

HANDLUNGSANLEITUNG

Was ist Instructional Design?

Vereinfacht gesagt ist Instructional Design der Prozess, bei dem Inhalte in Lerninhalte umgewandelt werden – sie werden gesichtet und sortiert (teilweise auch aussortiert) und in ein Format gebracht, das für die Lernenden sinnvoll, interessant und einfach zu verstehen ist.

Der Begriff Instructional Design (Instruktionsdesign, instructional design, ID) entstand seit den späten fünfziger Jahren in Nordamerika. In der Folge bezeichnete er dort und später auch in den übrigen englischsprachigen Ländern, in den Niederlanden, Belgien und Finnland als eine wissenschaftlich-technologische Teildisziplin der pädagogischen Psychologie bzw. der empirischen Erziehungswissenschaft.

Er bezeichnet die systematische und vor allem die differenzierte Anwendung pädagogisch-psychologischer Prinzipien bei der Konzeption von Lerngelegenheiten bzw. Lernumgebungen. „Instruktion“ bezeichnet dabei jedes systematische Gefüge von Umgebungsbedingungen, das geeignet ist, Kompetenzen zu fördern (Resnick, 1987, S. 51). „Instruktion“ ist damit deutlich weiter gefasst als die im Deutschen gebräuchlichen Begriffe „Unterricht“ oder „Lehre“.

Während die allgemeine [Didaktik](#) als Theorie des schulischen Unterrichts ihr Anwendungsfeld hauptsächlich in der Schule findet, wendet sich das Instructional Design an die außerschulischen Bereiche wie Weiterbildung oder betriebliche Bildung. Instructional Design umfasst auch die Schaffung von technologiebasierten Lernumgebungen. Es besteht daher im Gegensatz zur allgemeinen Didaktik ein großer Bezug zur Technik. Der Fokus von Instructional Design liegt auf systematischen und wissenschaftlichen Befunden zur Gestaltung von Lernumgebungen und beschäftigt sich daher mit der systematischen Planung, Entwicklung und Umsetzung von Bildungsmaßnahmen und der anschließenden Evaluierung.



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.

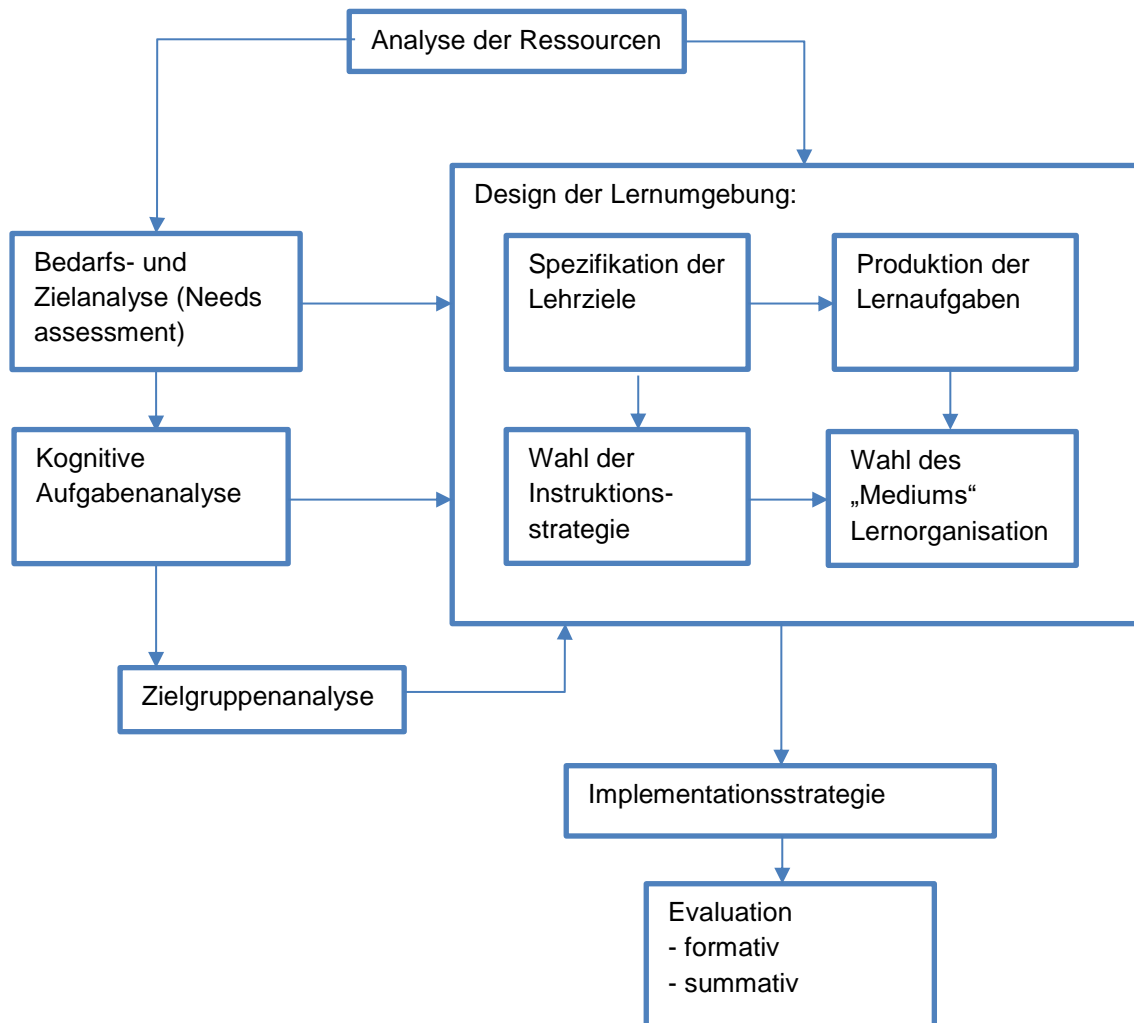


Dieses Material basiert auf Inhalten, die für das Projekt EULE unter BMBF Förderung entwickelt wurden.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



Komponenten des Instructional Designs als Planungsvorgangs nach Seel, N. (1999). Instruktionsdesign: Modelle und Anwendungsgebiete. Unterrichtswissenschaft 27, S. 2-11. Abgerufen unter http://www.pedocs.de/volltexte/2013/7725/pdf/UnterWiss_1999_1_Seel_Instruktionsdesign.pdf

Der ID-Prozess basiert in der Regel auf einem der gängigen Theoriemodelle. Eins der bekanntesten Modelle des Instructional Design ist das [ADDIE-Modell](#), andere Modelle sind beispielsweise das Dick & Carey Systems Approach Model oder das Jerrold Kemp Instructional Design Model. Letztere sind allerdings weniger bekannt und werden seltener angewandt.



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.



Dieses Material basiert auf Inhalten, die für das Projekt EULE unter BMBF Förderung entwickelt wurden.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Was machen Instructional Designer?

Diejenigen, die Instructional Design „praktizieren“, also in die Praxis umsetzen, werden in der Regel Instructional Designer genannt, aber es gibt noch viele andere Namen für diese Rolle: Training Designer, E-Learning-Designer, E-Learning-Entwickler, E-Learning-Autoren, E-Learning Engineer, etc.

Zu den Aufgaben eines Instructional Designers gehören unter anderem folgende Tätigkeiten:

- Schulungsbedarf erheben
- Publikum/Zielgruppe analysieren
- Lernziele definieren
- passende Lernstrategien für einen bestimmten Kurs entwickeln
- Storyboard gestalten
- Inhalte in Passung zu den Kurs- und Lernzielen sichten und strukturieren
- Multimedia-Elemente (Bilder, Audio, Video etc.) erstellen
- Lerntests und Prüfungen entwickeln
- Look-and-Feel (Farbschema, Schriftarten, Seitenlayouts, Player etc.) entwerfen
- Kurs in einem E-Learning-Autorentool umsetzen
- Kurs ins Learning Management System einstellen

Die Rolle des Instructional Designers variiert von Organisation zu Organisation. Je nach Größe des Teams werden die genannten Aufgaben mehr oder weniger auf die Teammitglieder aufgeteilt. Nicht selten gibt es jedoch nur einen einzigen Instructional Designer im Unternehmen, der quasi für alle Aufgaben (möglicherweise mit externer Unterstützung) zuständig ist.



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.



Dieses Material basiert auf Inhalten, die für das Projekt EULE unter BMBF Förderung entwickelt wurden.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Warum ist Instructional Design wichtig?

Wer einen E-Learning-Kurs entwickelt, möchte, dass die Lernenden neue Kenntnisse und Fähigkeiten erwerben. Durch solides Instructional Design wird sichergestellt, dass das auch geschieht. Durch Instructional Design werden die Lerninhalte auf die Bedürfnisse der Lernenden zugeschnitten. Der Instructional Designer analysiert und entscheidet, wie lang ein E-Learning-Kurs sein soll, welche Inhalte auf welchem Niveau behandelt werden und welches Format am sinnvollsten ist. Die Lernenden können sich dadurch auf die für sie relevanten Informationen und Lerninhalte konzentrieren und müssen sich nicht durch Unmengen an Infomaterial arbeiten, um das benötigte Wissen zu erwerben.

CC BY SA 3.0 DE by **Sonja Klante** für EULE/wb-web

Quellen:

Zawacki-Richter, O. (2011). Instructional Design: Planung, Gestaltung und Evaluation von E-Learning. Carl von Ossietzky Universität Oldenburg

Seel, N. (1999). Instruktionsdesign: Modelle und Anwendungsgebiete. Unterrichtswissenschaft 27, S. 2-11



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.



Dieses Material basiert auf Inhalten, die für das Projekt EULE unter BMBF Förderung entwickelt wurden.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung