

[eduContent]

Reflexionen zu aktuellen Themen aus <http://www.eduContent.info>

[Nr. 2]

Inter-aktives eLearning – wie geht das?

von a|c|wagner

Am 27.07.04 stellte das MASIE Center sein eBook „701 e-Learning Tips“ zum freien Download zur Verfügung. Darin enthalten: Ideen und Erfahrungen von zahlreichen internationalen Lern- und Trainings-Professionals aus aller Welt.

Thema: „Was beim Einsatz von eLearning zu bedenken sei.“

Die Ergebnisse im provokanten Überblick ...

1. Verschwende nicht die kostbare Zeit der Lernenden!

Definiere klare Lernziele. Setze diese kurz & bündig, abwechslungsreich und maximal interaktiv um. Jede Aktion und jeder Bildschirminhalt muss auf das Lernziel ausgerichtet sein. Verknüpfe diese Lernziele zu kleineren Lerneinheiten. Eine inhaltliche Klammer ist hilfreich.

2. Spreche die Lernenden direkt an!

Aktualität und Realitätsbezug sind mega-entscheidend für den Erfolg eines eLearning-Programmes. Eine moderierende Betreuung fördert den Lernerfolg und erweitert die interaktiven Möglichkeiten.

3. Bedenke: Jeder Geck ist anders!

Wer die Wahl hat ... konzentriert sich besser.

Unsere Fragestellungen:

- ⇒ Welche Bedeutung kommt der Interaktivität bei guten eLearning-Angeboten zu – abgeleitet aus den Erfahrungswerten dieser Professionals?
- ⇒ Welche konzeptionellen Überlegungen lassen sich daraus empfehlen?

Interaktionsmethoden

Auffallend an den MASIE-Tipps ist die selbstverständliche Gleichbehandlung **zweier Formen von Interaktion**:

- a. **technische Interaktion** = asynchrone Computer-Human Interaction (CHI);
Vorzugsweise mittels einer begrenzten Vielfalt an aufgabenorientierten Interaktionsformen -mit oder ohne Scoring seitens der Computerlogik- realisiert.
(Hypermedia oder Virtual Reality spielen unter didaktischen und/oder finanziellen Gesichtspunkten eine nachgeordnete Rolle.)
- b. **kommunikative Interaktion** = synchroner wie asynchroner zwischenmenschlicher Austausch;
Begrenzte Tools, aber kreative Freiheit bzgl. der inhaltlichen Ausgestaltung.

In der kommunikativen Variante wird die Interaktionsmethode primär durch personelles Engagement -und weniger durch Technologie- bestimmt.

Konzeptionelle Folgerungen

Für die technische **Computer-Human Interaction (CHI)** lässt sich die gesamte Bandbreite an interaktiven Methoden nahezu willkürlich (variierend einzig im gewünschten Engagement der Lernenden) der -maximal multimedial aufbereiteten- Inhaltspräsentation beimischen. Lediglich die fokussierten Lern- und Interaktionsziele erfordern eine kreative Anpassung der medialen und methodischen Gewichtung.

Die konzeptionelle Integration **kommunikativer Interaktion** strukturiert sich dagegen entlang eines idealtypischen Kursablaufs. Dabei setzen die per CHI vermittelten Inhalte zumeist den Rahmen für die kommunizierte Einbindung der Lernenden. Gleichzeitig sind die digital vorliegenden Inhalte kommunikativ zu ergänzen und kreativ zu nutzen. Doch diese Technik sollte nicht dem kreativen Geistesblitz vorbehalten bleiben.

Beim kommunikativ betreuten CHI ergibt sich eine **interaktive Synthese**, die ein Maximum an konzeptioneller Planung des Lernflusses –mit Alternativen je nach Teilnehmer-Engagement- erfordert. Idealerweise sollte die Kommunikation nicht der technischen Aufbereitung folgen, sondern eine den Lern- und Interaktionszielen entsprechende Konzeption die Inhalte auf CHI und Gespräch didaktisch verteilen.

Synchrones vs. asynchrones Lernen

Der große **Vorteil des elektronischen Lernens** ist die individuelle Flexibilität eines Open-Store-Systems mit 24-stündigen Öffnungszeiten an 7 Tagen die Woche. Je nach Bedarf und zeitlichem Budget können die gewünschten Inhalte in der Reihenfolge bearbeitet werden, die der persönlichen Vorliebe entspricht. Insofern ist mit diesem asynchronen Lernen eine wesentliche Voraussetzung der konstruktivistischen Lerntheorie zumindest systemisch gegeben. Mit dem Einsatz einer Vielzahl an interaktiven Methoden am UI lässt sich ein Lernfluss aufbauen, der nicht nur Wissen sondern auch Spaß verbreitet. Wäre da nicht der **innere Schweinehund**, der so manche Motivation untergräbt und Lernen zum Ringkampf gegen sich selbst erklärt.

An diesem Punkt greift die kommunikative Interaktion in das Geschehen ein:

Der **Austausch mit anderen Lernenden** –direkt oder vermittelt über eine personalisierte Moderation- erleichtert den Lernzugang. Zwar bedarf es immer noch pädagogischer Konzepte, um Wissen aufzubauen – **motivierenden Drive** erhält eine Anwendung zusätzlich über diesen plappernden Weg.

Kommunikative Möglichkeiten:
1. Präsenzunterricht im Blended-Learning-Mix zum CBT
2. asynchrone Tools wie eMails, Weblogs, Foren & Mailinglists, Archiv-Streaming, Filesharing, Umfragen als WBT
3. synchrone Tools wie Chat, VoIP oder Videoconferencing oder Live-Streaming (mit oder ohne Application Sharing) als virtueller Classroom

Entscheidet das **finanzielle Budget** vorrangig über mediale wie interaktive Ausgestaltung des CBTs oder WBTs, so sind bei den kommunikativen Möglichkeiten besonders die **personellen Ressourcen** im Kursverlauf zu bedenken. Idealtypisch ist die geschickte Kombination aller 3 Varianten zu empfehlen. Je nach Zielsetzung und Zielgruppe lässt sich jedoch das **Kursarrangement** auch klug reduzieren.

2 Klammern sind ausschlaggebend für die Attraktivität eines eLearning-Angebotes:

- ⇒ Thematisch muss eine Rahmenstory, ein Case Study oder ein Spiel die lernmotivierende Dynamik über alle Vermittlungsformen herstellen.
- ⇒ Die regelmäßige Betreuung der kommunikativen Tools stellt eine -bestenfalls tagesaktuelle- Verbindung des Kurses zum Lernenden her.

Virtuelle Classrooms ermöglichen eine optimale Ergänzung und Nutzung vorhandener digitaler Materialien. Aber auch mit asynchronen Lehrangeboten sind didaktisch anspruchsvolle Programme möglich – sofern die dargereichten Inhalte maximal interessant – medial wie interaktiv- den Lernenden zur Nutzung bereit stehen.

eLearning Tipps

Mit Blick auf den Themenkomplex **Interaktivität** subsumieren wir die 701 Tipps des MASIE Centers zu folgenden konzeptionellen Empfehlungen:

Tipps zur grundsätzlichen eLearning-Konzeption	Tipps zur Interaktion am UI	Tipps zum Classroom-Kursdesign
Content muß Zielgruppen, Zielsetzungen und technologisch mögliche Multimedia-Elemente BEDIENEN, nicht definieren.	Realitätsnahe ZIELE bzw. Simulationen halten Lernende bei der Stange.	Im virtuellen Classroom lassen sich die kommunikativen VORTEILE von eLearning bestens nutzen.
Der individuelle Lernerfolg wächst mit Zunahme der involvierten SINNE (visuell, auditiv, haptisch).	Das interaktive Angebot muss mit abwechslungsreichen METHODEN aufwarten.	ONLINE-KOMMUNIKATION will gelernt sein.
Lernende erkennen die RELEVANZ eines eLearning-Programmes – oder auch nicht.		ALLE Kurs-Teilnehmer/innen müssen sich als Teil der Lerncommunity fühlen.
Individuelle LERNPFADE sind sehr unterschiedlich.		Die LERNWÜRDE ist unantastbar.
		Synchrones eLearning erfordert abwechslungsreichere INTERAKTIONEN als klassische Präsenzveranstaltungen.

© [eduContent], Berlin, Germany, 2004

Einige Rechte vorbehalten.



Dieses Werk ist unter einem Creative Commons Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung Lizenzvertrag lizenziert. Um die Lizenz anzusehen, gehen Sie bitte zu <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/>.

Sie können dieses Dokument frei verteilen, weiterleiten, kopieren oder zitieren – vorausgesetzt: es bleibt unverändert, der Zweck ist nicht-kommerziell und diese Copyright-Notiz bleibt erhalten.

Diese Reflexionen finden Sie unter <http://www.eduContent.info/magazin.htm> als Hypertexte mit weiter führenden Ergänzungen.

[eduContent]-News abonnieren oder abbestellen unter <mailto:news@eduContent.info>

Probleme, Ergänzungen, Hinweise oder Kommentare? <mailto:ac.wagner@eduContent.info>