

13. November 2018

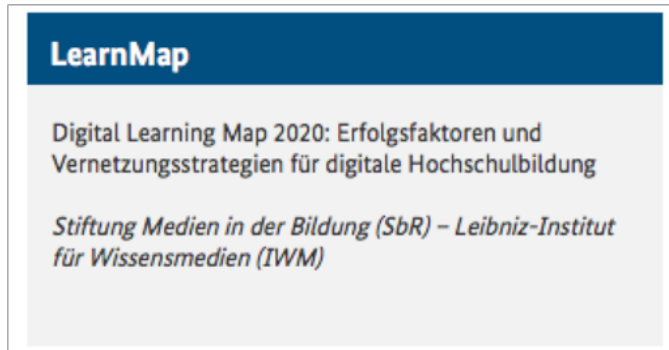
Tekom, Stuttgart | Arena Lernmedien



WAS MACHT DIGITALE BILDUNG ERFOLGREICH?

Johannes Moskaliuk

PRAXISPROJEKT ZUM LERNEN MIT DIGITALEN MEDIEN IN DER HOCHSCHULE



Projektmitarbeit: Elke Kümmel, Bianca Diller, Gabriele Irle



PROJEKT „DIGITAL LEARNING MAP 2020“

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



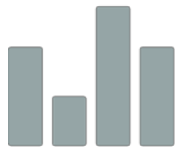
**Literaturstudie &
Fachtagung**

- Empirische Forschungsergebnisse in Gesamtmodell integrieren
- für die Praxis aufbereiten
- Forschungsbedarf identifizieren



**Datenbank mit
Praxisbeispielen**

- Kartographierung von Projekten
- Vernetzung von Akteuren
- Erfahrungsaustausch fördern
- weitere Förderbedarfe identifizieren

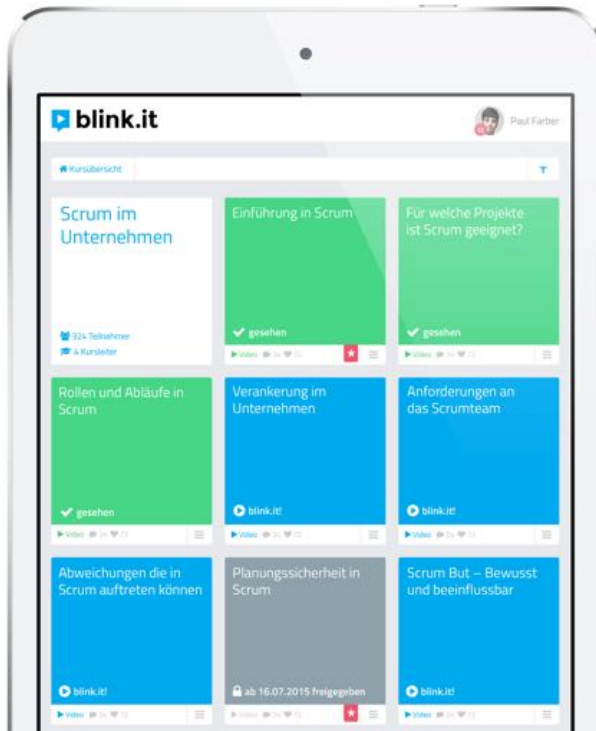


**Benchmarking-
Tool & Barcamp**

- Vergleich von Projekten & Wettbewerbsanalyse bzgl. Wirkungsgrad als Grundlage für strategische Entscheidungen

TECHNISCHE INNOVATIONEN

Mobile Learning



Disruptive Technologien



goal
tastic

Learning
Analytics

Nudges

Make it easy, attractive, social and timely!

Nutzerzentrierte
Entwicklung

WIR BRAUCHEN DIGITALE BILDUNG.

Seminarunterlagen	→	.pdf zum Download
Flip-Chart	→	Powerpoint
Impulsvortrag	→	Video
Workshop	→	Webinar
Transfer-Aufgabe	→	MobileApp

Aber:

„Wir haben ein LMS, aber das nutzt keiner mehr.“

„Wir haben jetzt E-Learning, aber die Videos sind nicht mehr so richtig aktuell.“

„Wir sparen mit dem Online-Training Reisekosten, haben aber trotzdem wenig Teilnehmer.“

„Wir überprüfen regelmäßig die Zufriedenheit mit dem E-Learning. Über den Erfolg sagt das nichts aus.“

„Für diese Spezialthemen lohnt sich digital nicht.“

WIE LÄSST SICH LERN-ERFOLG MESSEN?

Kümmel et al., 2018

Selbstberichte

Zufriedenheit, Selbstwirksamkeit, Erwartungen, Motivation

Beobachtbares Verhalten

Auswählen, Einschreiben und Bestehen in Kursen
Drop Out Raten

Lernbezogene Fertigkeiten

meta-kognitive Strategien, Awareness or Writing skills

Elaborationstiefe

Vokabeltests, Multiple Choice Tests

Persönliche Initiative

Anzahl an tatsächlicher Nutzung von Zugängen oder Beiträgen

Digitale Aktivität

Suchverhalten oder Logfiles

Soziale Interaktion

Diskussionsergebnisse

DREI STRATEGIEN FÜR ERFOLG



Medieneigenschaften verstehen



Menschenbilder reflektieren



Erfolgskriterien identifizieren

DIGITALE VS. ANALOGE MEDIEN?



Augmented Reality
Mobile Medien
Gamification BYOD Wearables
Apps
Virtuelle Welten **digitale** Maker Spaces
Medien Wikis Blended Learning
Blogs Flipped Classroom

Block Tafel Karteikarten
Stift
Flipchart **analoge**
Medien Landkarte Buch
Meta-Planwand Zeitschrift
Arbeitsblatt

Was sind gute ~~digitale~~
Lehr- und Lernarrangements?

LERNBEZOGENE MEDIENEIGENSCHAFTEN



Interaktivität



... fordert zur **Interaktion** mit dem technischen System oder dem Lerninhalt heraus.

Synchronizität



... ermöglicht **synchrone** Kommunikation und Zusammenarbeit.

Adaptivität



... **passt sich automatisch** an die Lernenden an, z.B. Bezug auf Vorwissen oder Interessen.

Selbststeuerung



... setzt **selbstgesteuertes Lernen** bei den Lernenden voraus bzw. regt dazu an.

Online-Video (Standard)



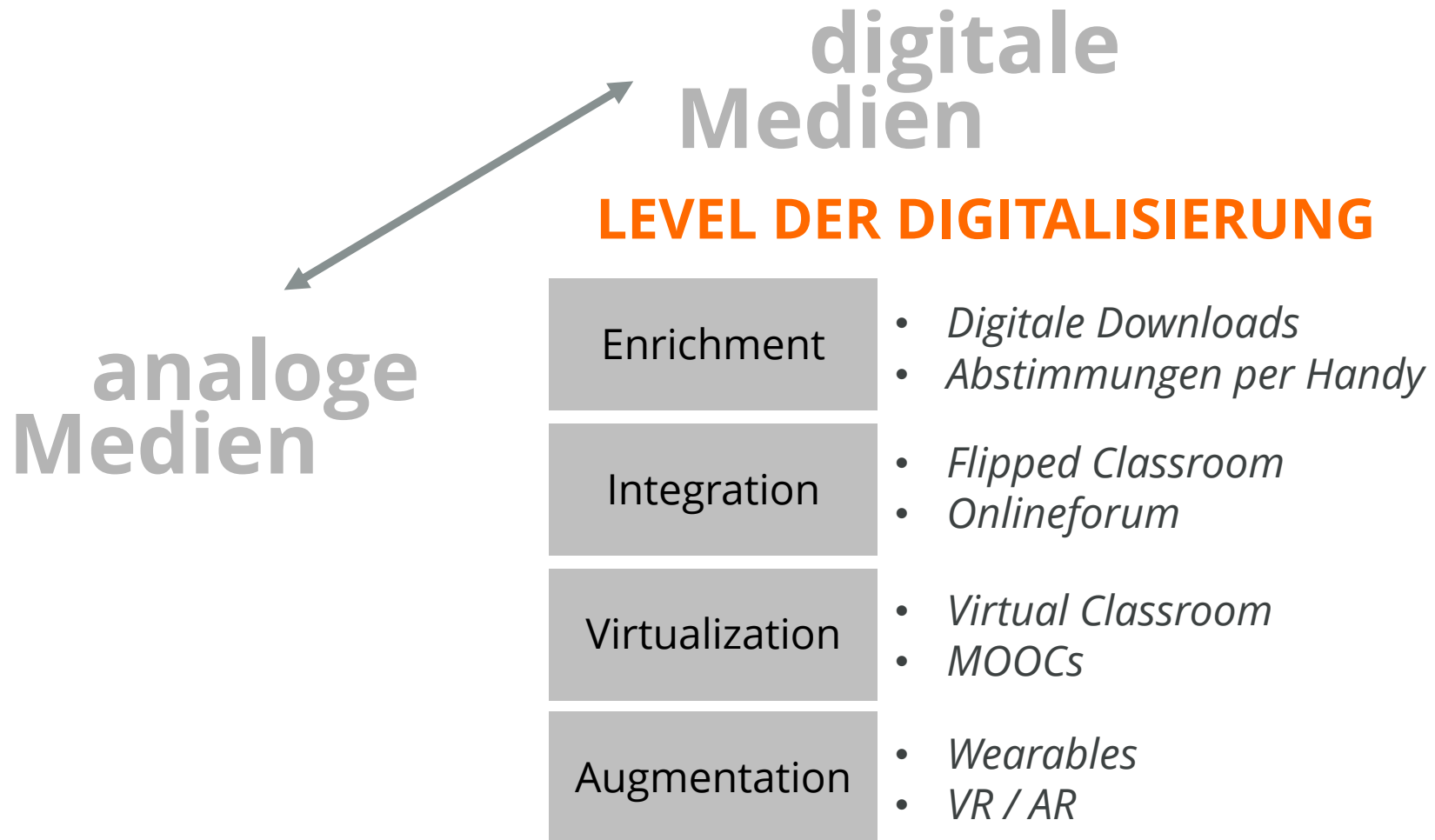
Online-Video (Enhanced)



Online-Video (Live)



WIE STARK SIND DIGITALE UND ANALOGE WELT VERNETZT?



DREI STRATEGIEN FÜR ERFOLG



Medieneigenschaften verstehen

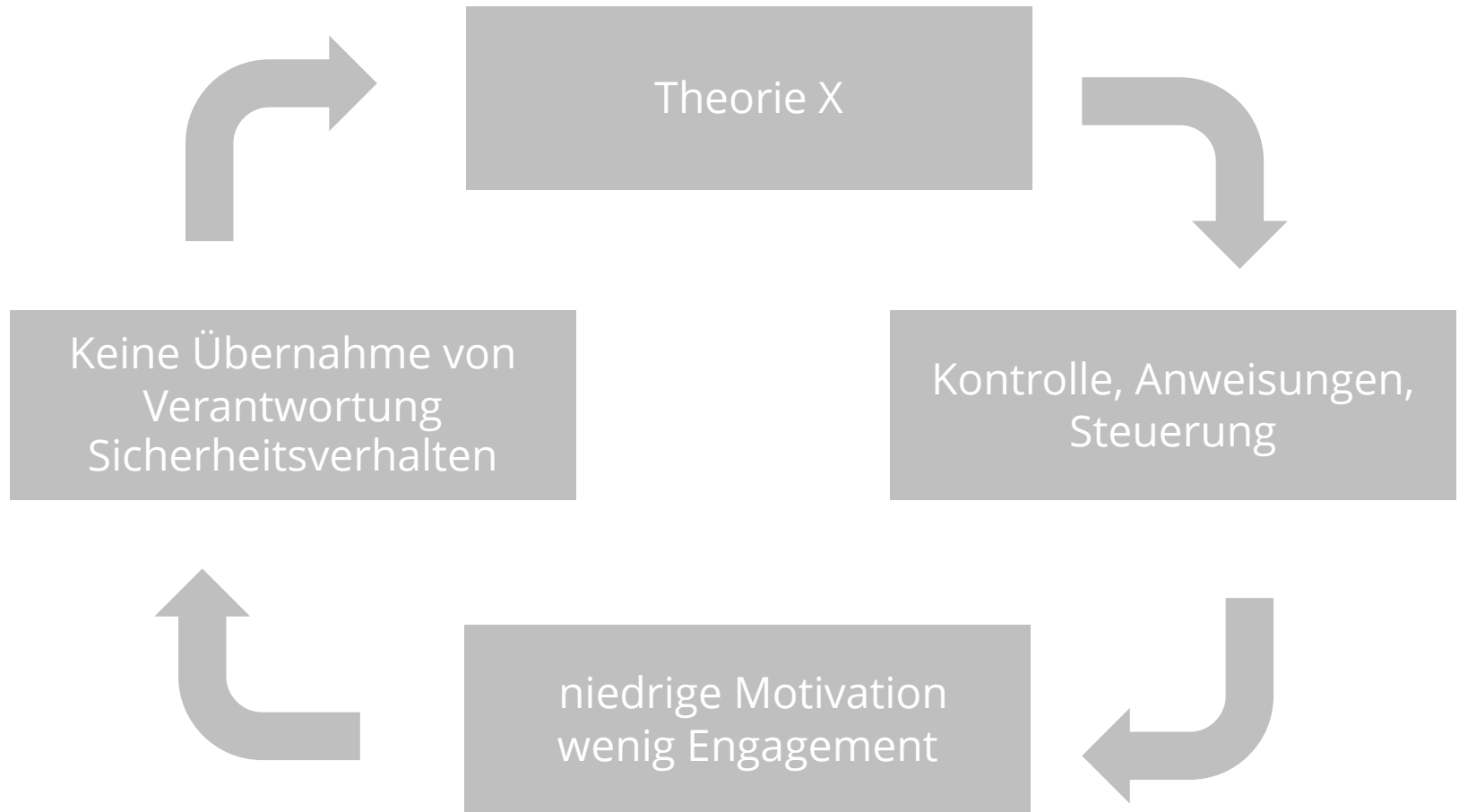


Menschenbilder reflektieren



Erfolgskriterien identifizieren

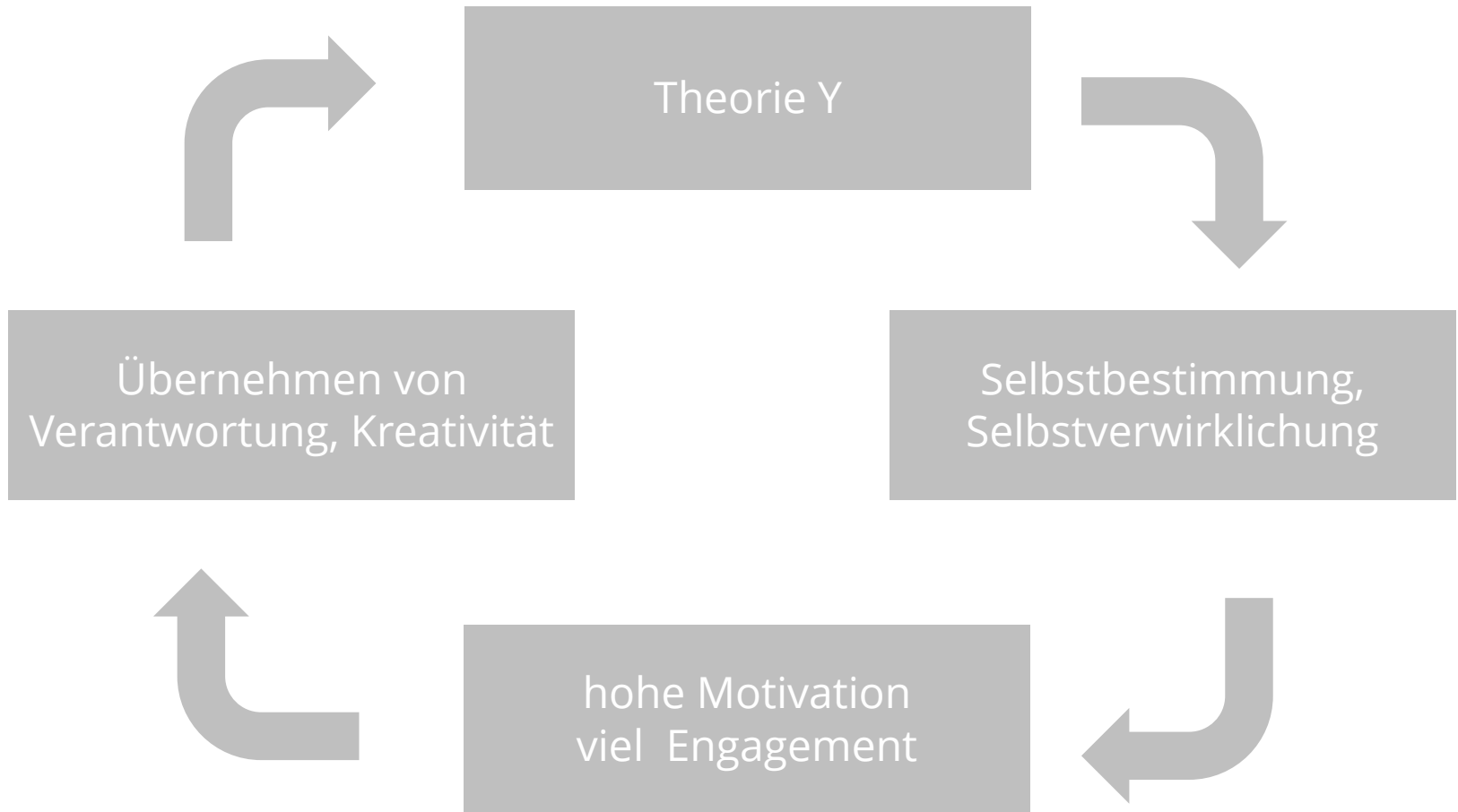
THEORIE X VS. THEORIE Y



THEORIE X VS. THEORIE Y



Das eigene Menschenbild wirkt als Selbsterfüllende Prophezeiung.

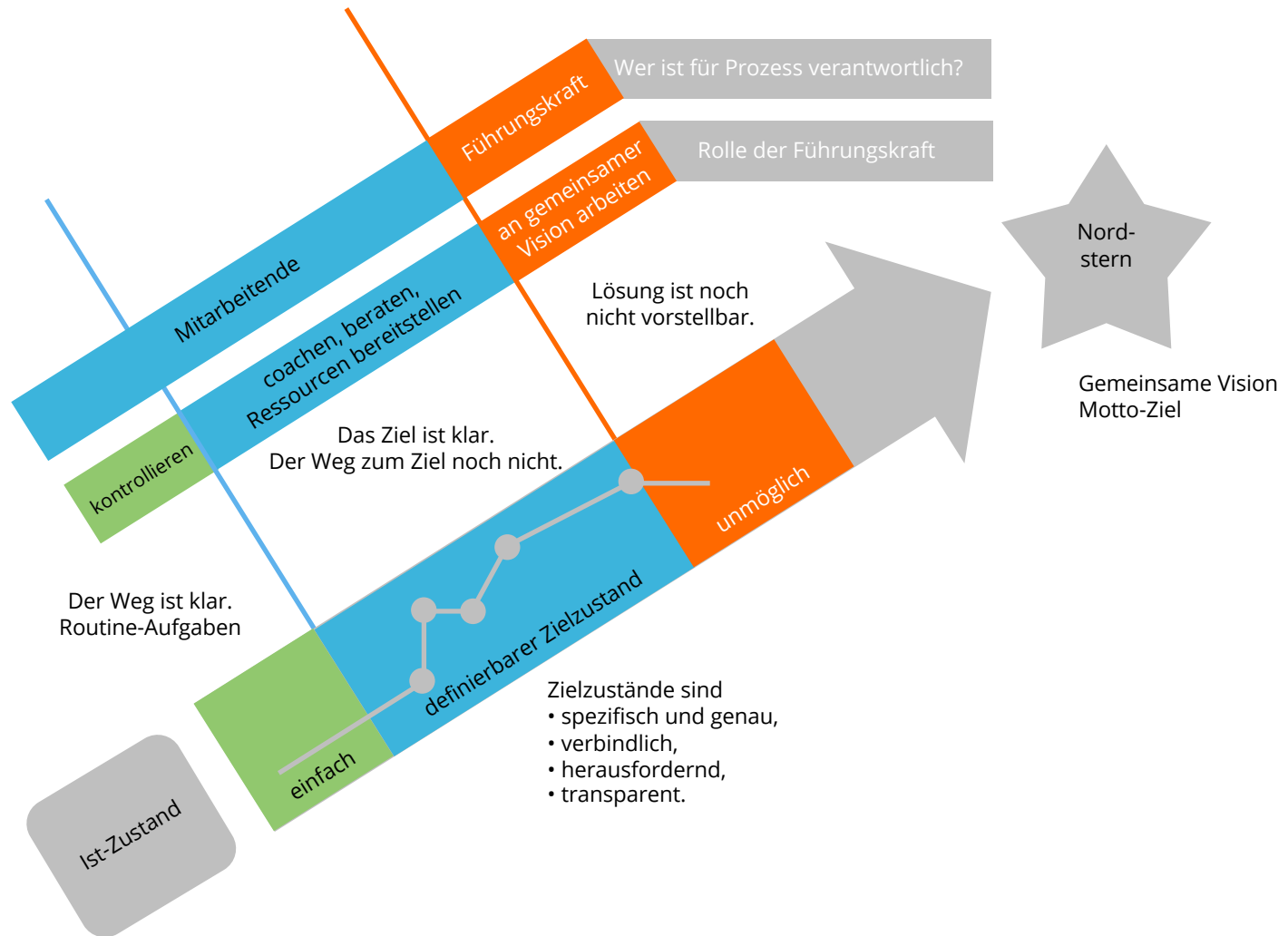


MENSCHENBILDER PRÄGEN KONZEPTION VON DIGITALEM LERNEN.



	Computer	Werkstatt	Netzwerk
WARUM DIGITALISIERUNG?	Adaptivität Feedback	Werkzeug für Kooperation	Voraussetzung für Partizipation
AUFGABE DES LEHRENDEN	Lehrer Experte	Trainer Moderator	Mentor Coach
ROLLE DER MEDIEN	Wissen vermitteln	Zusammenarbeit ermöglichen	Horizont erweitern
KOOPERATION	Individuelles Lernen fördern	Bedeutung erarbeiten	Neues entwickeln
LERNZIELE	Wissen	Können	Teilhabe
ASSESSMENT	Klausur	Hausarbeit	Praxisprojekt
HALTUNG DER LERNENDEN	rezeptiv	aktiv	produktiv

AGILES LERNEN UND ARBEITEN



WELCHE ROLLE ÜBERNEHMEN LEHRENDE?

Wissen vermitteln

Zugang schaffen

Business Partner

Impulsgeber

Manager

Moderator

Trainer

Coach

kontrollieren

ermöglichen

bewerten

vernetzen

DREI STRATEGIEN FÜR ERFOLG



Medieneigenschaften verstehen

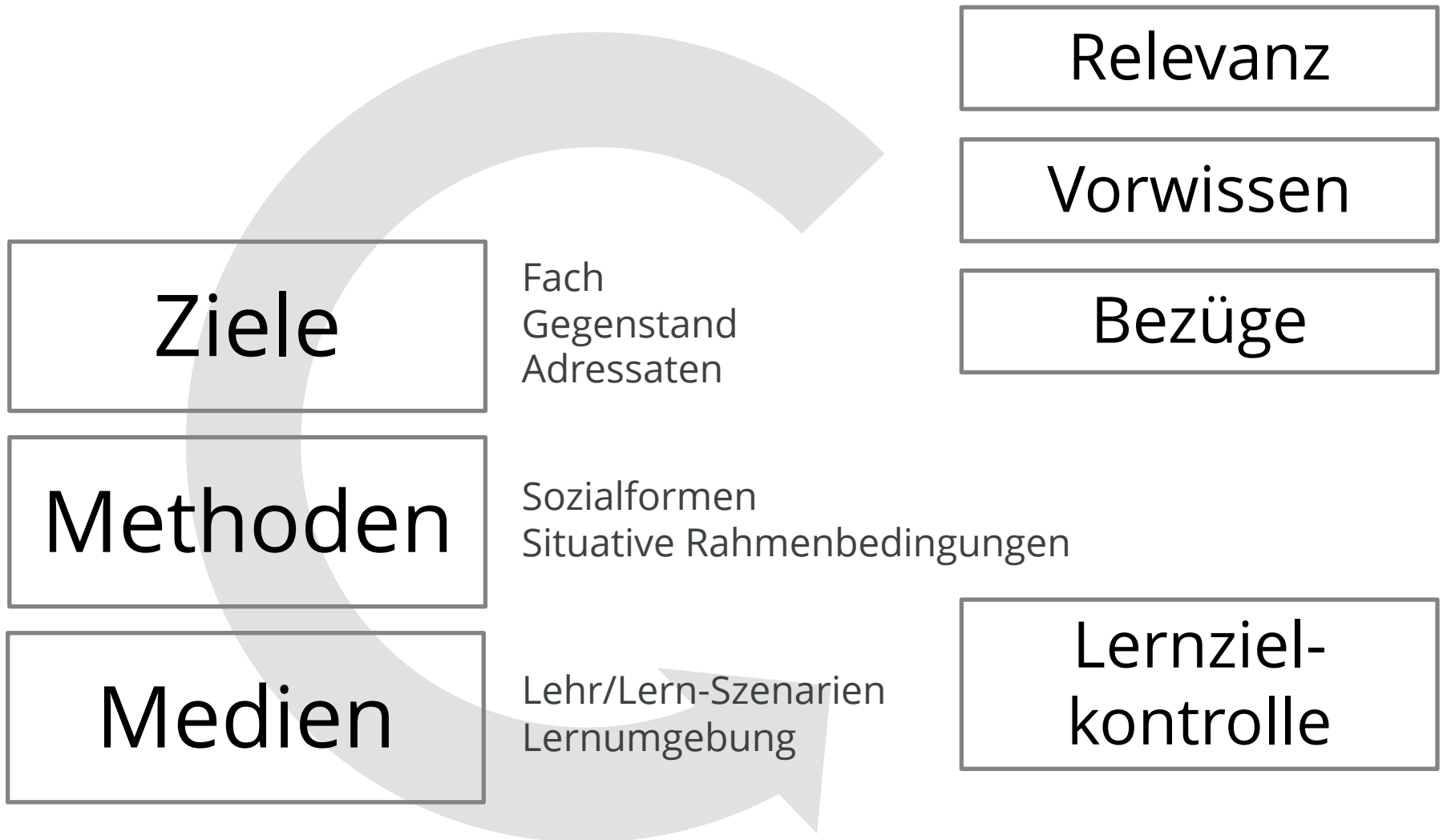


Menschenbilder reflektieren



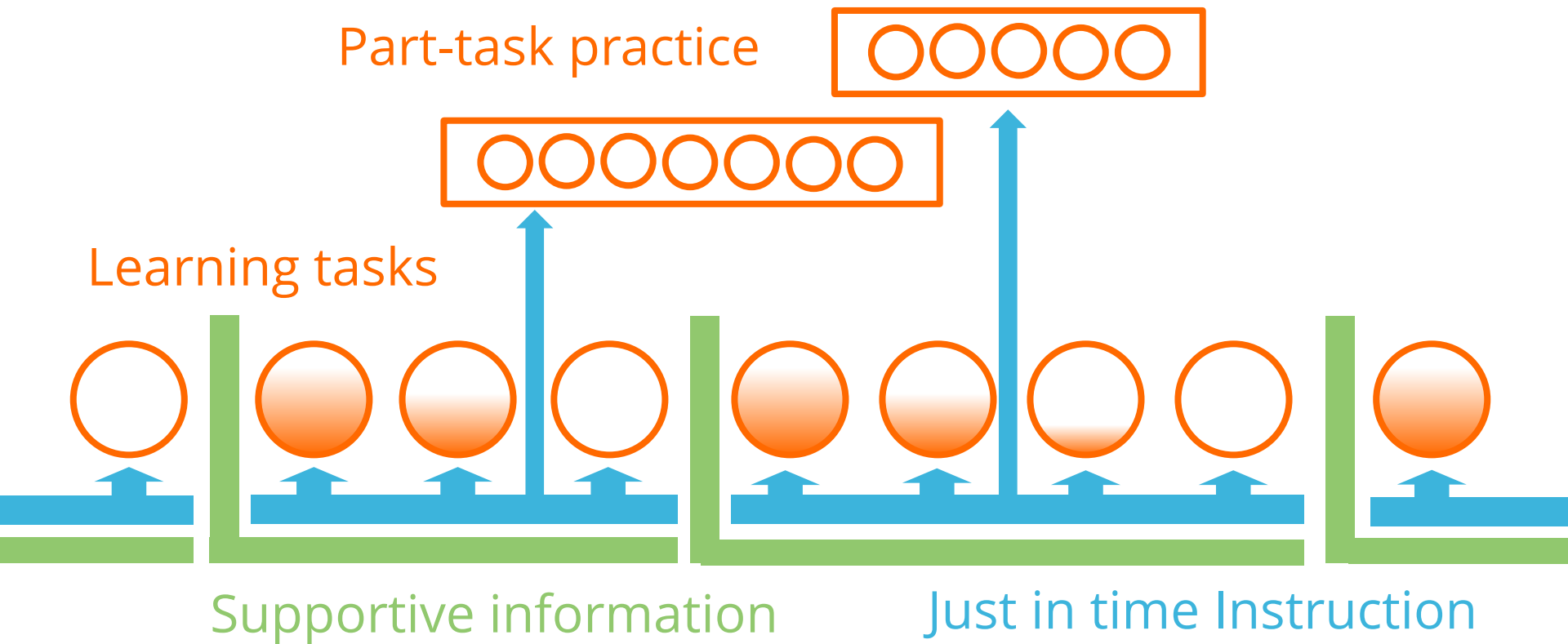
Erfolgskriterien identifizieren

DIDAKTISCHE KONZEPTION



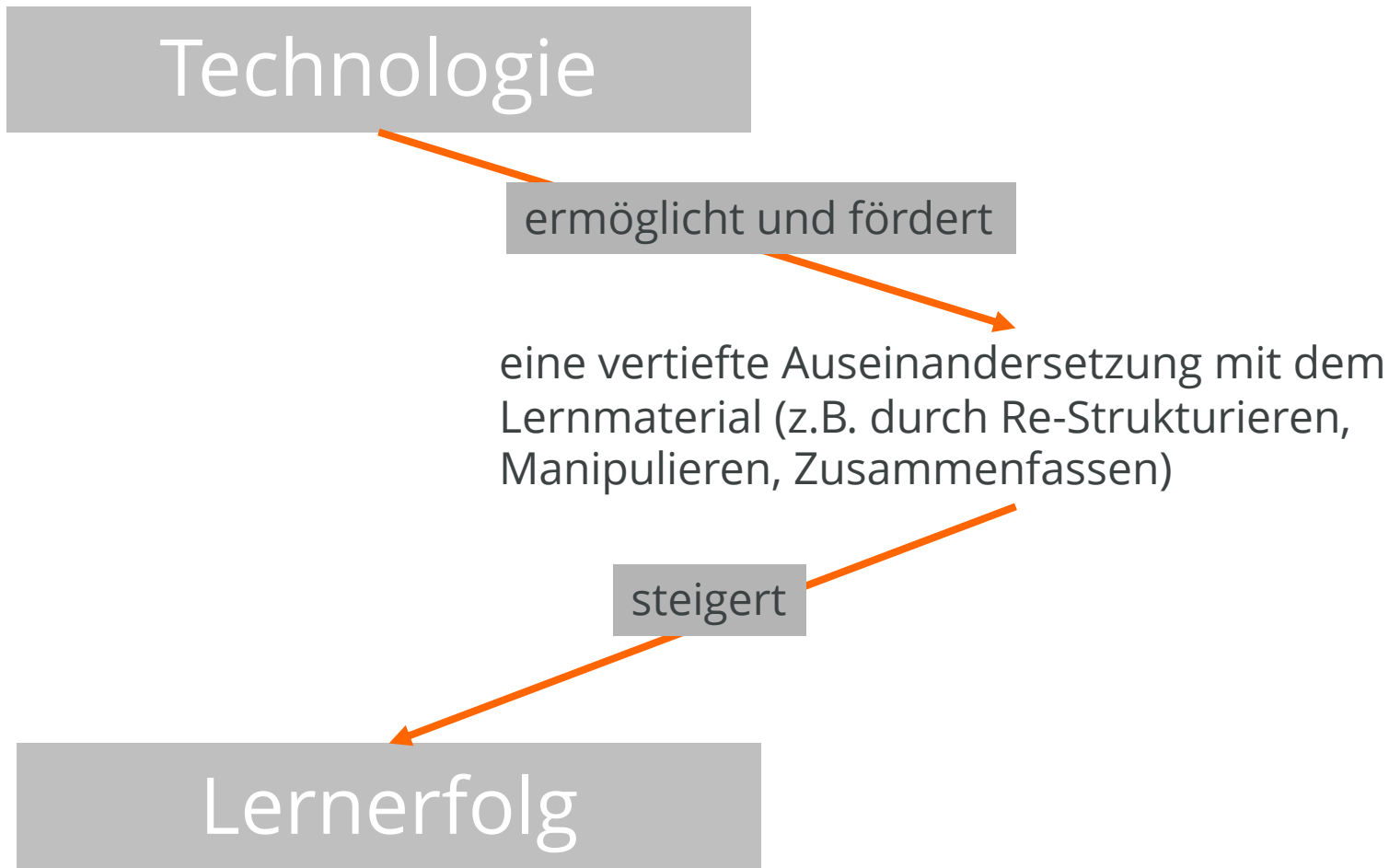
LERNFÖRDERLICHE INSTRUKTION

4C/ID Modell



Merriënboer, 1997

VERTIEFTE AUSEINANDERSETZUNG MIT DEM LERNINHALT



Bernard et al., 2014

WIE ENTSTEHT INTRINSISCHE MOTIVATION?

Kompetenz

- Ich bin zufrieden mit meiner Leistung.
- Ich erhalte Rückmeldung von Anderen.
- Was ich mache, kann ich gut.
- Ich kann meine Erfahrungen einbringen

Autonomie

- Ich entscheide, wie und was ich arbeite.
- Ich organisiere meine Arbeit selbst.
- Ich kann mitreden und Entscheidungen treffen.
- Ich übernehme Verantwortung.

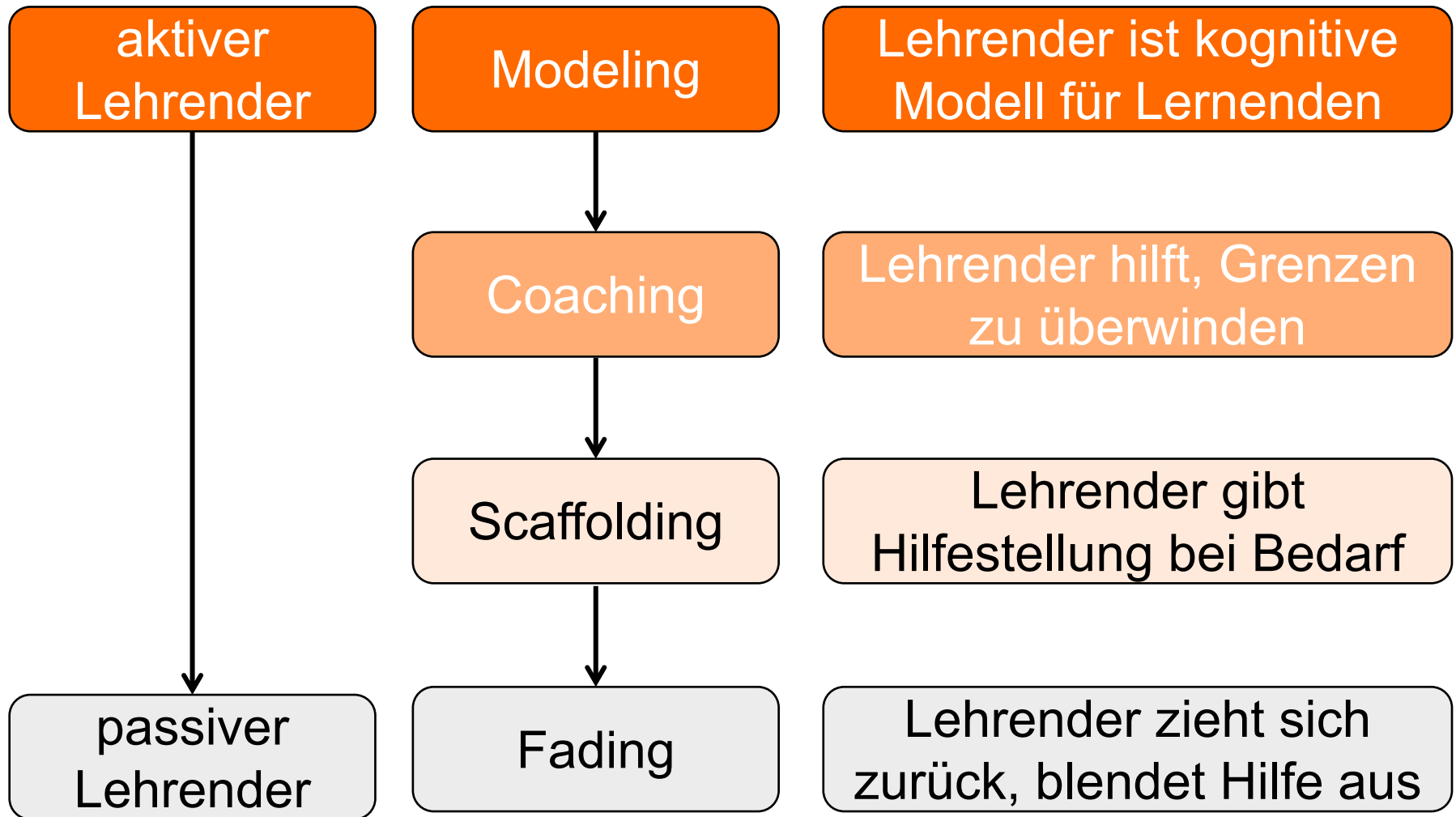
Eingebundenheit

- Ich gehöre dazu und vertraue den anderen Teammitgliedern.
- Ich fühle mich als Teil des Team.
- Ich bin gut informiert.
- Ich teile die Ziele meiner Organisation.

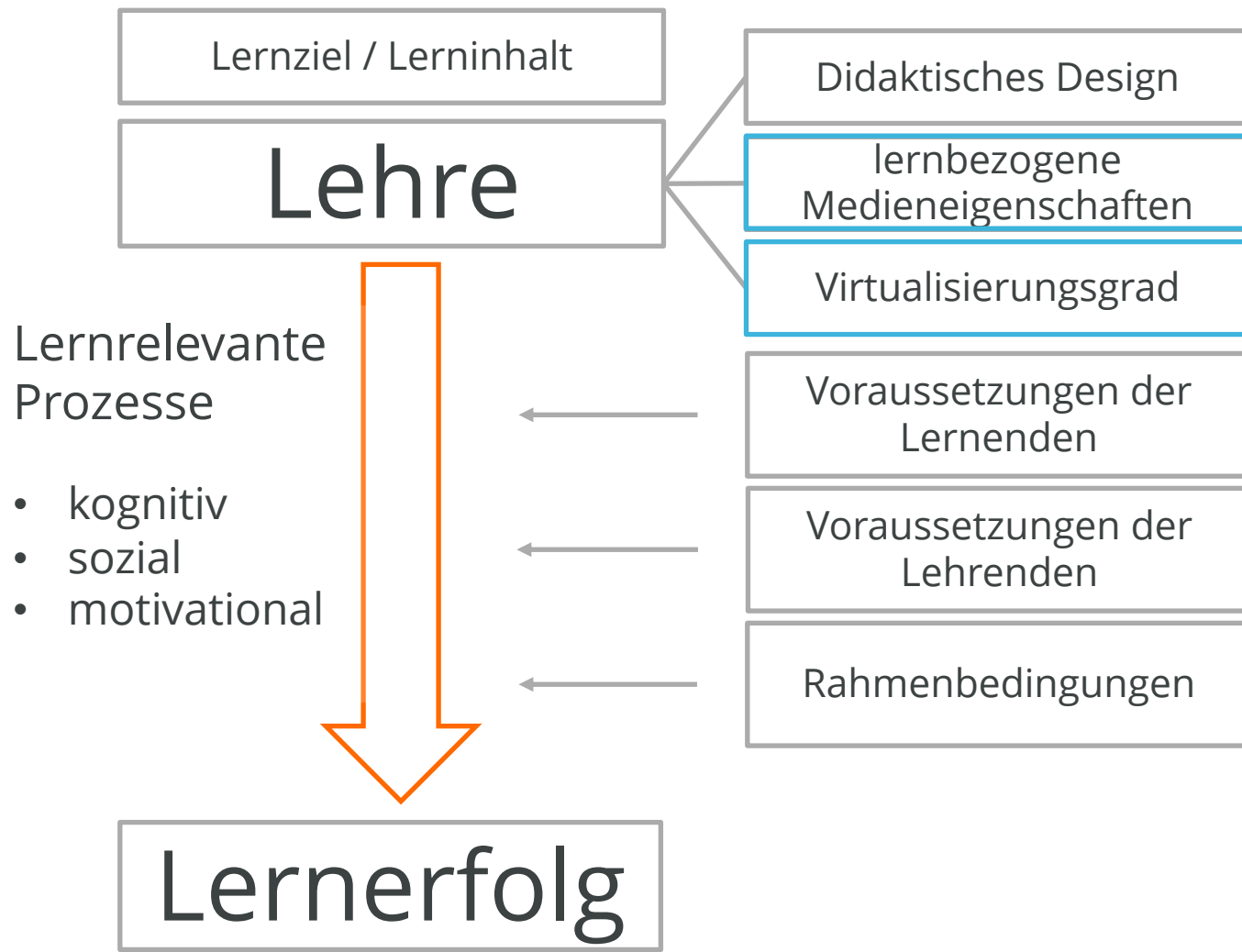
Ryan & Deci, 2000

LERNEN VON ANDEREN.

Scaffolding



#LEARNMAP RAHMENMODELL



DATENBANK FÜR PRAXISBEISPIELE

68 Praxisbeispiele [zur Ergebnisliste ↓](#)



68 Praxisbeispiele:

Stichworte ... 

 **Problemstellungen** 

- Hohe Komplexität der Lerninhalte
- Geringe Lernmotivation
- Passivität der Studierenden
- Heterogenes Vorwissen
- Geringe Selbstregulationsfähigkeit der Studierenden
- Begrenzte Möglichkeiten zum individualisierten Lernen
- Geringer Transfer in die Praxis
- Geringe Kompetenzorientierung in Prüfungs- und Bewertungsformen

 **Virtualisierungsgrad** 

 **Lerninhalte aus ...** 

EINREICHUNG VON PRAXISBEISPIELEN



www.e-teaching.org/community/digital-learning-map/formular.pdf

AutorIn **speichert** PDF-Formular und **beschreibt** Praxisbeispiel darin

AutorIn **sendet** das PDF-Formular (+ sonstige Dateien) an LearnMap-Team

LearnMap-Team **prüft** Praxisbeispiel: Verständlich? Korrekt?

LearnMap-Team **bespricht** Veränderungen mit AutorIn

Praxisbeispiel wird auf e-teaching.org **eingepflegt**

HERZLICHEN DANK FÜR IHR INTERESSE.

PROF. DR. JOHANNES MOSKALIUK

post@moskaliuk.com

<https://www.moskaliuk.com>

twitter.com/moskaliuk

