

CHECKLISTE

Digitale Medien richtig einsetzen

Der Einsatz digitaler Medien alleine ergibt noch keinen Mehrwert in der Bildung. Erst mediendidaktisch durchdachte Arrangements erzeugen bessere Ergebnisse für Lernende und Lehrende. Je nachdem, wie und wozu Medien eingesetzt werden, erfüllen sie unterschiedliche Aufgaben. Daraus ergeben sich auch unterschiedliche Anforderungen an die Lehrenden und Lernenden.

Der Einsatz von Medien, insbesondere von digitalen Medien, ist vor allem an die technische Ausstattung, die Medienkompetenz sowie an die medienpädagogische Kompetenz der Lehrpersonen gebunden.

Mit den Anforderungen hat sich auch die Professorin Gabi Reinmann-Rothmeier beschäftigt. Überprüfen Sie anhand der untenstehenden Tabelle Ihren Medieneinsatz. Reinmann-Rothmeier stellt einen Zusammenhang her zwischen der Funktion der Medien, der Art des E-Learnings, den Anforderungen an den Lernenden, den Aufgaben des Mediengestalters und der Rolle des Lehrenden.

Leitfunktion Medien zur	e-Learning durch	Anforderung an den Lernenden	Aufgaben des Entwicklers/ Mediengestalters	Rolle des Lehrenden
Distribution von Information	Informationsrezeption + selbstgesteuerte Informationsverarbeitung	Selbststeuerungsfähigkeit; Medienkompetenz; ausreichendes Vorwissen; <i>insg. hohe Anforderungen</i>	Lernfreundliche Informationsgestaltung	Keine Personen in der Rolle des Lehrenden erforderlich
Interaktion zw. Nutzer + System	Angeleitete Informationsverarbeitung + selbstorganisiertes Üben	Motivation; Fähigkeit zur Selbstorganisation; <i>insg. Eher niedrigere Anforderungen</i>	Lernfreundliche Info.-gestaltung + Gestaltung von Instruktionen, Übungen, Aufgaben, Feedback + Antworten	Lehrender als Lernberater oder Tele-Tutor möglich
Kollaboration zw. Lernenden	Eigenständige Wissenskonstruktion + soziales Problemlösen	Selbststeuerungsfähigkeit; Medien-erfahrung; soziale Fähigkeiten; <i>insg. sehr hohe Anforderungen</i>	Lernfreundliche Info.-gestaltung + Gestaltung von Instruktionen, Aufgaben sowie inhaltlichen + sozialen Kontexten	Lehrender als Initiator und Moderator/ Coach notwendig

Drei E-Learning-Varianten (Reinmann-Rothmeier 2003, S. 35)



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.



Dieses Material basiert auf Inhalten, die für das Projekt EULE unter BMBF Förderung entwickelt wurden.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium für Bildung und Forschung

Quellen:

Herzig, B., Tulodziecki, G. (2004). Handbuch Medienpädagogik. Stuttgart: Klett-Cotta.

Reinmann-Rothmeier, G. (2003). Didaktische Innovation durch Blended Learning: Leitlinien anhand eines Beispiels aus der Hochschule. Bern: Verlag Hans Huber.

CC BY SA 3.0 DE by **Sonja Klante/Angelika Gundermann** für EULE/wb-web



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.



Dieses Material basiert auf Inhalten, die für das Projekt EULE unter BMBF Förderung entwickelt wurden.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung