seminare von Informationsphasen entlastet werden, indem man Möglichkeiten selbstorganisierten und selbstgesteuerten Lernens mit E-Learning schafft. Damit werden Zeitressourcen frei, um im Präsenzseminar den Schwerpunkt auf besonders interaktive, kreative und diskursive Methoden zu legen: zur Gruppenbildung, Anleitung und Begleitung selbstorganisierten Lernens, zum praktischen Üben, Diskutieren oder der Übertragung des Wissens ins eigene Praxisfeld. Im Folgebegriff des „Blended Learning“ wird gezielt die Kombination von personalen und medialen Vermittlungsformen angestrebt, und es ist absehbar, dass die weitere Entwicklung auf eine allmähliche Konvergenz von Präsenzlernen und verteilten Lernformen zuläuft.

Auch bei erwachsenen Lernenden kann selbstgesteuertes Lernen nicht von vornherein vorausgesetzt werden, so dass ein gewisser Anteil an realer und virtueller Betreuung notwendig ist und

LERNZIEL



NEUN-FELDER-TAFEL



SOZIALFORM



LERNPHASE



MATERIAL & MEDIEN

Online-Lernplattform, Computer, ggf. mobile Endgeräte (Smartphone, I-Pad), verschiedene Softwareprodukte

VERWANDTE

Besondere Online-Varianten gibt es z.B. für: → A Fotos machen, → A Leittext, → A Planspiel, → A Tagebuch schreiben, → M Fotoprotokoll, → M Teilnehmerunterlage



–



ohne Einschränkung



AKTIONSFORM

die Lehrenden Verantwortung für den gemeinsamen Lehr-Lern-Prozess mittragen. Verschiedene Tutoring-Konzepte kombinieren dabei die Moderation des Gruppenprozesses mit der fachlichen Unterstützung. Wichtig beim Einsatz von E-Learning ist, dass die Akteure für ihre Kommunikations- und Interaktionsprozesse innerhalb der gesamten Lernumgebung transparente Strukturen und Prozesse vorfinden, die ihren jeweiligen individuellen Lernprozess bestmöglich unterstützen.

E-Learning ermöglicht vor diesem Hintergrund primär eine Erweiterung und Diversifizierung der methodischen Palette. Es bietet für den einzelnen Lernenden Lernumgebungen, Anleitung und Unterstützung zum selbstgesteuerten Lernen (z.B. mit → **A Tagebuch schreiben**).

Beispielhafte Umsetzung von E-Learning:

- Vorabinformation der Teilnehmer, Gestaltung der Kursvor- und -nachbereitung (→ **M Teilnehmerunterlage**, → **M Fotoprotokoll**), Prüfungsvorbereitung, Feedback bzw. zur Evaluation,
- als konkrete Umsetzung moderner, kompetenzorientierter Lernprozesse: Selbstlern- und Übungsphasen (v.a. durch Simulationen, → **A Planspiel**), Projektarbeiten, Kompetenzdokumentation in E-Portfolios,
- zur Community-Bildung: Kommunikationsplattform, Dokumentation von → **A Projekten**,
- um individuellen Kunden- bzw. Teilnehmerbedürfnissen besser gerecht zu werden: Einbindung von Teilnehmern, die nicht immer an Präsenzveranstaltungen teilnehmen können, Verstetigung des Lernprozesses bei mehrteiligen Fortbildungsangeboten, Unterstützung des Alltagstransfers.

VORTEILE & CHANCEN	NACHTEILE & PROBLEME
<ul style="list-style-type: none"> + ermöglicht selbstorganisiertes und selbstgesteuertes Lernen (individuelles Lerntempo, Lernort, Lernweg usw.) + Simulation in risikoreduzierter Umgebung + vielfältige Formen der Veranschaulichung (v.a. multimediariche Anwendungen) + kann schnell große Personengruppen erreichen und wirkt über das Seminar hinaus 	<ul style="list-style-type: none"> - kann zu einseitiger, passiver Bildschirmbetrachtung verleiten - tiefer gehende individuelle TN-Fragen bleiben zunächst unbeantwortet - erfordert hohe Selbstlernkompetenz, u.U. Hemmschwelle bei bestimmten Zielgruppen - einseitig kognitive Orientierung - teilweise mit hohen Kosten verbunden, v.a. für inhaltliche und methodische Konzeption

Literaturhinweise

Häfele/Maier-Häfele 2008; Hohenstein/Wilbers 2002; Iberer 2010; Iberer/Müller 2003

Autor

Ulrich Iberer