

eLearning & eTeaching: Didaktische Modelle

Peter Baumgartner
Universität Innsbruck
Institut für Organisation und Lernen
(IOL)

Abt. Wirtschaftspädagogik u.
Evaluationsforschung

<http://www.peter.baumgartner.name/>



Gliederung

1 Aspekte von Lehr-/Lernmodellen

2 Lernen als sozialer Prozess/situiertes Lernen

3 eLearning/eTeaching Strategien

4 Gestaltungsebenen von eEducation

5 Werkzeuge (LMS/CMS)

6 Beispiel, Erfahrungsbericht

These 1: IKT ist nicht neutral

**Hinter jedem Medieneinsatz für Bildungs-
„zwecke“, hinter jeder Software oder
Internetanwendung verbirgt sich ein
theoretisches Lernmodell - unabhängig
davon ob dies den Betreibern, (Software-)
Entwicklern, Anwendern etc. bewußt ist
oder nicht. (Baumgartner/Payr 1994/1999)**

These 2: Wissen ist nicht Können

WISSEN

KÖNNEN

knowing how
wissen, wie
prozedurales Wissen
dynamisches Wissen
Ablaufwissen

to be able to
können
Kompetenzen
Fertigkeiten
Skills

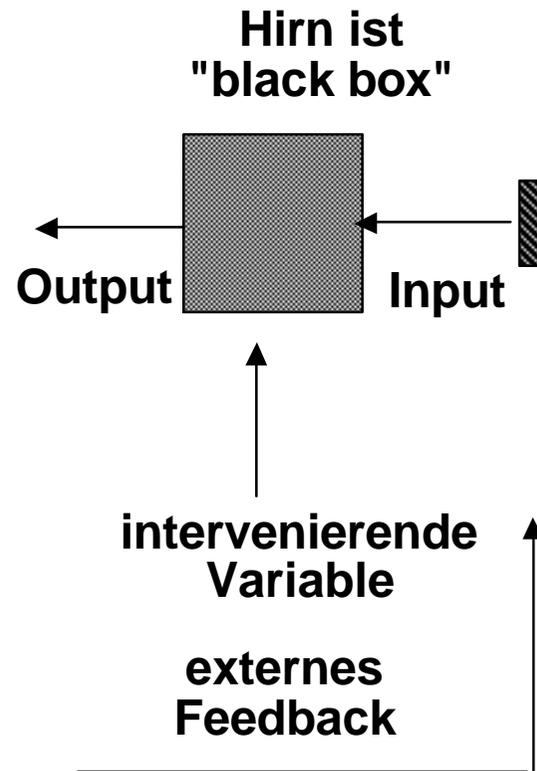
knowing that
wissen, dass
deklaratives Wissen
statisches Wissen
Faktenwissen

knowing where
wissen, wo
soziales Wissen
organisationales Wissen
Orientierungswissen

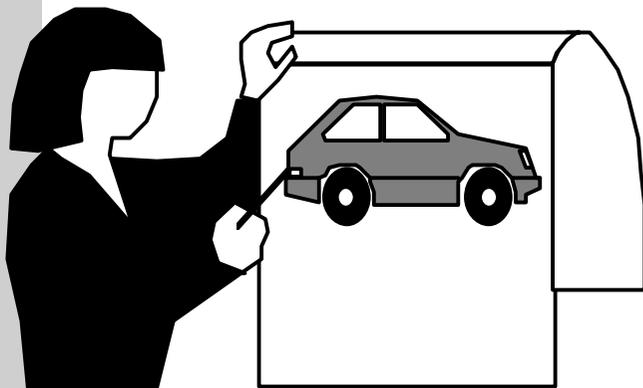
Aspekte von Lehr/Lernmodellen

- **Struktur des Wissens**
- **Lehrstrategie**
- **Lehrziel**
- **Überprüfung des Lehrerfolgs**
- **Kompetenz**
- **Lehrhandlung**

Lernmodelle (I): Behaviorismus

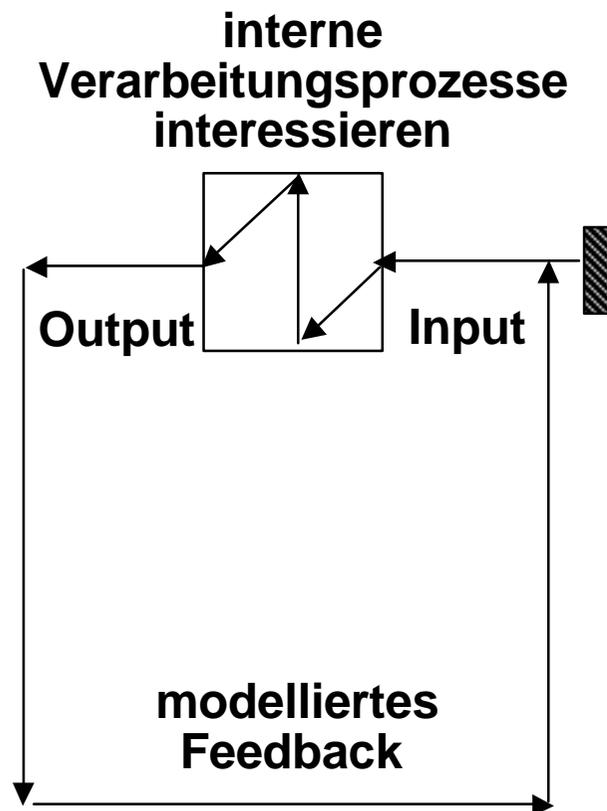


Lehrmodelle (I): Transfer



- **Faktenwissen, "know-that"**
- **Vermittlung**
- **wissen, erinnern**
- **Wiedergabe korrekter Antworten**
- **Merken, Wiedererkennen**
- **lehren, erklären**

Lernmodelle (II): Kognitivismus

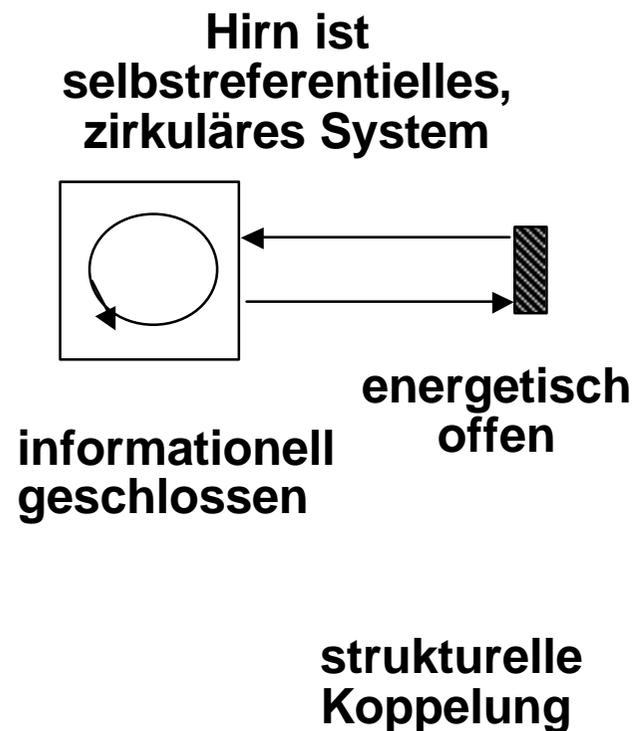


Lehrmodelle (II): Tutor



- Prozeduren, Verfahren, "know-how"
- Dialog
- (aus)üben, Problemlösen
- Auswahl und Anwendung der korrekten Methoden
- Fähigkeit, Fertigkeit
- beraten, helfen, vorzeigen

Lernmodelle (II): Konstruktivismus



Lehrmodelle (III): Coach

- soziale Praktiken, "knowing-in-action"
- Interaktion
- reflektierend handeln, erfinden
- Bewältigung komplexer Situationen
- Verantwortung, Lebenspraxis
- kooperieren, gemeinsam umsetzen



II. Lernen als sozialer Prozess

rezipieren erinnern	imitieren anwenden	entscheiden auswählen	entwickeln handeln	entdecken konstruieren
"know that"	"know how"	"Können 1" distanziertes Verstehen	"Können 2" implizites Verstehen	"Können 3" intuitives Handeln
Neuling	Anfänger	Kompetenz	Gewandtheit	Expertentum
Information Präsentation	Drill & Tests	tutorielle Systeme	Simulation (Game) Mikrowelt (Parameter)	Situation (Play) Mikrowelt (frei)



1

2

3

4

5

Erfahrung,
Praxis

(1) heuristisches Lehr/Lernmodell

**Handlungs-
ebene**

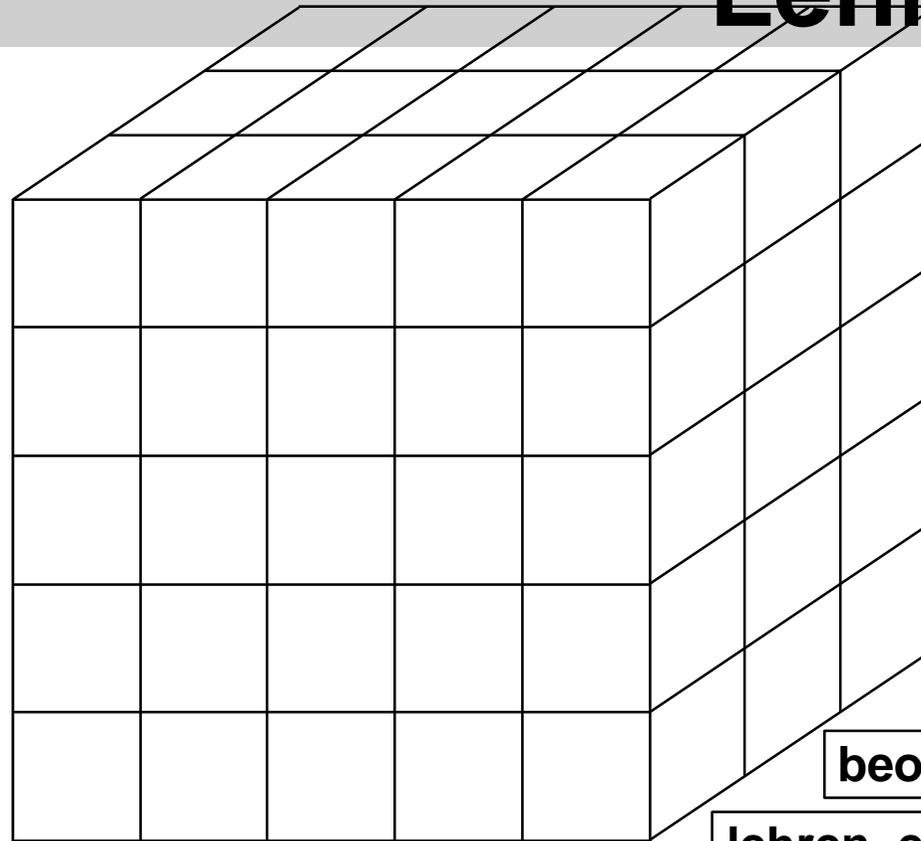
entwickeln
konstruieren

entdecken
handeln

entscheiden
auswählen

anwenden
nachahmen

rezipieren
erinnern



**Ebene d. sozialen
Organisation**

betreuen, kooperieren
(Coach)

beobachten, helfen (Tutor)

lehren, erklären (Transfer)

kontextfreie
Fakten

Problem-
lösen

komplexe
Situation

Regeln,
Kontext

Gestalt,
Muster

**Lehr/Lern-
ebene**

(2) heuristisches Lehr/Lernmodell

**Handlungs-
ebene**

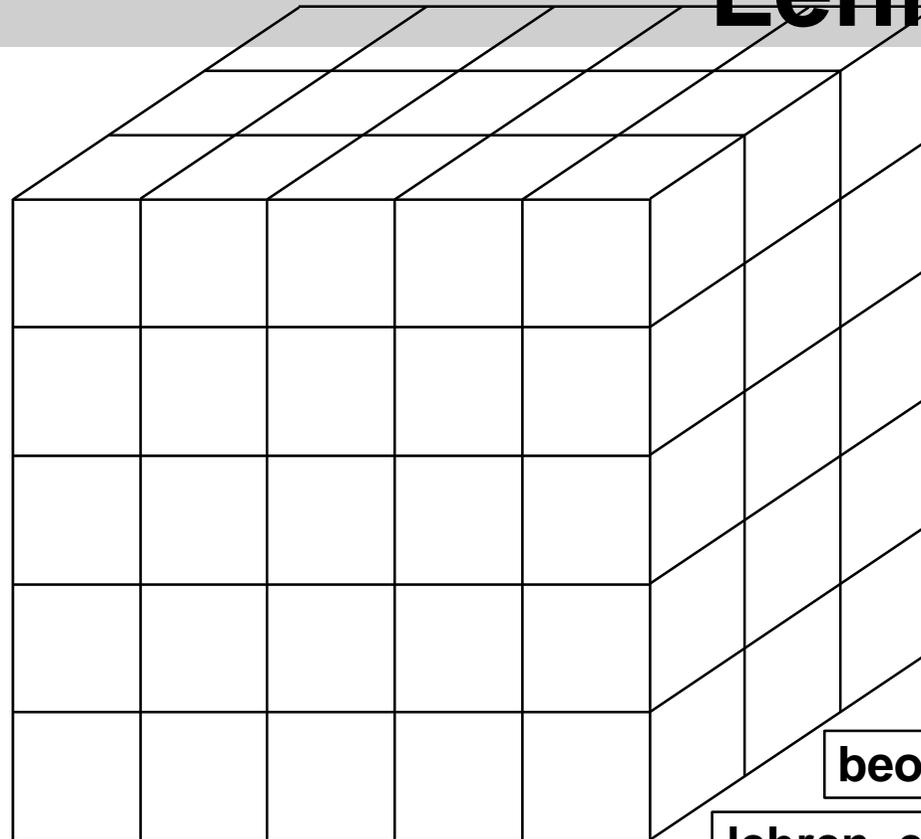
entwickeln
konstruieren

entdecken
handeln

entscheiden
auswählen

anwenden
nachahmen

rezipieren
erinnern



**Ebene d. sozialen
Organisation**

betreuen, kooperieren
(Coach)

beobachten, helfen (Tutor)

lehren, erklären (Transfer)

Information
Präsentation

Drill &
Tests

Tutoren-
systeme

Simulation
(Game)

Simulation
(Play)

**Lehr/Lern-
ebene**

III. eLearning-Strategien

Nach Robin Mason (1998)

**überwiegendes
virtuelles Lernen
(LMS)**

**Asynchrone
Kommunikation
(Forum, eMail)**

**Informationsmodell
(statischer Website,
Download)**

III. eTeaching-Strategien

Nach Gilly Salmon (2000)

Stufe 5: Selbstorganisation

Stufe 4: Wissenskonstruktion

Stufe 3: Informationsaustausch

Stufe 2: Online Sozialisierung

Stufe 1: Zugang und Motivation

(3) heuristisches Lehr/Lernmodell

**Handlungs-
ebene**

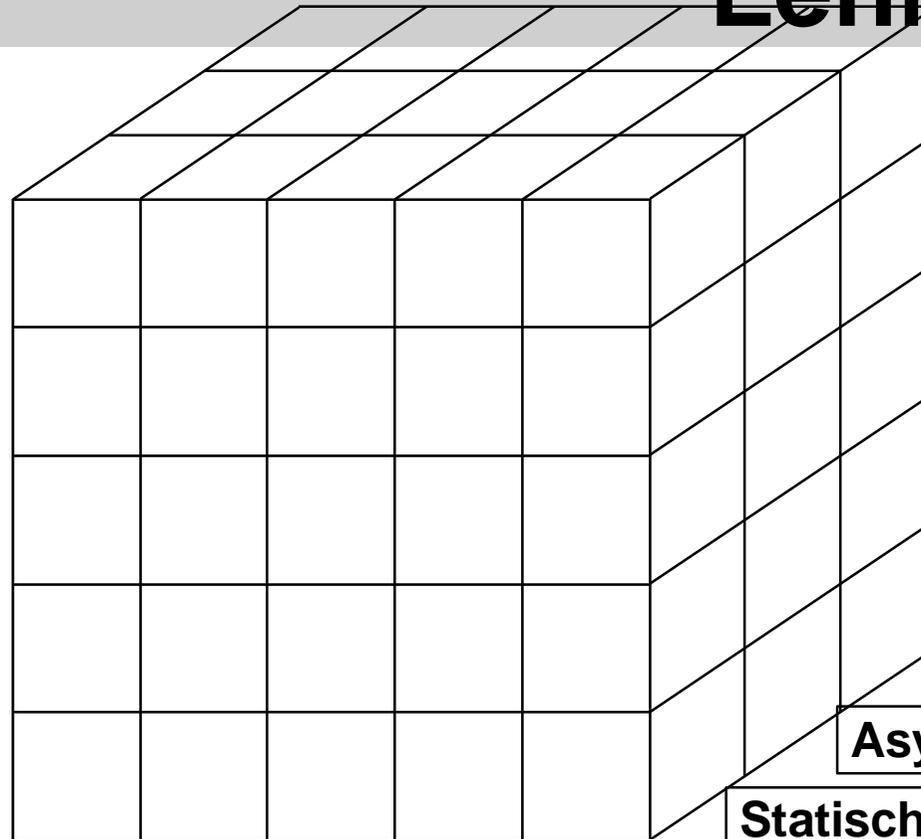
entwickeln
konstruieren

entdecken
handeln

entscheiden
auswählen

anwenden
nachahmen

rezipieren
erinnern



**Ebene d. sozialen
Organisation**

vollständiges
virtuelles Lernen

Asynchrone Kommunikation

Statischer Website, Download

Zugang und
Motivation

Informations-
austausch

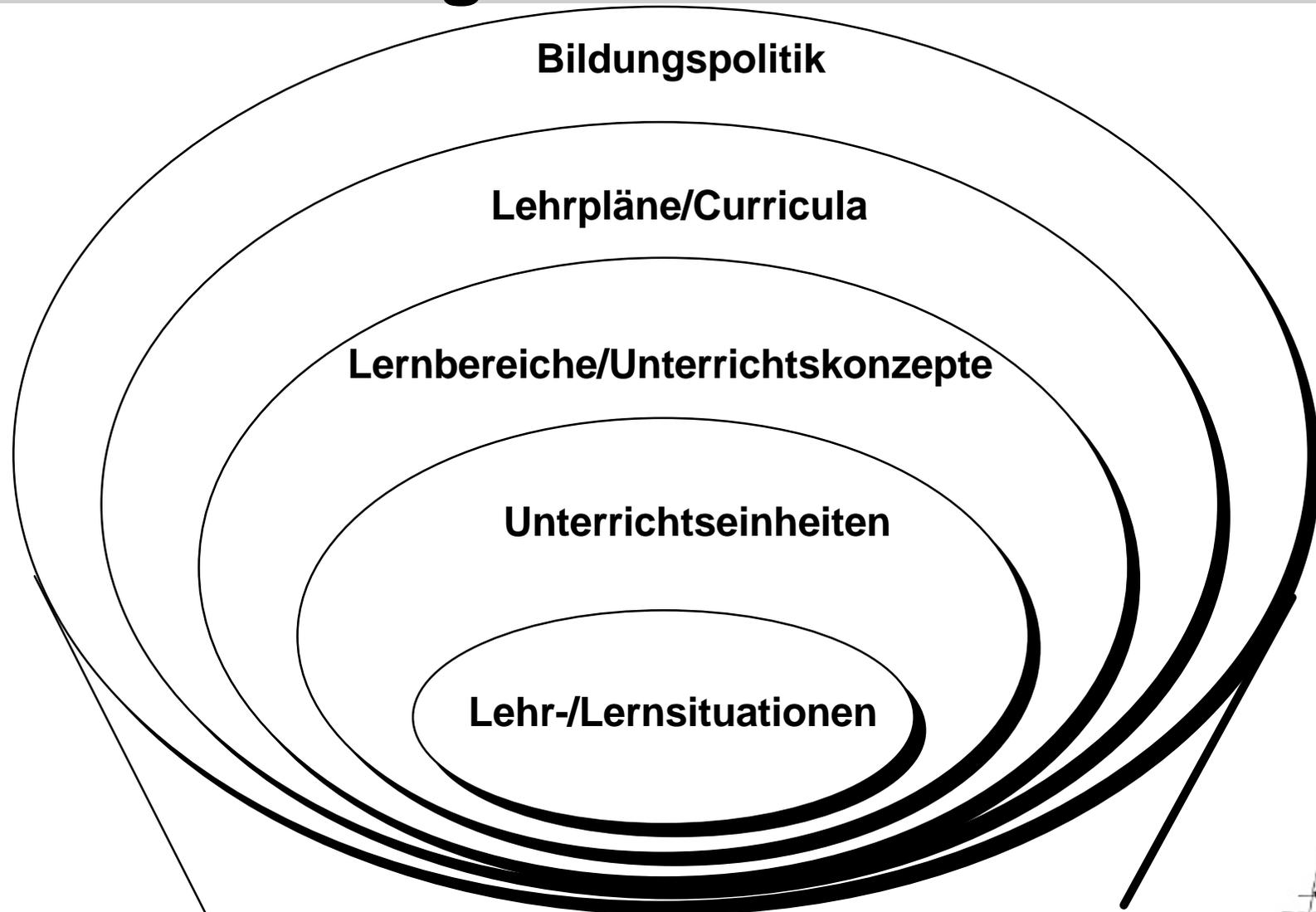
Selbst-
organisation

Online
Soziali-
sierung

Wissens-
konstruktion

**Lehr/Lern-
ebene**

IV. Gestaltungsebenen für eEducation



programmmbewertende Interaktionen

Beispiele für Interaktionstypen:

- eine Antwort (Element) auswählen
- mehrere Antworten (Elemente) auswählen
- zuordnen von Elementen
- Elemente in eine Reihung bringen
- Füllen von (kleinen) Lücken

Interaktion: steuernde & didaktische

Netscape: Welcome to chp0005

Lesson: <http://e-campus.uibk.ac.at/courses/chp0005/>

Peer Bearbeiter: chp000: Didaktik des AB (BACE)

Assignments

[Go] [View/Hide Details]

Kreuzworträtsel zum Zitieren • Links: File (20200 bytes)

Prüfen | Tipp

1 P
A
F
A
F
S H A H A T A E
R
A
B
E
F
E
R
N

Waagrecht:

- 3 Wie heißen die Auslassungszeichen, die Sie bei Zitateinleitung verwenden müssen?
- 4 Jede Quellangabe besteht aus Literaturverzeichnis und Kurzbeleg nach ... Notation

Senkrecht:

- 1 Wenn Sie eine Textzeile mit eigenen Worten zusammenfassen, doch ... Sie diese Aussage
- 2 Definierte Sie versteht in Vetter Form?

Powered By **Bb** Blackboard

**Steuernde Interaktionen
beziehen sich auf die
Bedienung des Programms
(Programmablauf)**

**Didaktische Interaktionen
beziehen sich auf den
Lernprozess**

selbst bewertender Mustervergleich

Eine (eingeschränkt komplexe) Aufgabe wird mit einem Muster verglichen

- Aussprache wird mit einer Modellsprecherin und/oder einem Sonogramm verglichen**
- Brief (zB Reklamation) wird mit einem (oder mehreren) Musterbrief(en) verglichen**

Asterix ins Wienerische I



Asterix ins Wienerische II



autor: Elisabeth Krippel

kommentar: h.c. artmann

sehr eigenwilliger beitrage, der mir auerordentlich gefllt. „fia de gaunzn aundan gsichta“ - ist eine interessante lsung. „wi a weihnachtsgaunz“ – sehr originell. „wrden Sie uns beide mitnehmen auf Ihrem beeindruckenden Boot?“ – sehr humorvoll. compliment, compliment! das ist einer der besten beitrge.



Notebooks mit FunkLAN



Baumgartner, IOL/ Universität Innsbruck

Französischunterricht



Über Internet BrieffreundIn suchen

Curricula/Lehrpläne

- **Konzentration auf Schlüsselkompetenzen
(Medienkompetenz ist keine
Schlüsselkompetenz)**
- **„Indirektes“ Lernen der Schlüsselkompetenzen
mit Hilfe von IKT (Werkzeugcharakter)**
- **Auflösung des Stundenrhythmus**
- **Grundfertigkeiten für die Wissensgesellschaft
(Selektions-, Bewertungs- und K-Fertigkeiten)**

Grundfertigkeiten

Selektions-Fertigkeiten

- Die Notwendigkeit einer quantitativen Einschränkung der Informationsüberflutung

Bewertungs-Fertigkeiten

- Die Notwendigkeit einer qualitativen Einschätzung

K-Fertigkeiten

- Die Notwendigkeit einer Körper-, Kontext- und Kultur adäquaten Kommunikation, Koordination und Kooperation

Bildungspolitik

- **Dienst- u. Besoldungsschemata anpassen**
- **Fachdidaktik- mit IKT-Ausbildung und „Content“-Entwicklung verknüpfen**
- **Überregionale/internationale Zusammenschlüsse fördern**
- **Austauschbörsen organisieren (Inhalte, Erfahrungen, didaktische Ansätze)**

Danke für die Aufmerksamkeit!

Peter Baumgartner
Universität Innsbruck
Institut für Organisation und Lernen
(IOL)

Abt. Wirtschaftspädagogik u.
Evaluationsforschung

<http://www.peter.baumgartner.name/>

