

Ein didaktisches Modell für partizipative eLearning-Szenarien – Forschendes Lernen mit digitalen Medien gestalten

Jahrestagung der GMW „Digitale Medien für Lehre und Forschung“
in Zürich (CH), 13.-15.09.2010

Mit formalen Lernumgebungen ist es,
wie mit dem „Geist aus der Flasche“:



Mit formalen Lernumgebungen ist es,
wie mit dem „Geist aus der Flasche“:

Wenn man sie öffnet,
muss man in der Lage sein, sie zu meistern



Agenda

- [Kontext]
- [Modell]
- [Beispiel]
- [Diskussion]
- [Fazit]

[Kontext]: Forschendes Lernen

- „Es gehört, idealtypisch gesehen, zweifellos zu Forschendem Lernen, dass die Studierenden selbst eine sie interessierende Frage- bzw. Problemstellung entwickeln (insofern: lernerzentriert) oder sich für eine solche durch den Lehrenden gewinnen lassen. Aber diese sollte nicht nur zufällig subjektiv bedeutsam (insofern nicht nur an den Studierenden orientiert), sondern, ähnlich wie bei Forschern, auf die Gewinnung neuer Erkenntnis gerichtet sein.“ (Huber, 2004, S. 32).
- Zuordnung zum Spektrum einer konstruktivistisch orientierten Didaktik

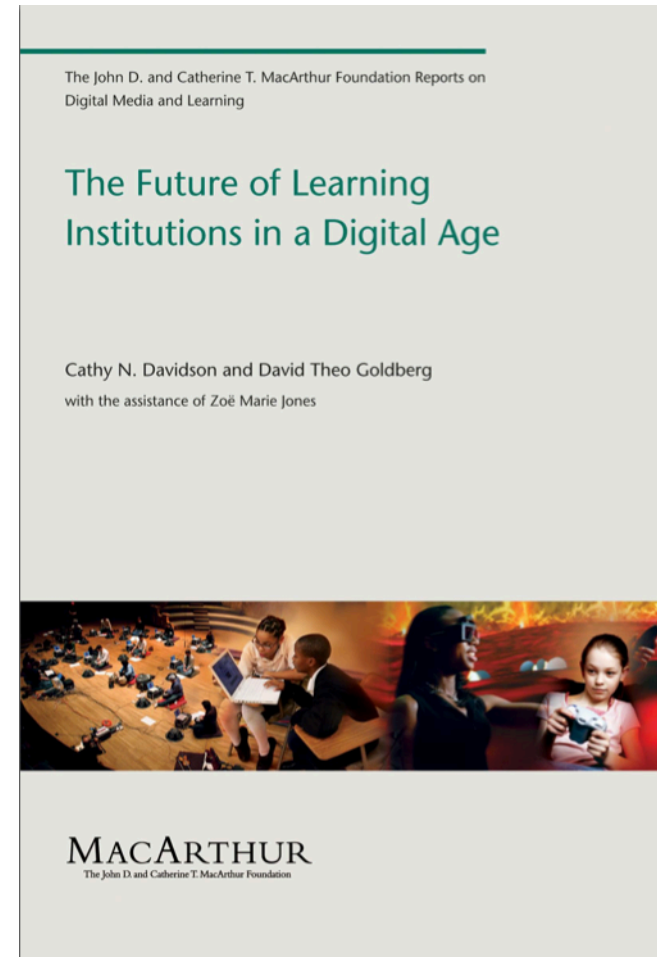
[Kontext]: Partizipatives Lernen

- „Partizipation ist ein Schlüsselanliegen einer konstruktivistischen Didaktik“ (Reich 2008)
- Fokus: Ermöglichung eines partizipativen Lernstils in der Lehre

„Grundsätzlich sollen aus dieser Sicht Lehrende und Lernende bei allen Gegenständen des Unterrichts und allen Planungen (zumindest in Phasen) gemeinsam vorgehen und sich miteinander darüber abstimmen, was, wie, in welcher notwendigen und hinreichenden Reichweite, mit welchen Optionen und unter welchen Maßstäben gelehrt und gelernt werden soll.“ (Reich 2008)

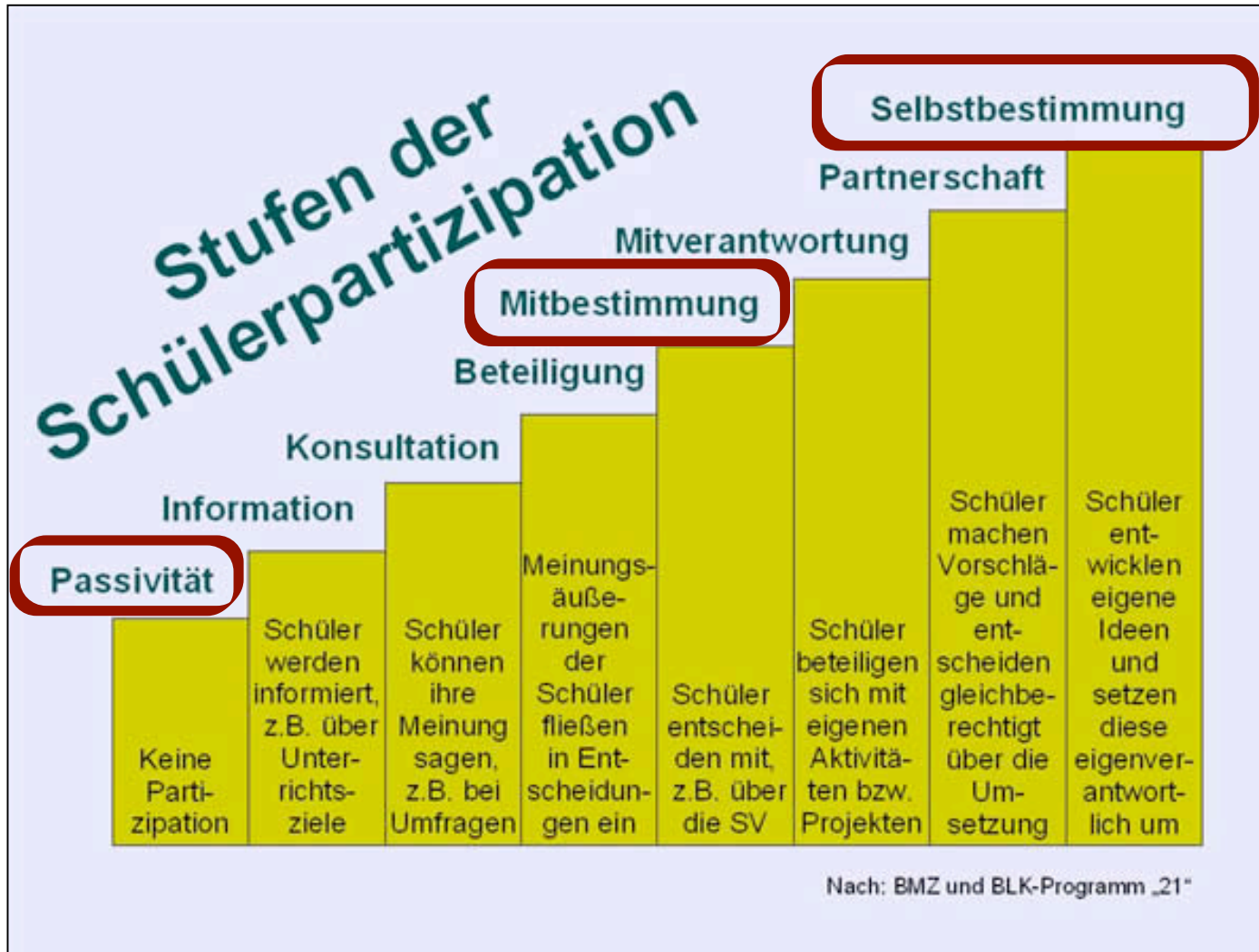
[Kontext]: Participatory Learning

„Participatory learning includes the many ways that learners (of any age) use new technologies to participate in virtual communities where they share ideas, comment on one another's projects, and plan, design, implement, advance, or simply discuss their practices, goals, and ideas together.“



(Davidson & Goldberg, 2010)

[Kontext]: Stufenmodell I



[Kontext]: eLearning 2.0

eLearning 2.0 meint die Adaption des Web 2.0-Konzepts auf die Gestaltung von formalen Lern- und Lehrprozessen mit digitalen Medien unter Verwendung von Social Software.

[Modell]: Hintergrund

- Weiterentwicklung der Überlegungen zu eLearning -Szenarien von Schulmeister, Mayrberger, Breiter, Hoffmann & Vogel (2008)
- Kriterien für die Entwicklung eines Szenarienmodells mit Orientierung an nominalen Skalen
 - 1) Überschneidungsfreiheit
 - 2) Polarität von Skalen im Sinne von logischen, semantischen oder quantitativen Gegensatzpaaren
 - 3) potentielle Varianten der Abstufung von Szenarienbeispielen
- heuristischen, modellhafte Beschreibung und Vereinfachung von Unterschieden zwischen eLearning-Szenarientypen
- kein Anspruch, die didaktische Realität mit den vielfältigen Möglichkeiten vollständig zu beschreiben
- Fokus: Spezifizierung für eLearning 2.0: Ausschnitt partizipative eLearning-Szenarien

[Modell]: Skalen für die Beschreibung von eLearning 2.0 -Szenarien

- (1) Grad der Virtualität: Präsenzveranstaltung – Virtuelles Seminar**
- (2) Größe der Lerngruppe: Individuelles Lernen – Lernen in Großgruppen
- (3) Grad der Synchronizität: Asynchron – Synchron**
- (4) Grad der Medialität: Digitale Ergänzung – Interaktivität
- (5) Grad der Kommunikation: Lernen mit Content – Lernen im Diskurs**
- (6) Grad der Aktivität der Lernenden: Rezeptives Lernen – Aktives Lernen**

[Modell]: Grad der Partizipation

- Partizipation werden die folgenden Unter-Skalen zugeordnet:
 - (1) geringer bis hoher Grad an Kommunikation und Interaktion
 - (2) geringer bis hoher Grad an Kollaboration und Kooperation
 - (3) geringer bis hoher Grad an Produktion von Inhalten
- ➔ **Grad der Virtualität + Synchronizität + Partizipation**

[Modell]: partizipativen eLearning-Szenarien

		asynchron	synchron		
geringe	S1	S2	geringe	Kommunikation & Interaktion	
hohe Partizipation	Kommunikation & Interaktion		-/+ <-----X-----> +		
	Kooperation & Kollaboration		-/+ <-----X-----> +		
	Produktion		-/+ <-----X-----> +		
	S7	S8	hohe Partizipation	Kommunikation & Interaktion -/+ <-----> +	
				Kooperation & Kollaboration -/+ <-----> +	
				Produktion -/+ <-----> +	

[Beispiel]: Partizipative eLearning-Szenarien

Iris' Blog

Konzepte von Medienkompetenz und Medienbildung



HOME FINDEN EINER FRAGESTELLUNG ZWISCHENFAZIT ÜBER E-PORTFOLIO ENDBETRAG

Mach mal leer!



23
11
2009

November 2009
M D M D F S S
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29
30
Dez »

KATEGORIEWOLKE

Digital Natives / Digital Immigrants

Mediale Lebenswelten von "Digital Immigrants" mediale

An unserer Hochzeit hatten Freunde Einwegkameras für Schnapsschüsse auf den Tischen ausgelegt. Besonders die Kinder waren ganz begeistert und knipsten ein Bild nach dem anderen. Als plötzlich der Film voll war kam meine Nichte zu mir, gab mir die Kamera und sagte: „mach mal leer!“ Als ich ihr erklärte, dass das eine Kamera mit Film ist und man diesen nicht leer machen könne sondern zum Entwickeln bringen muss und nicht auf dem Computer anschauen kann, schaute sie mich nur verständnislos an. „Das ist ja total doof!“ Warum gibt es denn sowas?“ Sofort war die Kamera und auch der Film vergessen. Sie hat nie danach gefragt, wie ihre Fotos geworden sind...

Dies ist meiner Meinung ein typisches Beispiel für die Unterschiede zwischen „Digital Natives“ und „Digital Immigrants“. Meine Nichte kannte von Anfang an nur Digitalkameras. Sie ist es gewohnt, so viele Fotos machen zu können, wie sie will, die besten auszuwählen und nicht Gelingen zu löschen um sie dann direkt zu vergessen. In meiner Kindheit habe ich noch überlegt, wie viele Fotos ich mache, da der Film irgendwann voll war und jedes entwickelte Bild Geld kostete. Wir mussten uns noch gedulden, um zu sehen wie die Fotos geworden sind, freuten uns darauf, wenn wir sie abholen konnten. An diesem Beispiel zeigt sich für mich, wie schnelllebig „Digital Natives“ mit Daten und Informationen umgehen. Es werden so viele Daten wie möglich gesammelt, schnell ausgewertet, welche brauchbar sind, die unnötigen gelöscht und vergessen. Diesen Umgang mit Daten benötigen die Kinder und Jugendlichen allerdings auch, um sich in der bestehenden Informationsflut unserer Zeit schnell zurechtfinden zu können. Diese Fähigkeit zur schnellen Selektion erspart ihnen, Energie für Unnötiges aufzubringen. Eine Kompetenz, die ich teilweise noch lernen muss, da ich mich von unnötigen Informationen stören und ablenken lasse (z.B. beim Durchlesen einer Internetseite auf der zusätzlich Werbung blinkt).

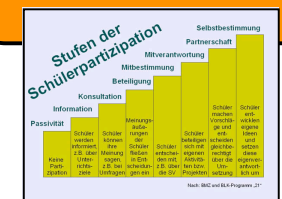
[Beispiel]: Forschende ePortfolio-Arbeit

	asynchron	synchron		
geringe Virtualität	S1	S2	geringe Partizipation	Kommunikation & Interaktion -/+ <—————> +
				Kooperation & Kollaboration -/+ <—————> +
	Produktion -/+ <—————> +			
	S3	S4	hohe Partizipation	Kommunikation & Interaktion -/+ <—————> +
Kooperation & Kollaboration -/+ <—————> +				
Produktion -/+ <—————> +				
hohe Virtualität	S5	S6	geringe Partizipation	Kommunikation & Interaktion -/+ <—X—————> +
				Kooperation & Kollaboration -/+ <—X—————> +
				Produktion -/+ <—————X—————> +
	S7	S8	hohe Partizipation	Kommunikation & Interaktion -/+ <—————> +
			Kooperation & Kollaboration -/+ <—————> +	
			Produktion -/+ <—————> +	

[Diskussion]

	asynchron	synchron		
geringe Virtualität	S1	S2	geringe Partizipation	Kommunikation & Interaktion -/+ <—————> +
				Kooperation & Kollaboration -/+ <—————> +
	Produktion -/+ <—————> +			
	S3	S4	hohe Partizipation	Kommunikation & Interaktion -/+ <—————> +
Kooperation & Kollaboration -/+ <—————> +				
Produktion -/+ <—————> +				
hohe Virtualität	S5	S6	geringe Partizipation	Kommunikation & Interaktion -/+ <—————> +
				Kooperation & Kollaboration -/+ <—————> +
	Produktion -/+ <—————> +			
	S7	S8	hohe Partizipation	Kommunikation & Interaktion -/+ <—————> +
Kooperation & Kollaboration -/+ <—————> +				
Produktion -/+ <—————> +				

Summe auf den
Unterskalen =
Stufe der
Partizipation



[Fazit]

- Modell taugt zur Planungsreflexion
 - Beispiel: E-Portfolio-Arbeit heißt nicht automatisch Partizipation und damit partizipatives Lernen oder Lernen 2.0
- Komplexität für die Praxis angemessen, aber unscharf („Regler“)
- Verzahnung eines passenden Stufenmodells mit dem Szenarienmodell
- Empirische Überprüfung
- Modell unterstützt das „meistern“ von Offenheit

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Juniorprofessorin Dr. Kerstin Mayrberger | <http://kerstin.mayrberger.de>



JOHANNES GUTENBERG
UNIVERSITÄT MAINZ