

The background features a light blue gradient with several overlapping, wavy, organic shapes in various shades of blue and teal, creating a modern, fluid aesthetic.

SupraTix

1. Aufgabe: Was würdet ihr als E-Learning bezeichnen?

Bitte notiert in 2-3 Minuten all das, was ihr unter E-Learnings zählen würdet. Benutzt dafür die Werkzeuge des Virtual Classrooms.

Anmerkung:

Leider liegt zum jetzigen Zeitpunkt die Raumaufzeichnung vom BBB noch nicht vor, sodass ich eure Kommentare und Einschätzungen noch nicht einarbeiten konnte. Nichts desto trotz möchte ich euch die hier dargestellten Informationen nicht vorenthalten. Sobald die Aufzeichnung da ist, werde ich eure Ergänzungen hier vornehmen und die neueste Version in den Lernpfad bringen laden.

Ich bitte um euer Verständnis und noch um etwas Geduld!

Andrea Bölke

Definition E-Learning

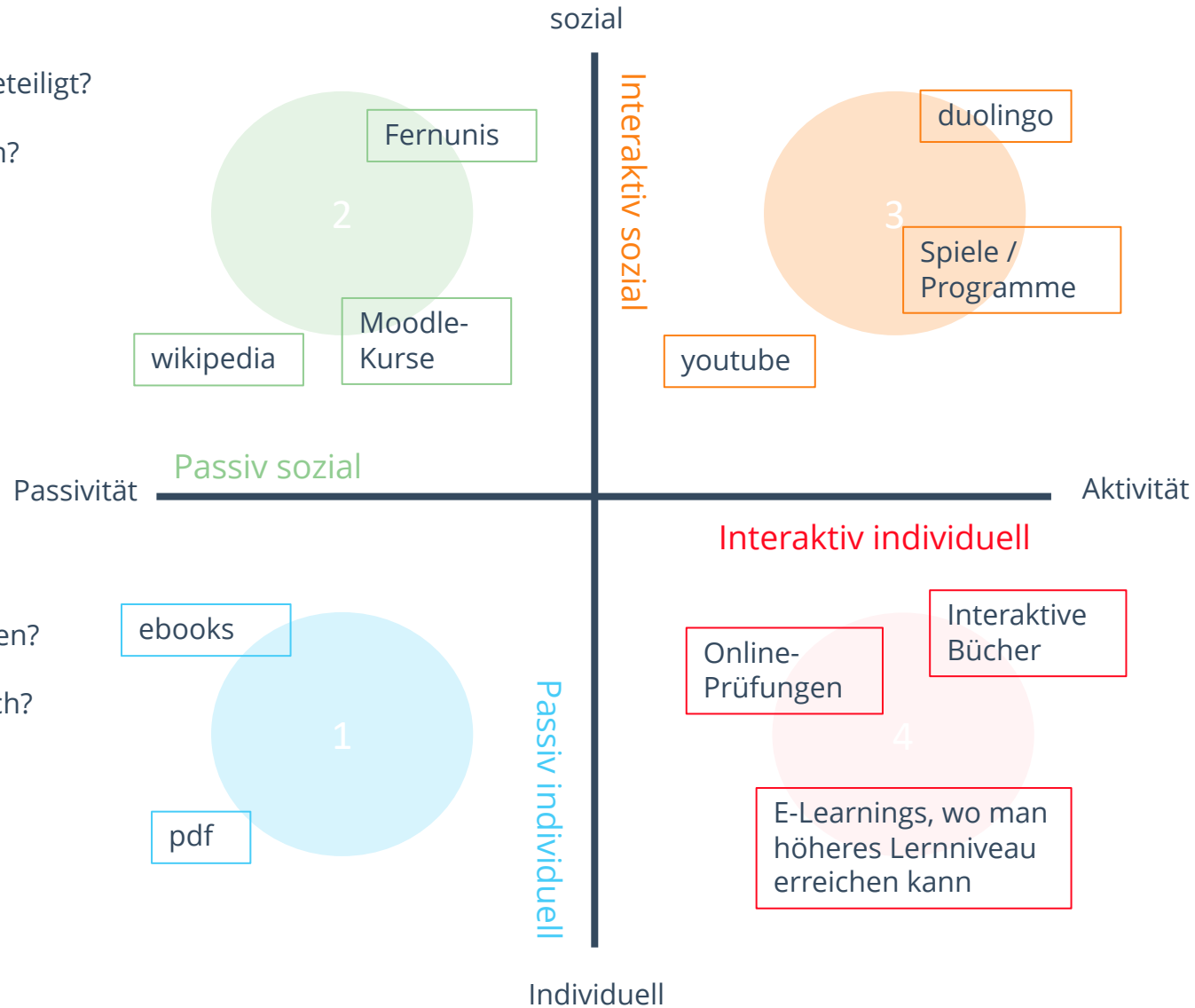
(Terpsta, Veeger, Kaal & Bakker, 2013)

Als E-Learning bzw. digitales Lernen bezeichnet man jede Form des Lernens (Anmerkung: Training, Lernmaterial, etc.) mit Hilfe digitaler Mittel, wie etwa Computer, Tablet oder Smartphone.



Arten / Module von E-Learnings - Sortierung erfolgt unter Aspekten der Kommunikation, die Vorgegebenheit des Lernweges und Interaktion

- Ist man beim E-Learning beteiligt?
- Ist Kommunikation möglich?
- Wird interagiert?



- Ist der Lernweg vorgegeben?
- Ist Kommunikation möglich?
- Wird interagiert?

- Werden aktiv Informationen gesammelt?
- Wird Input erwartet?
- Wird direkt kommuniziert?
- Lernt man miteinander / gegeneinander?
- Wird interagiert?

- Werden aktiv Informationen gesammelt?
- Wird Input erwartet?
- Wird direkt kommuniziert?

Überlegung: Was ist Google?

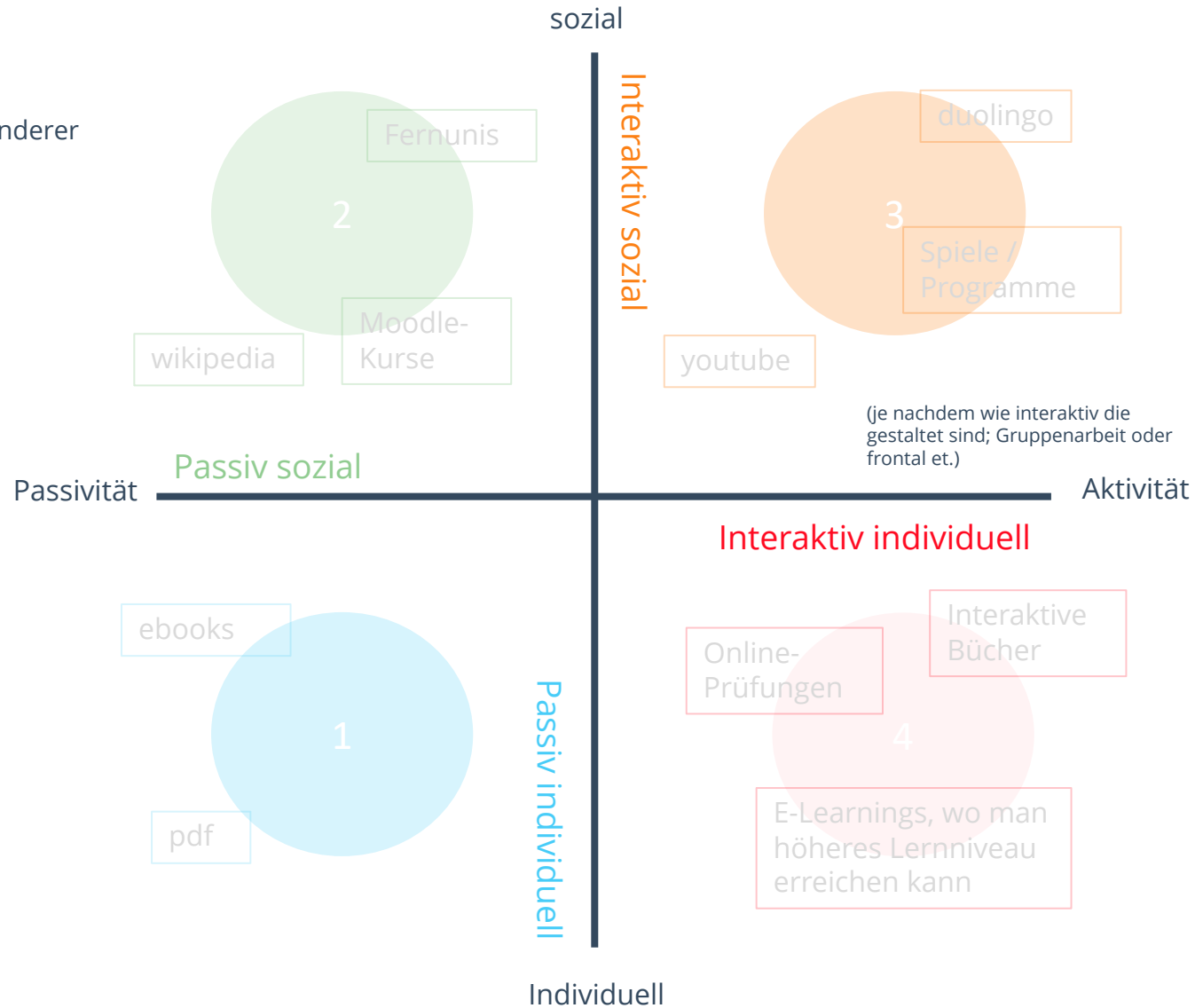
Erklärung der E-Learning-Quadranten



Arten von E-Learnings: Ergänzung (leuchtend blau) vom Digital Learning Day, 14.05.2020, 10:00 Uhr

(Terpsta, Veeger, Kaal & Bakker, 2013)

- Beteiligung am E-Learning
- Kommunikation möglich
- Abhängigkeit von Beiträgen anderer



- Lernweg ist vorgegeben
- Keine Kommunikation mit anderen
- Keine Interaktion zwischen Lernsystem und Lernenden

- Aktiv Informationen sammeln
- Lernsystem braucht Input von Lernenden
- Miteinander oder gegeneinander gelernt
- Interaktion zwischen Lernsystem und Lernenden
- Direkte Kommunikation

- Erreichen eines höheren Lernniveaus
- Interaktion zwischen Lernsystem und Lernenden
- Keine Kommunikation mit anderen

Überlegung: Was ist Google?
Auflösung:
Eine Bibliothek von Lernangeboten – also kein E-Learning.

Input #1: Analyse-Phase vom ADDIE-Modell

Aufgabe:

Nachdem ihr das 1. Material, die Tabelle zur Analyse-Phase des ADDIE-Modells, in der Hand hattet, würdet ihr sagen, dass euch ein Umgang damit leicht oder eher nicht so leicht fallen würde?

Anmerkung von SupraTix:

Die Tabelle der Analysephase dient wirklich eher der Gedankenstütze. Unserer Erfahrung nach ist es sinnvoll, das ADDIE-Modell mit seinen Phasen anhand eines konkreten Beispiels einmal durchzuexerzieren.

Vielleicht sogar noch ein zweites Mal. Mit der Zeit wird man nicht mehr die komplette Tabelle brauchen und ausfüllen, sondern nur noch das verwenden, was man zu einer effizienten und effektiven Zielerreichung (z. B. erstellen eines E-Learnings) benötigt.

Wir erstellen zumeist eine neue Datei in Word, meist in Tabellenform, in der wir die für uns wichtigen ADDIE-Fragen alle beantworten und auf das konkrete Beispiel anwenden. Diese Datei nutzen wir dann für interne und externe Feedbackschleifen.

Ergebnis:

1. Wie ist euer Feeling? Bitte sortiert euch in eine der Ecken. Nutzt die Werkzeuge des Virtual Classrooms

2. Feedback und Fragerunde an uns

Input #2: Analyse-Phase vom ADDIE-Modell: Lernziele nach Bloom

Aufgabe:

Nachdem ihr das 2. Material, die Tabelle zur Entwicklung von Lernzielen, in der Hand hattet, würdet ihr sagen, dass euch ein Umgang damit leicht oder eher nicht so leicht fallen würde?

Anmerkung von SupraTix:

Mit Lernzielen zu arbeiten ist am Anfang nicht leicht. Aber mit jedem E-Learning wird es besser. Wenn man sich an der strikten Satzformulierung orientiert und die Verbentabelle pro Ebene daneben legt, kann man die Formulierung von Lernzielen gut üben. Der Vorteil ist, dass formulierte Lernziele die Aufgabenstellungen / Testerstellungen (als Überprüfung, ob das Lernziel erreicht wurde) erleichtern.

Wichtig dabei ist, auf den Ist-Stand (z. B. das thematische Vorwissen) der Lernenden zu achten. Kann man Wissen auf den unteren Ebenen voraussetzen, kann man leicht bei komplexeren Lernzielen beginnen. Ist dem nicht so, müssen Lernende erst auf den unteren Wissenssebenen abgeholt werden. Manchmal muss dafür vielleicht erst noch ein Inhalt erstellt werden, der vorher nicht bedacht wurde.

Ergebnis:



Input #3: Design-Phase vom ADDIE-Modell: Bauplan einer Lernsession und die Wirbelsäule einer Geschichte

Aufgabe:

Nachdem ihr das 3. Material, die Tabelle zur Entwicklung von Lernzielen, in der Hand hattet, würdet ihr sagen, dass euch ein Umgang damit leicht oder eher nicht so leicht fallen würde?

Anmerkung von SupraTix:

Nachdem man die Lernziele entwickelt hat, erstellt man dazu instruktionale Ziele. Sollen die Lernenden z. B. den Umgang mit einem Reinigungsgerät beherrschen und dieses konfigurieren können, macht es Sinn eine Aufgabenanalyse zu machen. Was muss der Lernende zuerst tun, um das oberste Ziel erreichen und es erfolgreich abschließen zu können.

Sollte es sich um prozedurales Wissen handeln, sollte die Aktivität, die im realen Leben stattfindet, sich auch im E-Learning wiederfinden. Das erleichtert die Übertragung des Wissens und Könnens auf das reale Leben. Hier kommt es natürlich auch auf die Leistung der Plattform an, mit der man das E-Learning erstellt.

Storytelling nutzen wir, um die Aufmerksamkeit der Lernenden zu bekommen und sie zum Weiterlernen zu motivieren. Meist wird bei uns daraus eine Art Startmenü generiert, auf dem sich die Lernenden dann relativ frei bewegen und lernen können. Nach dem Erfüllen einer Zwischenaufgabe, kann dann ein Storyende "freigespielt" werden. Auch bei Testaufgaben kann auf die Story Bezug genommen werden. Ebenso im interaktiven tutoriellen Feedback nach dem Lösen einer Aufgabe.

Ergebnis:



Input #4: Angeleitete Einführung in den Creator (Teach back und think aloud – Technik)

Aufgaben:

SupraTix führt vor und danach seid ihr dran! Wir schauen euch bei euren ersten Schritten über die Schulter.

- Dashboard des Creators + vereinzelt Erklärungen
- alle integrierten Inhalte, z. B. über blauen Kasten rechts, Inhalte > alle anzeigen
- Kanban-Board mit Entwicklungsprozessschritten für einzelne Inhalte einseh- und verwendbar
- Erst Inhalte im Creator erstellen und / oder hochladen > diese Inhalte müssen über das Schloss geschlossen werden > dann Ordner erstellen (z. B. DLD) im Dash-Board des Creator > Ordner anklicken und befüllen mit allen wichtigen Inhalten und Tests, die dazu gehören > Ordner schließen → erst dann kann er von anderen gesehen werden
- Tests erstellbar über blauen Kasten und „Neu“ – Fragen Antworten und Feedback bei richtig oder falsch
- Inhalt erstellen über blauen Kasten und „Neu“ > Auswahl Text/Bild → dann öffnet sich Webeditor
- Was sind Container-Vorlagen, Medien > Elemente > Typographie: Page-Header in Container ziehen, Hintergrund- und Schriftfarbe ändern (über Inspektor), Icon hinzufügen, Medien > Bild hochladen (von Bibliothek oder vom Computer hochladen), Bild-Template via drag-and-drop, Auge (= Lernendenansicht), columns, verschiedene Anzeigemodi (Handy, Tablet, Computer), Entwickler-Ansicht im Browser

Anmerkung von SupraTix:

Der Creator ist ein Webeditor, bei dem man die Möglichkeit hat, Lerninhalte via Drag-and-drop (anfassen, halten, ziehen, an der richtigen Stelle loslassen) in HTML5 zu erstellen. Für Interaktivitäten im E-Learning können wir auch Templates vorgeben (z. B. 2 Buttons auf der rechten Seite). Man spart Zeit, indem man Codes kopiert und diese dann individuell bearbeitet. Natürlich kann man sich auch Vorlagen anlegen (praktisch für das Anlegen eines CIs). Aber man kann auch in den Code-Editor gehen, um Interaktivitäten zu erweitern oder sie ggf. abzuändern (z. B. was auf den Buttons drauf stehen soll). Programmierhilfen gibt es im Internet – auch wir nutzen die hin und wieder.

Jetzt kommt die Vorarbeit der Design-Phase zum Tragen. Wie ist das Bild angeordnet, wie der Text, gibt es Seiten oder gibt es nur eine und man scrollt man bis ganz nach unten (eher unüblicher geworden).

Ergebnis:



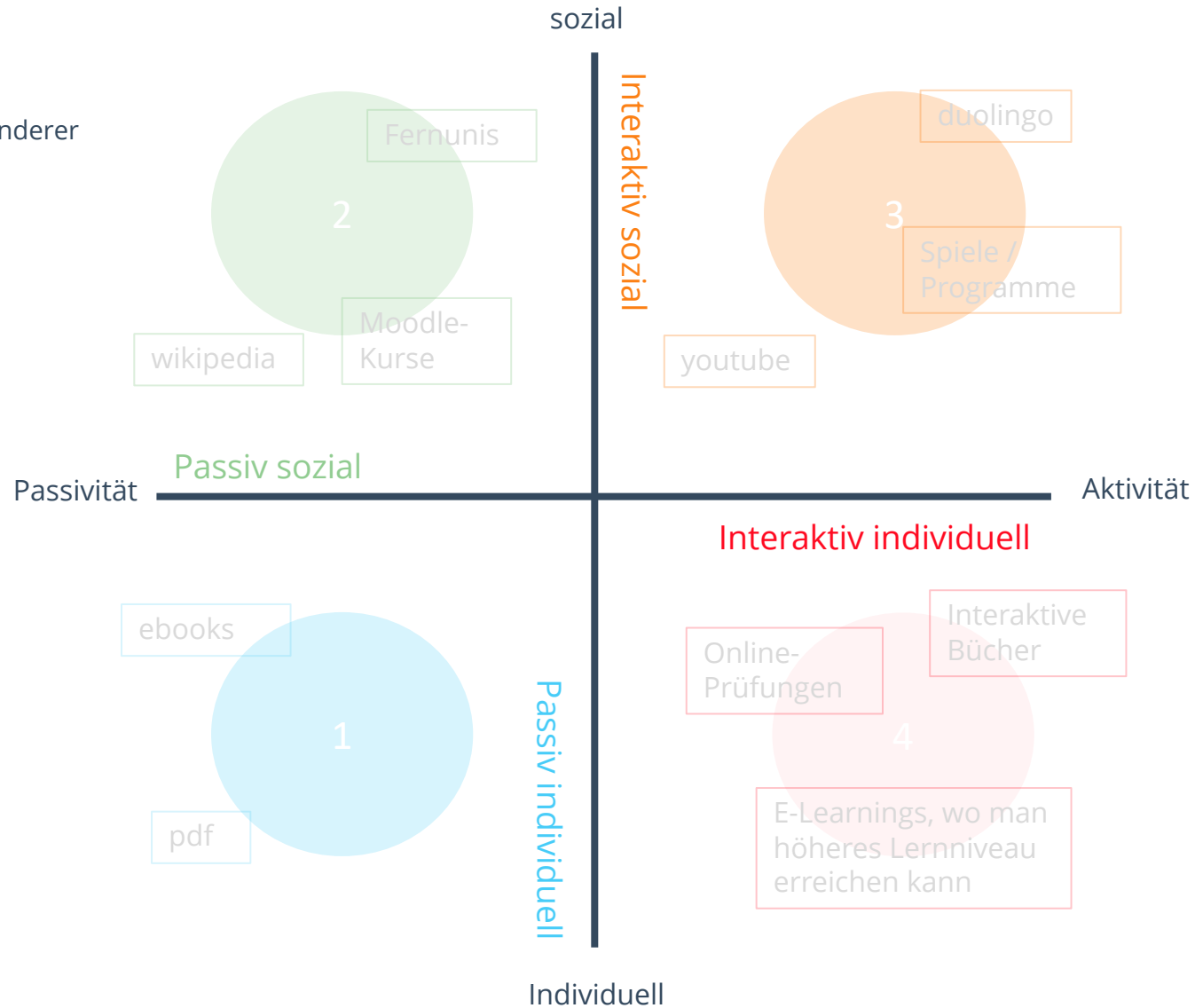
Abschlussaufgabe:

Nehmen wir an, ihr seid die Phasen des ADDIE-Modells durchlaufen und habt euer erstes E-Learning in den Creator gebracht. In welchen Quadranten der Arten von E-Learnings würdet ihr es packen?

Arten von E-Learnings: Ergänzung (leuchtend blau) vom Digital Learning Day, 14.05.2020, 10:00 Uhr

(Terpsta, Veeger, Kaal & Bakker, 2013)

- Beteiligung am E-Learning
- Kommunikation möglich
- Abhängigkeit von Beiträgen anderer



- Lernweg ist vorgegeben
- Keine Kommunikation mit anderen
- Keine Interaktion zwischen Lernsystem und Lernenden

- Aktiv Informationen sammeln
- Lernsystem braucht Input von Lernenden
- Miteinander oder gegeneinander gelernt
- Interaktion zwischen Lernsystem und Lernenden
- Direkte Kommunikation

- Erreichen eines höheren Lernniveaus
- Interaktion zwischen Lernsystem und Lernenden
- Keine Kommunikation mit anderen

Überlegung: Was ist Google?
Auflösung:
Eine Bibliothek von Lernangeboten – also kein E-Learning.

SupraTix



facebook.com/supratix



twitter.com/supratix_de



info@supratix.com



+49 351 33948400

**Ihr Lernerlebnis.
Zusammen zu nachhaltigen Schulungserfolgen.**