



Wie kann durch Lehren mit digitalen Medien kooperativ gelernt werden?

Dr. Antje Proske

**Workshop „Lehren und Lernen mit digitalen Medien“
TU Dresden | 03.-04.12.2009**

Entwicklung digitaler Lehrmaterialien (n. Kerres, 2001)

■ Professionelles didaktisches Handeln erfordert

- ▶ Zielorientierung
- ▶ Planung von Aktivitäten zur Zielerreichung
- ▶ Reflexion des eigenen Handelns
- ▶ Kenntnis und Anwendung von Werkzeugen

- 1. Systematische Ableitung und Begründung der mediendidaktischen Konzeption**
- 2. Zielorientierte Umsetzung dieser begründeten Konzeption**
- 3. Methodisch fundierte empirische Evaluation der Umsetzung**
- 4. Revision der Konzeption bzw. der Umsetzung**

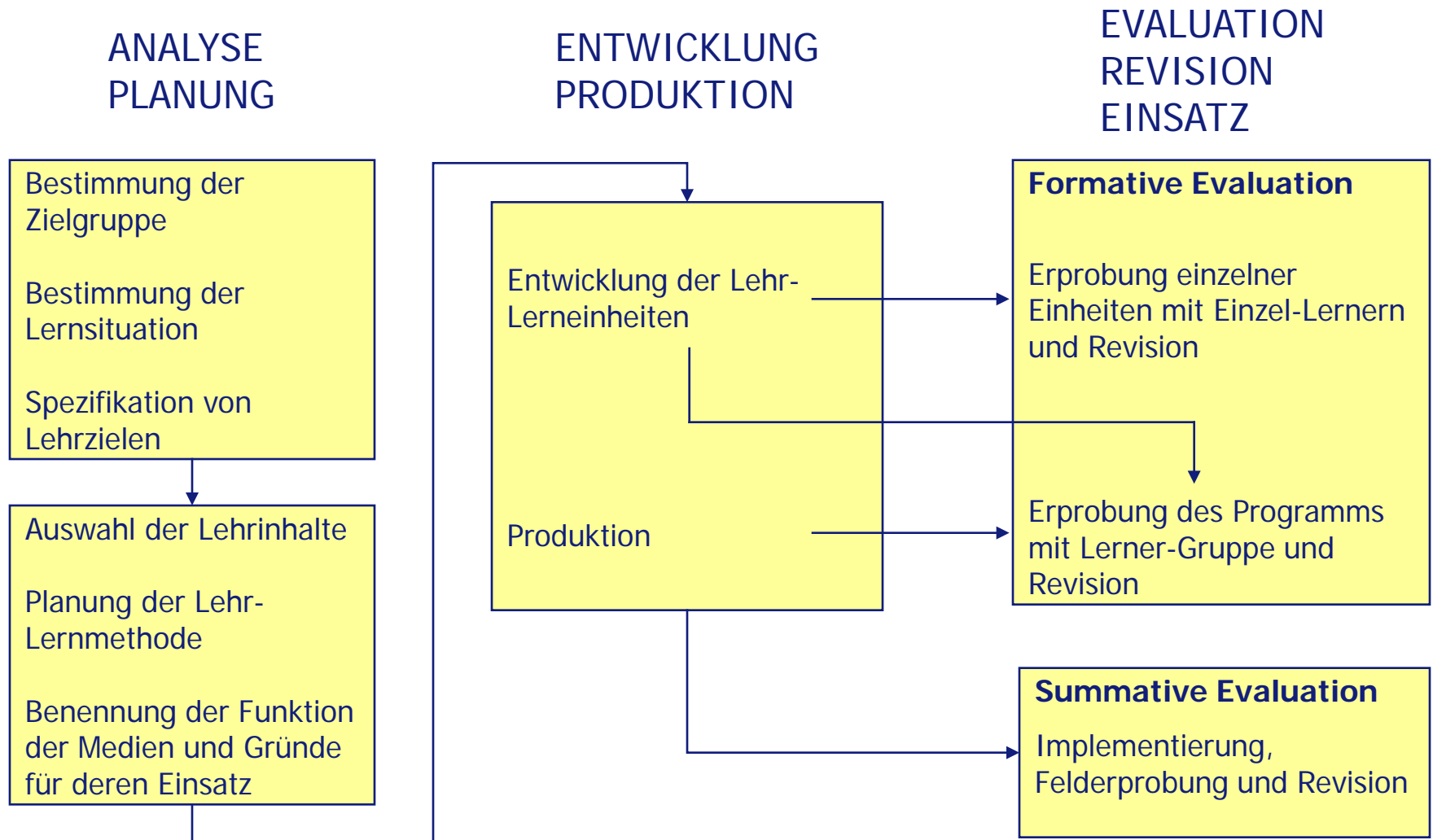
Die Entwicklung digitaler Lehrmaterialien ist ein Prozess!

- **Regelmäßige Ablaufstrukturen**
 - ▶ Alternativen, Verzweigungen, Feedbackschleifen
 - ▶ Überspringen, Rückspringen, Wiederholen von Arbeitsschritten notwendig

- **Grundlegende Arbeitsanweisungen**
 - ▶ Definiere das Problem und analysiere die Problemlage!
 - ▶ Mache einen Lösungsvorschlag, setze Ziele!
 - ▶ Entwickle die einzelnen Lösungsschritte und Hilfsmittel!
 - ▶ Erprobe die Lösungsschritte und korrigiere!
 - ▶ Realisiere und evaluiere den Erfolg!

(n. Issing, 2002)

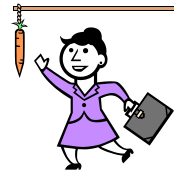
Wie geht man bei der Entwicklung digitaler Lehrmaterialien vor?



(n. Issing, 2002; Kerres, 2001)

Wie kann man digitale Lehrmaterialien einsetzen?

- **Darstellung und Organisation von Informationen**
 - ▶ Visualisierung
 - ▶ Wissensüberprüfung
- **Steuerung und Regelung von Lernprozessen**
 - ▶ Be- und Erarbeitung bestimmte Inhalte (SRL)
 - ▶ Vorbereitung auf den Unterricht (SRL)
 - ▶ Übung und Vertiefung
- **Lernmotivierende Funktion**
 - ▶ Interesse am Computer
 - ▶ Stolz auf die eigene Tüchtigkeit
- **Unterstützung interpersoneller Kommunikation**
 - ▶ Zwischen Lernenden
 - ▶ Zwischen Lehrenden und Lernenden
- **Unterstützung der Wissenskonstruktion**
 - ▶ Wie geht denn das?

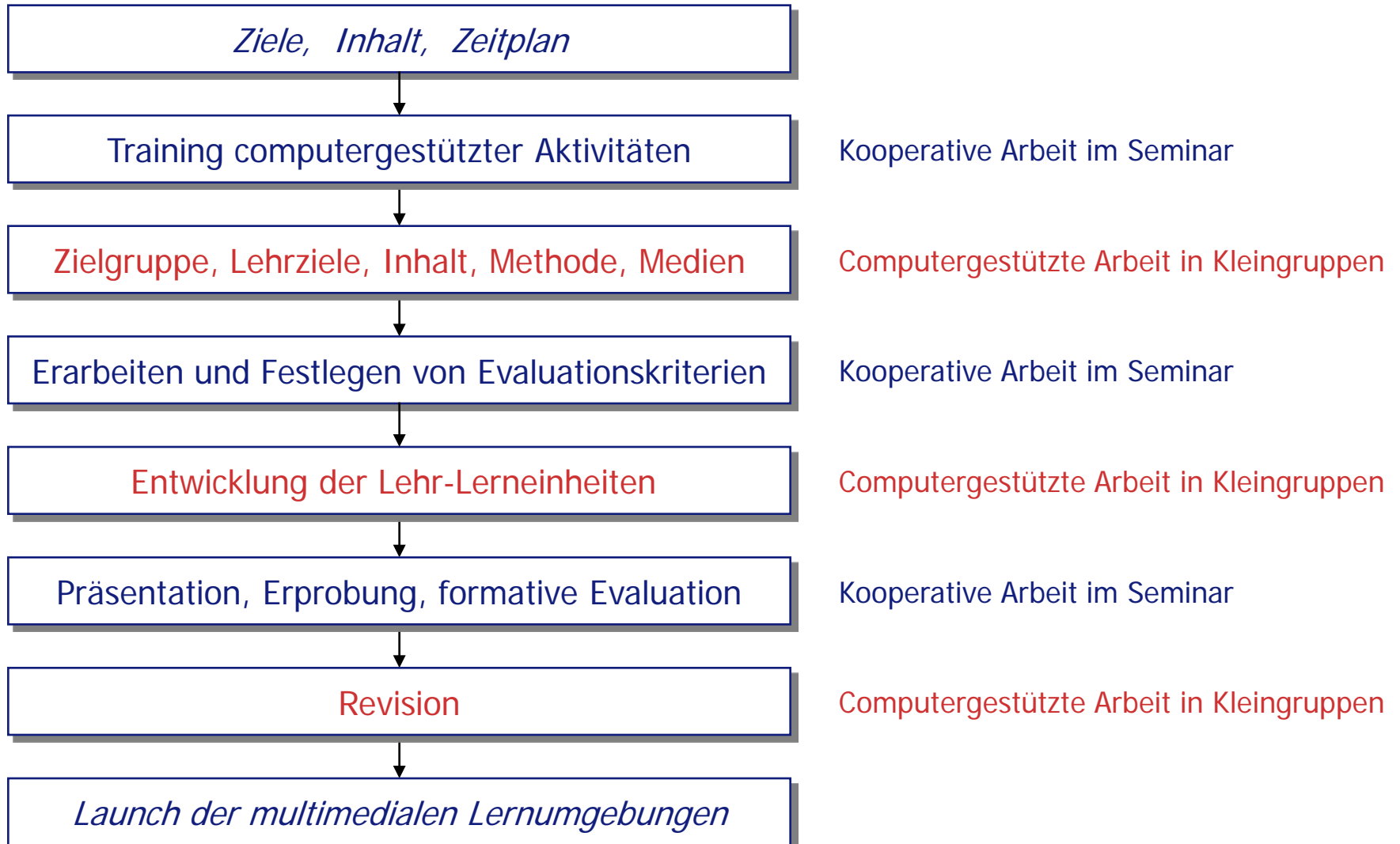


Wie kann man die Wissenskonstruktion unterstützen?

- **Learners-as-Designers (Jonassen & Reeves, 1996)**
 - ▶ Digitale Medien sind gleichzeitig Gegenstand und Werkzeug des Lernens
 - ▶ Lernende nutzen Computertechnologien, um selbst digitale Lernmaterialien zu erstellen
 - ▶ Erworbenes Fachwissen wird aktiv genutzt und angewendet

- **Ziele**
 - ▶ Lernende durchlaufen den gesamten Prozess der Entwicklung digitaler Lernmaterialien
 - ▶ Lernende erwerben vertieftes Fachwissen
 - ▶ Lernende erwerben Medienkompetenz

Ablauf der Learners-as-Designers-Seminare



(Proske & Körndle, 2004)

- **Wenn**
 - ▶ Didaktisch kompetenter und medienkompetenter Dozent
 - ▶ Gut strukturierte und transparente Lehrziele
 - ▶ Autorenwerkzeuge die unterschiedlichen Anforderungen der Erstellung digitaler Lehr-Lernmaterialien sinnvoll unterstützen
 - **Dann**
 - ▶ Aktiver Erwerb und Anwendung von Fachwissen
- UND**
- ▶ Aktiver Erwerb und Anwendung von Medienkompetenz

= aktive Wissenskonstruktion!



- **Jetzt haben Sie Gelegenheit, eine Phase der kooperativen Arbeit im Seminar selbst zu erleben!**



Literatur

- Issing, L.J. (2002). Instruktions-Design für Multimedia. In L.J. Issing & P. Klimsa (Hrsg.), *Information und Lernen mit Multimedia und Internet: Lehrbuch für Studium und Praxis* (3., vollständig überarbeitete Aufl.), (S. 151-176). Weinheim: Beltz.
- Kerres, M. (2001). *Multimediale und telemediale Lernumgebungen: Konzeption und Entwicklung*. München: R. Oldenbourg
- Proske, A. & Körndle, H. (2004). The impact of a hybrid learning initiative in university instruction. In K. Tochtermann & H. Maurer (Eds.), *Proceedings of I-KNOW '04: 4th International Conference on Knowledge Management* (pp. 576-583). Graz: Springer.