

e-Learning

Die 10 wichtigsten Anforderungen an die didaktische Gestaltung eines aufgabenorientierten e-Learning

Prämissen:

1. Lernende lernen **nicht** mit einem telemedialen Lernprogramm wegen der schönen Animationen und Interaktionen, **sondern** weil es für sie daraus etwas für die Bewältigung ihrer beruflichen Aufgaben zu lernen gibt.
2. Entscheidend für den Erfolg von e-Learning-Angeboten ist nicht allein das multimediale Lernprogramm, sondern vor allem die didaktische Gestaltung und Akzeptanz des gesamten Arrangements des telemedialen Lehrens und Lernens. Dafür ist die Erfüllung der folgenden 10 Anforderungen von zentraler Bedeutung:

Anforderungen:

1. e-Learning-Angebote müssen aus einem beruflichen Handlungsfeld eine charakteristische Berufsaufgabe in ihrer Erscheinung, ihrer betrieblichen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Bedeutung, ihren gegenwärtigen und zukünftigen Anforderungen an die beruflichen Handlungskompetenzen multimedial und interaktiv darstellen.
2. e-Learning-Angebote müssen den Lernenden, z. B. durch Tests oder Simulationen, die Erfahrung von Diskrepanzen zwischen den eigenen und den geforderten beruflichen Handlungskompetenzen sowie den telekommunikativen Austausch darüber mit Lernenden, Lehrenden und Fachexperten ermöglichen.
3. e-Learning-Angebote müssen es den Lernenden erlauben, ihre Lernaufgaben aufgrund der gemachten Diskrepanzerfahrungen aus den angebotenen e-Learning-Ressourcen auszuwählen, und sie müssen sie darin durch implementierte Informationen, Lernhinweise und Tele-Beratung unterstützen.
4. e-Learning-Angebote müssen erstens Module und Hinweise zur Vermittlung der notwendigen autodidaktischen Fähigkeiten der Lernenden enthalten; sie müssen zweitens methodisch so strukturiert sein, dass die Lernenden in der Herausbildung ihrer autodidaktischen Fähigkeiten unterstützt werden; und sie müssen drittens Instrumente zum Selbstmanagement des Lernens bereitstellen.
5. e-Learning-Angebote müssen in Hypertextstruktur aufgebaut sein, damit die Bearbeitung der ausgewählten Lernaufgaben den Lernenden ein weitgehend exploratives und expansives Lernen ermöglicht.

6. Telematische Lernräume müssen Abteilungen und Instrumente (zukünftig auch Screen und Application Sharing) bereitstellen, die es nicht nur den Lehrenden, sondern auch den Lernenden erlauben, virtuelle Lerngruppen zu organisieren und zu verwalten, damit partizipatives und kooperatives Lernen stattfinden kann.
7. Telematische Lernräume müssen auch Instrumente bereitstellen, die den Lehrenden und Lernenden ein telematikal vermitteltes „persönliches“ Kennenlernen ermöglichen, z. B. durch Steckbriefe, Fotos, Video Clips.
8. Telematische Lernräume müssen Abteilungen enthalten, in die die Lernenden eigene Ergebnisse ihrer Beschäftigung mit einer Lernaufgabe in multimedialer Darstellung (z. B. mit Office Software) zur fachlichen Diskussion einstellen können.
9. Telematische Lernräume müssen Abteilungen und Funktionen bereitstellen, in denen Nachrichten ausgetauscht und auch synchron (zukünftig auch per Videokonferenz) diskutiert werden können.
10. Da erfolgreiches lebenslanges Lernen immer eine Eigenzeit erfordert, muss den Lernenden ein hinreichendes Zeitbudget zum telematischen Lernen eingeräumt werden, weil sonst alle Mühen der Bereitstellung telematischer Lernressourcen ins Leere laufen.

Weiterführende Literatur:

- Arnold, P.:** Didaktik und Methodik telematischen Lehrens und Lernens. Lernräume, Lernszenarien, Lernmedien. State-of-the-Art und Handreichung. Mit Hinweisen für die Entwicklung der telematischen Lernkultur von G. Zimmer. 2001, ca. 200 S. (im Druck)
- Dick, E.:** Multimediale Lernprogramme und telematische Lernarrangements. Einführung in die didaktische Gestaltung. Nürnberg: BW Bildung und Wissen Verlag, 2000, 278 S.
- Kerres, M.:** Multimediale und telematiale Lernumgebungen. Konzeption und Entwicklung. München, Wien: Oldenbourg Verlag, 1998, 399 S.
- Schlottau, W.:** Motivierung zum lebenslangen Lernen. In: Cramer, G., und K. Kiepe (Hrsg.), Jahrbuch Ausbildungspraxis 2000. Erfolgreiches Ausbildungsmanagement. Köln: Fachverl. Dt. Wirtschaftsdienst, 2000, S.135-140
- Schulmeister, R.:** Grundlagen hypermedialer Lernsysteme. Theorie - Didaktik - Design. München, Wien: R. Oldenbourg Verlag, 1997, 2. Aufl., 495 S.
- Zimmer, G.:** Aufgabenorientierte Didaktik. Entwurf einer Didaktik für die Entwicklung vollständiger Handlungskompetenzen in der Berufsbildung. In: Markert, W. (Hrsg.), Berufs- und Erwachsenenbildung zwischen Markt und Subjektbildung. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, 1998, S.125-167