

Webseite: DAAD-Plattform
 Kurs: Modul 3: Lehren und Lernen mit elektronischen (Online-)Medien
 Buch: Formen des Lernens mit neuen Medien

Gedruckt von: Andrea Metz Birk
 Datum: Freitag, 10. April 2020, 17:34

Beschreibung

Baierl, A. F., Cabel, F., Fehrer, J., Tolstova, O., & Birk, A. (2019). *Arbeitspädagogische E-Learning-Didaktik*. In: Baierl, A. F. (Hrsg.), *Fachlehrerbücher Grundlagen und Konzepte des E-Lernens*. Kooperation zwischen Ludwig-Maximilians-Universität München (LMU), Institut für Medien und Informatik und Goethe-Institut e.V., Augsburg, 8 & 4 Kommunikationssysteme GmbH, S. 25-36.

Inhaltsverzeichnis

1. Unterteilung der Lernformen nach Schulz-Zander & Tulodziecki (2009)
 1.1. Individualisiertes Lernen
 1.2. Forschendes Lernen
 1.3. Forschendes Lernen am Beispiel der Sprachlernspiele
 1.4. Kollaboratives Lernen
 1.5. Produktorientiertes Lernen
2. Literatur

1. Unterteilung der Lernformen nach Schulz-Zander & Tulodziecki (2009)

Nach Schulz-Zander & Tulodziecki (2009) können die Lernformen unterteilt werden in

1. individualisiertes Lernen
2. forschendes Lernen
3. kollaboratives Lernen
4. produktorientiertes Lernen

1.1. Individualisiertes Lernen

Die Bewältigung komplexer Aufgaben erfordert oft die Kombination verschiedener Wissensbereiche und Kompetenzen. Da aber jeder Lernende ein unterschiedliches Vorwissen mitbringt, besteht in der Regel eine starke Heterogenität im Unterricht, die aber vor allem durch neue Medien angemessen angesprochen und produktiv genutzt werden kann. Das Angebot differenzierter Lernmöglichkeiten kann den individuellen Entwicklungsprozess unterstützen und somit auch zu einem größeren Erfolg bei der Bewältigung kollaborativer, produktorientierter Aufgaben führen (vgl. Schulz-Zander & Tulodziecki 2009: 41). Komplexe Lernsituationen bieten deswegen vielfältige Ressourcen, die je nach Bedarf von den Lernenden in Anspruch genommen werden können (eventuell nach Abstimmung mit dem Tutor). Diese sind: Aufgabensequenzen, Online-Wörterbücher, Online-Grammatiken, Spracherkennungssysteme, Linksammlungen, Tipps, Lernstrategien u.Ä.

Aufgabe I:

Auf der Plattform des Goethe-Instituts <http://digu.goethe.de> finden Sie viele digitale Werkzeuge für die Lehrpraxis. Notieren Sie, mit welchen Werkzeugen Sie das individualisierte Lernen in Ihrem Unterricht unterstützen würden. Geben Sie auch ein konkretes Beispiel, wie Sie die Werkzeuge einsetzen würden. Teilen Sie Ihre Ergebnisse hier.

1.2. Forschendes Lernen

Beim forschenden bzw. fallbasierten Lernen werden komplexe, realitätsnahe Aufgaben bearbeitet und zugleich ein individueller Zugang seitens der Lernenden durch Ausprobieren eigener Lösungsansätze ermöglicht (vgl. Problembasiertes Lernen nach Issing 2009 und Zumbach 2003; vgl. auch Edelmann 2000). Da dieses Ausprobieren und Experimentieren durch sprachliches Handeln stattfindet, können Lernende ihre Lernfortschritte im Sprachenwerb am Erfolg ihrer Handlungen testen (Roche et al. 2012). Die neuen Medien bieten in Bezug auf forschendes Lernen ein großes Potential, da sich dadurch höchst komplexe Zusammenhänge und Situationen ohne viel Aufwand (für die Lehrkraft) simulieren lassen. So sind einerseits der direkte Zugang zu zahlreichen Datenquellen (Internet oder Datensammlungen) hervorragende Werkzeuge für die Recherche und Entwicklung eigener Lösungen (vgl. Schulz-Zander & Tulodziecki 2009: 42). Andererseits können virtuelle Szenarien die Umsetzung der Lösungsstrategie visualisieren.

Aufgabe II:

Sie sind mit der Plattform <http://digu.goethe.de> bereits vertraut. Finden Sie dort nun einige Werkzeuge, mit denen Sie das individualisierte Lernen in Ihrem Unterricht unterstützen würden. Erstellen Sie einen Unterrichtsentwurf mit einem der Werkzeuge.

Laden Sie Ihr Ergebnis hier hoch.

1.3. Forschendes Lernen am Beispiel der Sprachlernspiele

In den letzten Jahren wurden verstärkt Sprachlernspiele entwickelt, mit denen das spielerische, forschende Lernen von Sprachen gefördert werden kann. Bei solchen Sprachlernspielen steht jedoch nicht der Unterhaltungsfaktor des Spiels im Vordergrund, sondern dessen Bildungsziel, das heißt die Lernprozesse, die durch das Spiel angegangen werden können. Daher werden diese Lernspiele *serious games* genannt (Englisch für „ernste Spiele“). Für das Sprachenlernen bieten (Computer-)Spiele zahlreiche Vorteile. Sie erlauben die Bearbeitung von reichhaltigen Szenarien mit zahlreichen Interaktionen und Simulationssituationen, die im Präsenzunterricht sonst nur mit enormem Aufwand realisierbar sind, sie ermöglichen multiple Wege zur Erreichung der Ziele im Spielzenario und damit unterschiedliche Möglichkeiten sprachlichen Handelns, sie verbinden die Erreichung der Ziele im Spiel mit dem Erwerb bildungsrelevanter Kompetenzen auf eine motivierende Weise.

Aufgabe III:

Beschreiben Sie am Beispiel des Sprachlernspiels *Lernabenteuer Deutsch – Das Geheimnis der Himmelscheibe*, welche Aspekte des Spiels den Nutzer zur Teilnahme motivieren. Sie können sich unter <https://www.goethe.de/lep/pr/lab/htm.html> das Video sowie die anderen Infos zum Spiel anschauen. Wenn Sie auf rechts auf „im Web spielen“ klicken, können Sie das Spiel kostenlos testen.

Teilen Sie Ihre Ergebnisse hier.

1.4. Kollaboratives Lernen

Lernen findet nicht nur durch mentale Operationen im Kopf des Lernenden statt, sondern entsteht auch durch die Interaktionen mit der Umwelt und den Individuen eines konkreten sozio-kulturellen Raums (Wygotski 1986). Medientechnisch können kollaborative Lernprozesse durch Chat, Forum, Wikis und Whiteboard unterstützt werden. Darüber hinaus bieten Anwendungen zur gemeinsamen Erstellung von Concept Maps wie CMaps Tool (<http://cmap.jhnc.us>) auch die Möglichkeit, multimediale Materialien kooperativ zu gestalten. Mit dem CMaps Tool, das kostenlos von der Website des Institute for Human and Machine Cognition (IHMC) heruntergeladen werden kann, können die Concept Maps nicht nur von mehreren Lernenden auf dem Server des IHMC gleichzeitig bearbeitet werden, sondern sie können auch mit allerlei Dateien versehen werden (Videos, Audios, Text, Bilder, Aufgabensequenzen und vieles mehr).

1.5. Produktorientiertes Lernen

Der Erfolg des Sprachenlernens kann an den Handlungen selbst beobachtet werden (vgl. Roche et al. 2012). Damit das gelingt, muss der/die Lernende die Handlung ausführen und die Ergebnisse kontrollieren und bewerten können. Das produktorientierte Lernen betont folgerichtig diesen Aspekt und fördert die Orientierung des Lernprozesses an der Erstellung und Veröffentlichung eines konkreten, greifbaren Produktes. Die neuen Medien bieten ein enormes Potenzial zur Unterstützung der Präsentation und Veröffentlichung von Ergebnissen. So lassen sich Interviews für Unterrichtszwecke beispielsweise mit dem Programm *Zoom* realisieren (siehe Abbildung 1). Die Lernenden erscheinen dabei nicht nur über den Text, sondern sie gestalten die Bühne, bestimmen die Kameraperspektive, legen die Rollen fest und stellen die persönlichen Merkmale der Schauspieler/figuren nach Wunsch ein. Der Text wird in das entsprechende Feld eingegeben und wird automatisch von den Figuren ausgesprochen.

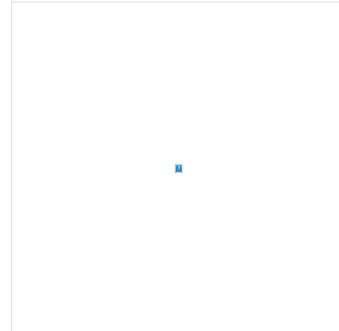


Abb. 1: Programm *Zoom* (Quelle: <http://www.4088chatapp.com>)

Neben den Blogs und Websites finden sich weitere, sehr verbreitete internetbasierte Formen der Präsentation und Veröffentlichung von Lernprodukten:

<https://edu.glogster.com/>
<http://wiki.zum.de>
<http://brezi.com/>
<http://www.stpmap.de/>
<http://www.grafficecreator.net>
<http://www.wordle.net>
<http://www.spiele.com/spiele/techno/loechen.html>
<http://www.digitalelects.com/German.htm>
<https://audio-lingua.eu>

Aufgabe IV:

Sie haben in diesem Abschnitt die wichtigsten Aspekte des produktorientierten Lernens sowie einige digitale Werkzeuge kennengelernt. Recherchieren Sie nun auf der Website des Goethe-Instituts <http://digu.goethe.de> nach Werkzeugen, mit denen das produktorientierte Lernen unterstützt werden kann. Überlegen Sie sich dann ein Beispiel für eine Aufgabe, in der einige dieser Werkzeuge zur Erstellung eines Lernproduktes eingesetzt werden könnten.

Laden Sie Ihr Ergebnis hier hoch.

2. Literatur

- Edelmann, Walter (2000): *Lernpsychologie*. Weinheim: Beltz.
- Issing, Ludwig J. (2009): *Psychologische Grundlagen des Online-Lernens*. In: Issing, L. J. / Klmsa, P. (Hrsg.): *Online-Lernen. Handbuch für Wissenschaft und Praxis*. München: Oldenbourg, S. 19-34.
- Marr, Ann C. (2010): *Serious Games for the Informations- und Wissensvermittlung: Bibliotheken auf neuen Wegen*. Wiesbaden: Dinges & Frick.
- Moskaliuk, Johannes / Kimmere, Joachim / Cress, Ulrike (2012): *Collaborative knowledge building with wikis: The impact of redundancy and polarity*. *Computers and Education*, 58, S. 1049-1057.
- Roche, Jörg/Reher, Janina/Elmic, Mirjana (2012): *Focus on Handlung. Zum Konzept des handlungsorientierten Erwerbs sprachlicher, sozialer und demokratischer Kompetenzen im Rahmen einer Kinderakademie*. Münster, Lit-Verlag.
- Schulz-Zander, Renate / Tulodziecki, Gerhard (2009): *Pädagogische Grundlagen für das Online-Lernen*. In: Issing, L. J. / Klmsa, P. (Hrsg.): *Online-Lernen. Handbuch für Wissenschaft und Praxis*. München: Oldenbourg, S. 35-45.
- Wygotski, Lew S. (1986): *Denken und Sprechen*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Zumbach, Jörg (2003): *Problembasiertes Lernen*. Münster: Waxmann.