

E-Learning leicht gemacht

- Soziales Lernen
- Content ist nicht vorrangig
- Gruppenbildung
- e-tivities
- e-moderation

Arbeitsaufgaben für die einzelnen Gruppen

Wie erreichen wir unsere Ziele?

- 1.) Welche Schritte / Strategien können sich eignen?
- 2.) Welche Probleme können auftreten?
- 3.) Wie können wir diese Probleme überwinden?

Ergebnisse der Gruppe 1

Wo wollen wir hin bezüglich E-Learning? (Zielgruppe, Art von Wissen, Wissensgebiet,

Didaktik

- meine Schau vor Medium verlieren durch Kennenlernen bereits erfolgreicher Didaktisierungen
- didaktische Methoden Kennenlernen (in der Erwachsenenbil.)
- interaktiven Zugang zu Information → Wissensgenerierung
- Verknüpfung von Wissen, Austausch
- c-learning in Schule optimieren (Schüler + Lehrer)
- experimentierendes Arbeiten des Schülers/Lehrers
- Bessere Unterrichtsorganisation und -gestaltung durch bessere techn. MITTEL
- Neue Formen der Lehre kennenlernen
- neue Methoden/Ansätze kennen lernen und umsetzen
- e-learning als weitere Unterrichts-methode
- Unterrichtsstile
- Interaktion außerhalb des Klassenzimmers

Lernen/Phasen Individualisieren

- dem Typ- und Geschwindigkeits-sensibles Lernmodell

EFFIZIENZ beim Lernen

ZEITÖKONOMIE

- E-learning ist ein Unterrichtsmodell sein
- Kostenreduktion

Zielgerechte NUTZUNG

Rahmenbed.

erste konkrete Schritte

- individ. Lernen, wobei Medium, Inhalt erstellt, personalisierbar, flexibel
- erweiterte Möglichkeiten in (virtuellen) Lernumgebungen, die neue Möglichkeiten der Kommunikation zw. Teilnehmern

Was erwarten Sie von E-Learning?

Motivation

- Motivation durch e-learning
- Arbeits erleichterung - MOTIVATION d. Kollegen
- Unersättlichkeit der Schüler aktiviert, Spass macht → größerer Lernerfolg
- Motivation und Qualität der Lehre steigern
- Erhöhung der Motivation bei Schülern durch e-learning
- ERWARTUNGEN: Motivation, Selbstbewußtsein
- gleiche Qualität d. Wissensvermittlung wie bei Präsenz-seminaren
- Sinnvoller Einsatz
- Mehr Übungsmöglichkeiten für die Studierenden
- ERGÄNZUNG der Lehrveranstaltungen
- Self ASSESSMENT & Studierende
- praktische Anwendung (Bereiche) kennenlernen

WIL

- optimale Ergänzung zum „normalen“ Unterricht, keine Belastung
- VORLESUNGEN (allg. TEACHING) mit e-learning „MODERNISIEREN“
- Bereicherung d. traditionellen face to face U.
- Ergänzung/Erweiterung traditionellen Lernens
- Veränderung von sozialer - Umfeld. Besonderheit im Lernprozess
- Erwarten Verbesserung des Bildungsangebots für Erwachsene, Behinderte, „lernferne“ Personen
- Lernen in Ausbildung ÄHNLICH WIE Lebenslange Weiterbildung
- Umgang mit e.l. Systemen vermitteln
- Selbstständigkeit
- e-Kompetenz der Schüler ↑
- Erwarte mir eine Homogenisierung der Gruppe, da Studierende nach/aufholen können
- Entlastung der Vermittlung von Grundlagenthemen

Content

- Zusatzmaterial Zusatzinformation
- Wiederholung v. Stoff
- Wiederverw. der erstellten Unterlagen Archiv/Datenbank/Zugriff
- auch Webgestaltung kennenlernen (Technische Kenntnisse)

Meta

WIE?

- prakt. Anwendung im Unterricht
- z.B. Aufbau Lern-Homepage
- Know How aneignen

METHODEN?

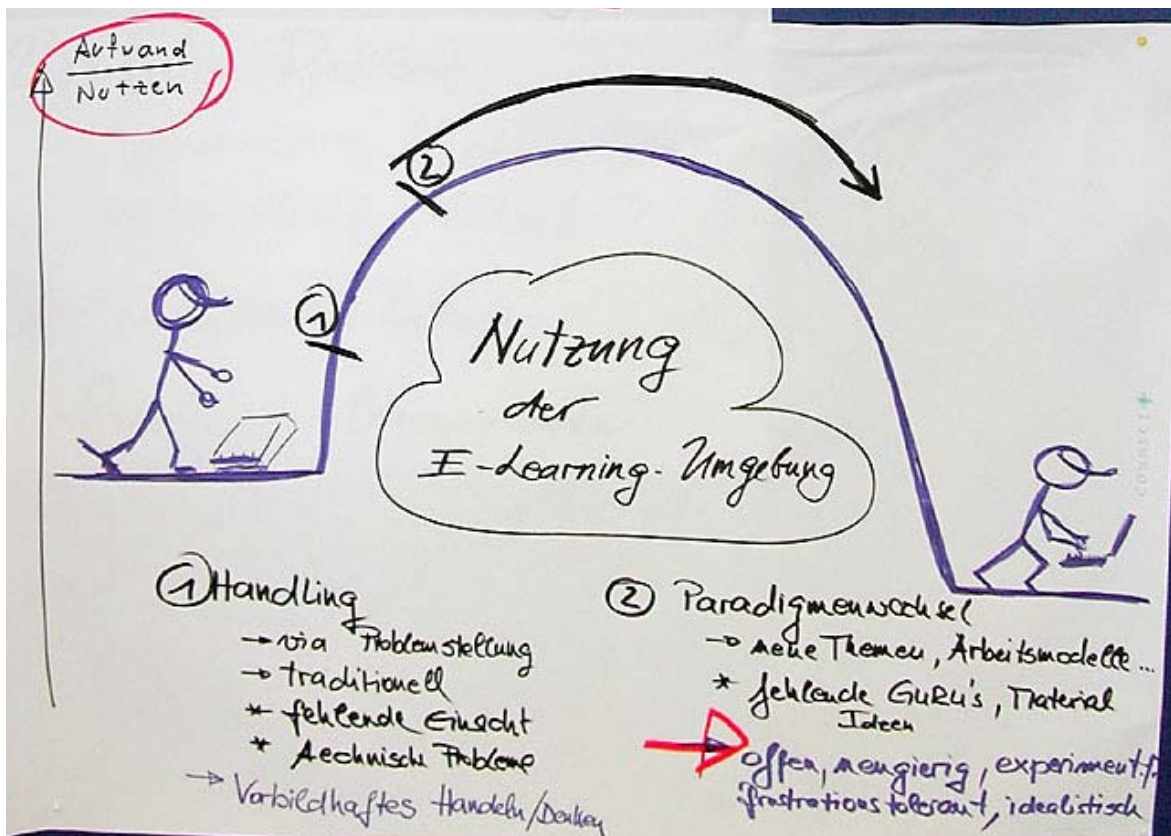
- zielgruppenorientiert
- klare Ziele definieren
- gut recherchieren

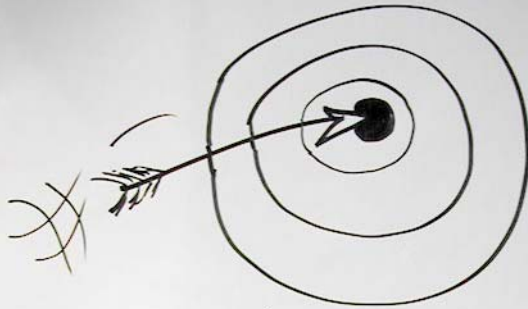
PROBLEME?

- techn. Fähigkeiten/Umsetzung
- fachliche Kompetenz
- Nutzerakzeptanz

Lösung?

- Weiterbildung
Know How
- Rahmenbedingungen
gut planen





- exakte Zieldefinition
- Zielpublikum

• METHODE
≠ METHODIK

∇ PROBLEME ∇

- soziale Gerechtigkeit
- Verweildauer
- Technische Probleme
- Mehraufwand

PKMM

Ziel: ... im Unterricht
interpretieren

ad 1) Fortbildungskonzept

- techn. Infrastruktur schaffen

• Praktische Themen

• Teil d. Beurteilung

ad 2) • techn. Probleme

- Verweigerung (Lehrer-Schüler)
- eigenständige Arbeit?

ad 3) • Grundausbildung (L+S)

- Beurteilung transparent

Ergebnisse der Gruppe 2

Sie von E-Learning?

individuelles Lerntempo
mehr selbstbestimmter Lernen

SELBSTTÄTIGES LERNEN
Besseres LERNEN
ständige Verfügbarkeit VON Material
Problemlösungen → mehr Selbstständigkeit
mehr handlungsorientierter Lernen
Anpassung an Lernstile

Interaktive und multimediale Lehrinhalte
Vielfalt an Kommunikations-bols
Virtuelle Abbildung der Realität

Kein Fächerwissen!
Kompetenz
technische Fertigkeit
Kennnisse automatisieren/festigen (Sprachen)
INTERAKTIVITÄT
Selbstevaluation
INTERESSE AN PROBLEM-LÖSUNGSSTRATEGIEN
INTERESSANTE DISKUSSIONEN IN FOREN
EFFIZIENTERES TRAINING (CLASSROOM)
PEER LEARNING
- Motivation
- Lustvolles Lernen
- zu belieb. Zeiten
Weniger technische SCHWIERIGKEITEN
Übersichtlichkeit
einfache Handhabung
„Benutzerprofile“ zB wurde mit einem

Interkulturelle Besonderheiten
Internet-Kontakte
Integration CONTEXT-LHS
„eLearning“ → Teil aller inst. Lernens
Innovation
zusätzliche Methode
COMPUTER SKILLS DER STUDENTEN FÖRDERN (HEHR SCHNELLEN ABBILDEN)

Wo wollen wir hin bezüglich E-Learning? (Zielgruppe, Art von Wissen, Wissensgebiet, ...)

SCHÜLER → SCHULWISSEN
Studenten, Absolventen
INTERESSANTE
Interessante
Studien
Wissensgebiet: Englisch
Leseverstehen, schriftl. Ausdr., Hörverstehen, Hörsehverstehen, Sprachmittlung, Grammatik
Studenten (L. Semester) (+ höhere)

e-Learning als Teil des Unterrichts
Weg von Vorlesungen hin zu Diskussionsforen!
effektive Integration v. NM.

BESSERE LERNWEISE FÜR JEDEREN
VIRTUELLE LABORS
Einfachheit

ERWARTUNG DER KOMMUNITÄT
individuelle Ausbildungen (= Wissenstand)

ONIS, Schulen, Unternehmen
LehrerInnen aus- u. Fortbildung
Didaktik
Mehr Wissen über

e-Learning in verschiedenen Settings sinnvoll einsetzen.
Fachwissen (Grundlagen)
BASIS-WISSEN
ABWL
Basis - Know How EDU, Wirtschaft, Sprachen, ...
HOCHSTANDARD. INHALTE

SOZIALE & METHODISCHE SKILLS IM E-LEARNING KLARER KRIEGEN

STRATEGIE ZUR
UMSETZUNG VON
eLearning
IN DER ORGANISATION

GEWALTIGER PERSÖNLICHER
EINSATZ ERFORDERLICH

KONKURRENZDENKEN
ERWECKEN

STUDENTEN NACHFRAGE
PROVOZIEREN

ABGESTIMMTER CONTENT POOL

- Nutzen muss klar sein
- Gruppen druck als Motivationsmittel
- Didaktik + Methode an Setting anpassen

F-SPRACHEN

* Selbstständiges Lernen

- 1) ~~•~~ geeignete Software
 - ~~•~~ motivierendes U-Material
 - funktionierende Technik u. Internets.
 - peer correction
 - anonymer Lernpartner?
- 2) Software teuer
Content fehlt oft
Motivation durch Überangebot untergraben (zu lange vor PC!)
- 3) Austausch v. Ideen
guter u. billigerer Content
Übungs Vielfalt.