

HANDLUNGSANLEITUNG

Wie nutze ich ein Lernmanagement-System richtig?

Lernmanagement-Systeme (LMS) versprechen die Erfüllung aller E-Learning-Wünsche: Kurse können angelegt, Materialien hochgeladen, Kommunikationswerkzeuge aktiviert und Lernende für diese Elemente freigeschaltet werden. Doch wie kann ein Lehrender ein solches System optimal gestalten und mit Inhalten füllen?

LMS können auf vielfältige Art und Weise genutzt werden: für die Verteilung von Aufgaben und das Entgegennehmen der Lösungen der Lernenden oder auch für die Kommunikation zwischen den Teilnehmern, den Dozenten und den Lernenden. Hier erhalten Sie grundlegende Informationen zu Rollenkonzepten, methodisch-didaktischer Gestaltung und zur Sequenzierung der Inhalte.

Rollenkonzepte

Nach dem Informations- und Nutzungsbedarf der Besucher kann man typische Rollen festlegen. Danach gibt es:

- die Lernenden, die in erster Linie die Zielgruppe der Plattform sind,
- Entwickler und Bildungsmanager, die Bildungsmaßnahmen planen,
- Administratoren, die für die technische Betreuung der Seite verantwortlich sind,
- Dozenten/Lehrende, die die Verantwortung für einzelne Kurse tragen und zugleich auch das Lehrmaterial zusammenstellen
- Tutoren/Betreuer, die für die Unterstützung der Dozenten hinsichtlich der Kursbetreuung verantwortlich sind
- Content-Entwickler/Autoren, die die Lerninhalte medial aufbereiten.

Methodisch-didaktische Gestaltung

Der Inhalt von Lernplattformen kann folgende Formen haben:

- zu erledigende Aufgaben
- Fragen



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

- narrativen Elementen (Stories)
- einem Hypertext, der einen Gegenstand aus multiplen Perspektiven betrachten lässt
- interaktiven Übungen oder Simulationen

Je nach Art der Umsetzung sind unterschiedliche Lernmodelle möglich: Fragen und interaktive Übungen fördern z. B. das entdeckende Lernen, Fallbeispiele und Simulationen das fallbasierte und problemorientierte Lernen.

Sequenzierung der Inhalte

LMS bieten dem Autor für das Arrangement der Lehrmaterialien einen Fileserver- oder Webserver-Speicherplatz an, in dem er seine HTML-Seiten ablegen kann. Das LMS stellt Navigationsmittel zum Vor- und Rückwärtsblättern zur Verfügung. Dieses Design hat aber auch Konsequenzen:

„Die Konstruktionsweise der Lernplattformen ist suggestiv, sie verführt den Autor zu einer sequentiellen Struktur für das Arrangement der Lernmaterialien oder Lernobjekte, die häufig mit der gewohnten Fachsystematik korrespondiert, so wie sie im typischen Lehrbuch vorliegt“ ... „Die meisten Autoren wählen eine expositorische oder instruktionalistische Lehrform wie in einer Vorlesung.“

(Schulmeister 2005: 11ff)

Dies tun allerdings die meisten, ohne genau zu wissen, was die Pädagogik zur Sequenzierung von Lerneinheiten und Unterrichtsmaterialien sagt.

Das von Reiser und Gagné (1983) entwickelte Instruktionsmodell gliedert die Unterrichtseinheit daher in neun Sequenzen:

1. Aufmerksamkeit erlangen und aufrechterhalten,
2. Lernende über die Lernziele informieren,
3. die Erinnerung an frühere Lernerfahrungen wachrufen,
4. das Lernmaterial präsentieren,
5. die Lernenden unterstützen,
6. die Lernenden das Gelernte anwenden lassen,
7. informatives Feedback anbieten,
8. den Lernfortschritt evaluieren und
9. Behalten und Transfer unterstützen.



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

Diese Punkte sollten bei der Erstellung von Lerninhalten und der Sequenzierung im Idealfall alle berücksichtigt werden.

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

Quellen:

Schulmeister, R. (2005). Lernplattformen für das virtuelle Lernen. München: Oldenbourg.

R. Reiser, u.a. (1983). Selecting Media for Instruction. Que Corporation, U.S.



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