



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

faville
facilitators of virtual learning

Video 2.3.2

Inhalte für E-Learning

Transkript (deutsch)

FAVILLE-Partner

ASTRA - ZDRUZENIE PRE INOVACIE A ROZVOJ
Slowakei



DIE - Deutsches Institut für Erwachsenenbildung
Leibniz-Zentrum für Lebenslanges Lernen
Deutschland



ENTRE, s.r.o.
Slowakei



HOU – Hellenic Open University
Griechenland



HT srl
Italien



IDEK - AINTEK SYMVOULOI EPICHEIRISEON EFARMOGES
YPSILIS TECHNOLOGIAS EKPAIDEFSI ANONYMI ETAIREIA
Griechenland



UAb – Universidade Aberta
Portugal



Danksagung: FAVILLE wird durch das Programm Erasmus+ der Europäischen Union unter der Finanzhilfevereinbarung Nr. 2019-1-SK01-KA204-060711 kofinanziert

Haftungsausschluss: Die in dieser Veröffentlichung zum Ausdruck gebrachten Ansichten und Meinungen liegen in der alleinigen Verantwortung des/der Verfasser(s) und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Kommission wider.



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union



Vídeo 2.3.2

00:00

Hello. Willkommen bei „Inhalte für das E-Learning“. Mein Name ist Christopher Karachristos, und ich bin Instruktionsdesigner an der Hellenic Open University. Einer der schwierigsten Aspekte bei der Erstellung eines erfolgreichen E-Learning-Programms besteht darin, es mit relevanten, ansprechenden und nützlichen Lerninhalten zu füllen. In diesem Video geht es um die Definition von Bildungsinhalten für das E-Learning und um einige Kernelemente, die bei der Auswahl von Medienressourcen berücksichtigt werden müssen.

00:32

Was genau sind also Inhalte für E-Learning? In traditionellen Präsenzveranstaltungen werden die Lernaktivitäten von Lehrkräften durchgeführt und gesteuert, die den Lernenden wichtige Anleitungen zum Erreichen der Lernziele geben. In Online-Umgebungen, in denen die Anwesenheit von Lehrkräften begrenzt oder nicht vorhanden ist, spielt das Lehrmaterial eine sehr wichtige Rolle für den Wissenserwerb der Teilnehmenden. E-Learning-Inhalte unterscheiden sich von multimedialen Inhalten für den Präsenzunterricht. Zuallererst muss das Material von geeigneten Anweisungen zur Integration in den Bildungsprozess begleitet werden, damit die Lernenden es effektiv nutzen können. Es muss auch einige Mindestanforderungen erfüllen, damit es in das Lernmanagementsystem, über das es verfügbar sein wird, integriert werden kann.

01:19

Inhalte für E-Learning können aus verschiedenen digitalen Elementen bestehen, die von einfachen Lernressourcen wie Dokumenten und PowerPoint-Präsentationen bis hin zu interaktiven Inhalten, Simulationen und Videospielen reichen.

01:33

Die Entwicklung von E-Learning-Inhalten ist der Prozess der Zusammenstellung und Kombination relevanter digitaler Bildungsressourcen, die in der Phase der Unterrichtsgestaltung festgelegten Lernziele ergänzen. Der Prozess der Erstellung von Inhalten für einen E-Learning-Kurs ist der wichtigste Teil des E-Learning-Entwicklungsverfahrens, da verschiedene Parameter berücksichtigt werden müssen.

01:52



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union



Einige dieser Parameter sind die Interaktivität zwischen den Teilnehmenden, die Erfüllung des Umfangs und der Lernziele, die Qualität des Inhalts und seine universelle Anwendbarkeit durch die Ausrichtung an E-Learning-Standards. Achten Sie bei der Entwicklung von E-Learning-Inhalten sorgfältig darauf, das Arbeitsgedächtnis der Lernenden nicht zu überlasten, da dies dem Lernprozess abträglich sein kann. Die Entwicklung von qualitativ hochwertigen Inhalten ist für erfolgreiche E-Learning-Kurse sehr wichtig. Das Ausmaß der Entwicklung hängt jedoch von der Menge und Qualität des vorhandenen Bildungsmaterials und dem Bedarf an neuem Material ab. In den meisten Fällen ist es sehr wahrscheinlich, dass ein Satz an Materialien für ein bestimmtes Thema bereits vorhanden ist. Bei diesen Materialien kann es sich um technische Dokumentationen, Benutzerhandbücher, Kursunterlagen und Vorlesungsmitschriften, Präsentationen, dokumentierte Fallstudien, Fotos, Bilder, Grafiken, Tabellen und anderes Anschauungsmaterial handeln. Bei der Entwicklung von Lehrmaterial für einen Online-Kurs stehen Ersteller/innen von Lehrmaterial vor dem Dilemma, vorhandenes Lehrmaterial zu nutzen oder neues zu entwickeln. Es sollte beachtet werden, dass das Bildungsmaterial oft in gedruckter Form vorliegt und entsprechend digitalisiert und modifiziert werden muss, um als Inhalt für das E-Learning geeignet zu sein.

03:08

Bestehende Bildungsmaterialien und Ressourcen, die in traditionellen Kursen verwendet werden, können nicht automatisch als für das E-Learning geeignet betrachtet werden, wenn man sie nur digitalisiert und in einem Online-Kurs zur Verfügung stellt. E-Learning-Veranstaltungen unterscheiden sich von den traditionellen persönlichen Bildungsveranstaltungen und erfordern spezifische Formate für die Bildungsinhalte. Das Material muss sorgfältig ausgewählt und nach pädagogischen und multimedialen Grundsätzen umgestaltet werden. Es muss eine angemessene didaktische Unterstützung enthalten, damit die Lernenden während des gesamten Kurses selbstständig arbeiten können. Die Verwendung von vorgefertigtem Lehrmaterial hat den Vorteil, dass Zeit und finanzielle Mittel eingespart werden. Andererseits hat dieser Ansatz den großen Nachteil, dass die Eignung dieses Materials für das Erreichen der Ziele der pädagogischen Vermittlung gründlich geprüft werden muss, und dass es umgewandelt werden muss, wenn sich herausstellt, dass es nicht als solches verwendet werden kann. In jedem Fall sollte die Entwicklung von Inhalten auf dem Kursplan (oder Lehrplan) basieren, der die Lernziele und die zu behandelnden Themen beschreibt. Und die Sprache sollte direkt, informell, für unterschiedliche Menschen leicht verständlich sowie kultur- und geschlechtersensibel sein.

04:18



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union



Tony Bates schreibt in seinem Buch „Teaching in a Digital Age: Guidelines for Teaching and Learning“, dass im Bildungsbereich ein sehr breites Spektrum an Medien zur Verfügung steht: Text, Grafik, Audio (einschließlich Sprache), Video und Computer (einschließlich Animation, Simulationen und virtuelle Realität). Alle haben einzigartige Eigenschaften, die sie für das Lehren und Lernen nützlich machen. Sie werden in der Regel in Kombination eingesetzt.

04:43

Seiner Meinung nach muss die Wahl oder Kombination der Medien bestimmt werden durch a) die allgemeine Philosophie, die dem Unterricht zugrunde liegt, b) die Darstellungs- und Strukturanforderungen des Themas oder des Inhalts, c) die Fähigkeiten, die bei den Lernenden entwickelt werden müssen, d) die Vorstellungskraft der/des Lehrenden oder Ausbilders bei der Identifizierung möglicher Rollen für verschiedene Medien.

05:03

Eine Schwierigkeit bei der Gestaltung und Entwicklung von Lehrmaterial besteht oft darin, die beste Übereinstimmung zwischen Medien und gewünschten Lernergebnissen zu finden. Die Forschung hat gezeigt, dass es drei Kernelemente gibt, die bei der Entscheidung über die zu verwendenden Medien berücksichtigt werden müssen. Diese sind die Darstellung des Inhalts, die Struktur des Inhalts und die Entwicklung von Fähigkeiten.

05:25

Laut Gavriel Salomon, Forscher an der israelischen Universität Haifa, unterscheiden sich Medien wie Text, Ton, Grafik usw. darin, inwieweit sie verschiedene Arten von Inhalten *darstellen* können, weil sie sich in den Symbolsystemen unterscheiden, die sie zur Codierung von Informationen verwenden. Es gibt also einen Unterschied zwischen einer schriftlichen Beschreibung, einer direkten Erfahrung, einem Video und einer Computersimulation desselben Lernkonzepts. Es werden verschiedene Symbolsysteme verwendet, die unterschiedliche Informationen über ein und dasselbe Konzept vermitteln. Bei einem Konzept zum Experimentieren mit Vanadium, einem chemischen Element, können die Informationen beispielsweise aus Texten zu diesem Element, aus der Beobachtung von Experimenten in simulierten Umgebungen oder aus Animationen über die Struktur des Elements gewonnen werden. Ein großer Teil des Lernens erfordert die geistige Integration von Inhalten, die über verschiedene Medien und Symbolsysteme erworben wurden.



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union



06:16

Bates stellt fest, dass sich Medien auch in der Art und Weise unterscheiden, wie sie Inhalte *strukturieren*. Bei Texten und Audiodateien werden die Inhalte in der Regel nacheinander präsentiert, obwohl mit diesen Medien auch parallele Aktivitäten dargestellt werden können (z. B. verschiedene Kapitel über Ereignisse, die gleichzeitig stattfinden). Andererseits sind Computer besser in der Lage, die Wechselbeziehungen zwischen mehreren Variablen, die gleichzeitig im Bildungsprozess auftreten, darzustellen oder zu simulieren. Computer können auch alternative Routen durch Informationen verarbeiten. Diese Funktion ist auch in E-Learning-Inhalte integriert. Der Themenbereich bestimmt die Art und Weise, in der die Informationen strukturiert werden müssen. So strukturieren beispielsweise die Naturwissenschaften oder die Geschichtswissenschaft den Inhalt auf eine bestimmte Art und Weise, die durch die interne Logik des Fachgebiets bestimmt wird. Folglich erfordern die verschiedenen Themenbereiche ein unterschiedliches Gleichgewicht der Medien. Das bedeutet, dass Fachexperten zusammen mit den Inhaltsentwicklern die geeigneten Medienelemente auswählen und sicherstellen müssen, dass die gewählten Medien den strukturellen Anforderungen des Fachgebiets entsprechen.

07:20

Medien unterscheiden sich auch darin, inwieweit sie zur Entwicklung verschiedener Fähigkeiten wie intellektueller, psychomotorischer oder affektiver Fähigkeiten beitragen können. Es wurde viel darüber geforscht, welchen Grad an kognitivem Lernen die verschiedenen Medien im Lernprozess erreichen. Die Forscher sind sich einig, dass das *Verstehen* das Mindestmaß an intellektuellem Lernerfolg für die meisten Bildungsressourcen darstellt. Auf der höchsten Stufe der Fähigkeiten steht die *Anwendung* des Gelernten auf neue Situationen. Hier wird es notwendig, Fähigkeiten zur Analyse, Synthese und Bewertung zu entwickeln. Ein erster Schritt besteht also darin, Lernziele oder -ergebnisse sowohl in Bezug auf den Inhalt, als auch auf die Fähigkeiten zu ermitteln, wobei man sich bewusst sein muss, dass der Einsatz einiger Medien zu neuen Möglichkeiten in Bezug auf die Lernergebnisse führen kann.



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

