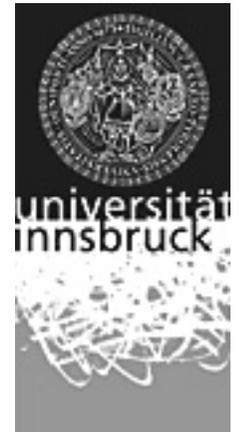


# eLearning & eTeaching: Didaktische Modelle

Peter Baumgartner  
Universität Innsbruck  
Institut für Organisation und Lernen  
(IOL)

Abt. Wirtschaftspädagogik u.  
Evaluationsforschung

<http://www.peter.baumgartner.name/>



# Gliederung

**1 Aspekte von Lehr-/Lernmodellen**

**2 Lernen als sozialer Prozess/situiertes Lernen**

**3 eLearning/eTeaching Strategien**

**4 Gestaltungsebenen von eEducation**

**5 Werkzeuge (LMS/CMS)**

**6 Beispiel, Erfahrungsbericht**

# **These 1: IKT ist nicht neutral**

**Hinter jedem Medieneinsatz für Bildungs-  
„zwecke“, hinter jeder Software oder  
Internetanwendung verbirgt sich ein  
theoretisches Lernmodell - unabhängig  
davon ob dies den Betreibern, (Software-)  
Entwicklern, Anwendern etc. bewußt ist  
oder nicht. (Baumgartner/Payr 1994/1999)**

# These 2: Wissen ist nicht Können

## WISSEN

## KÖNNEN

knowing how  
wissen, wie  
prozedurales Wissen  
dynamisches Wissen  
Ablaufwissen

to be able to  
können  
Kompetenzen  
Fertigkeiten  
Skills

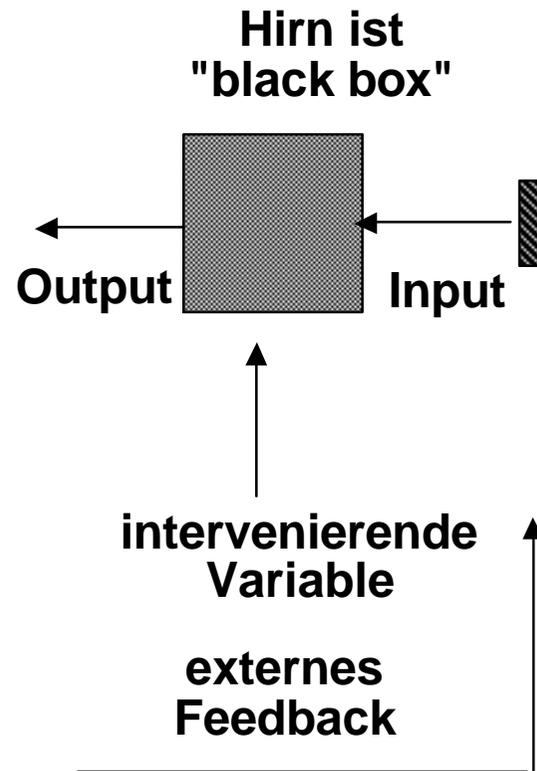
knowing that  
wissen, dass  
deklaratives Wissen  
statisches Wissen  
Faktenwissen

knowing where  
wissen, wo  
soziales Wissen  
organisationales Wissen  
Orientierungswissen

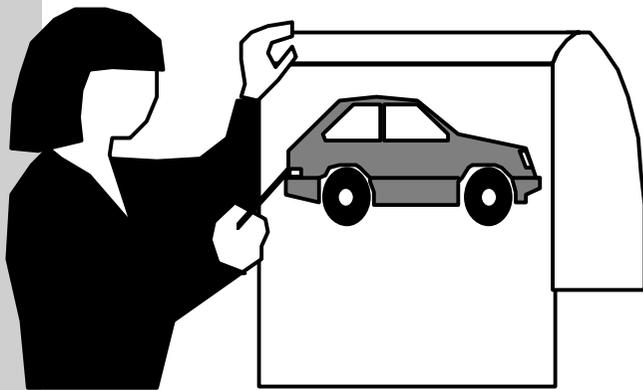
# Aspekte von Lehr/Lernmodellen

- **Struktur des Wissens**
- **Lehrstrategie**
- **Lehrziel**
- **Überprüfung des Lehrerfolgs**
- **Kompetenz**
- **Lehrhandlung**

# Lernmodelle (I): Behaviorismus

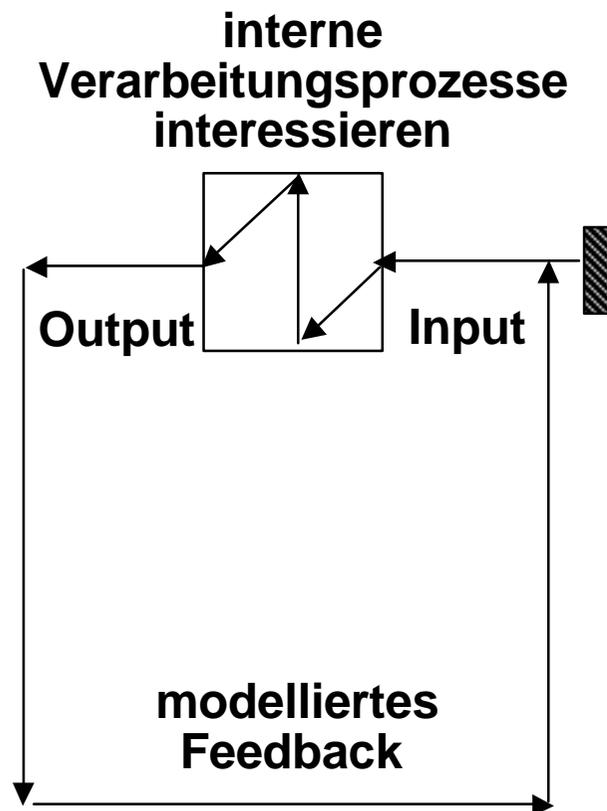


# Lehrmodelle (I): Transfer



- **Faktenwissen, "know-that"**
- **Vermittlung**
- **wissen, erinnern**
- **Wiedergabe korrekter Antworten**
- **Merken, Wiedererkennen**
- **lehren, erklären**

# Lernmodelle (II): Kognitivismus

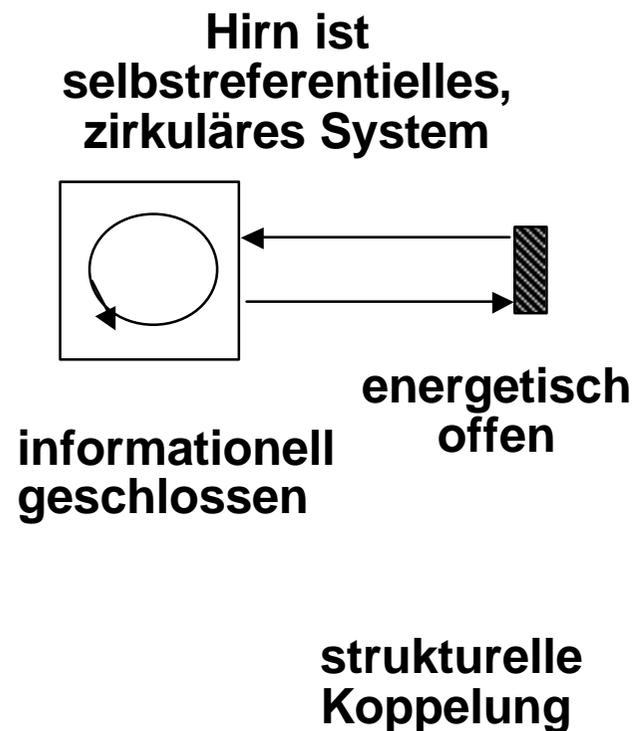


# Lehrmodelle (II): Tutor



- Prozeduren, Verfahren, "know-how"
- Dialog
- (aus)üben, Problemlösen
- Auswahl und Anwendung der korrekten Methoden
- Fähigkeit, Fertigkeit
- beraten, helfen, vorzeigen

# Lernmodelle (II): Konstruktivismus



# Lehrmodelle (III): Coach

- soziale Praktiken, "knowing-in-action"
- Interaktion
- reflektierend handeln, erfinden
- Bewältigung komplexer Situationen
- Verantwortung, Lebenspraxis
- kooperieren, gemeinsam umsetzen



# II. Lernen als sozialer Prozess

rezipieren erinnern	imitieren anwenden	entscheiden auswählen	entwickeln handeln	entdecken konstruieren
"know that"	"know how"	"Können 1" distanziertes Verstehen	"Können 2" implizites Verstehen	"Können 3" intuitives Handeln
Neuling	Anfänger	Kompetenz	Gewandtheit	Expertentum
Information Präsentation	Drill & Tests	tutorielle Systeme	Simulation (Game) Mikrowelt (Parameter)	Situation (Play) Mikrowelt (frei)



**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

Erfahrung,  
Praxis

# (1) heuristisches Lehr/Lernmodell

**Handlungs-  
ebene**

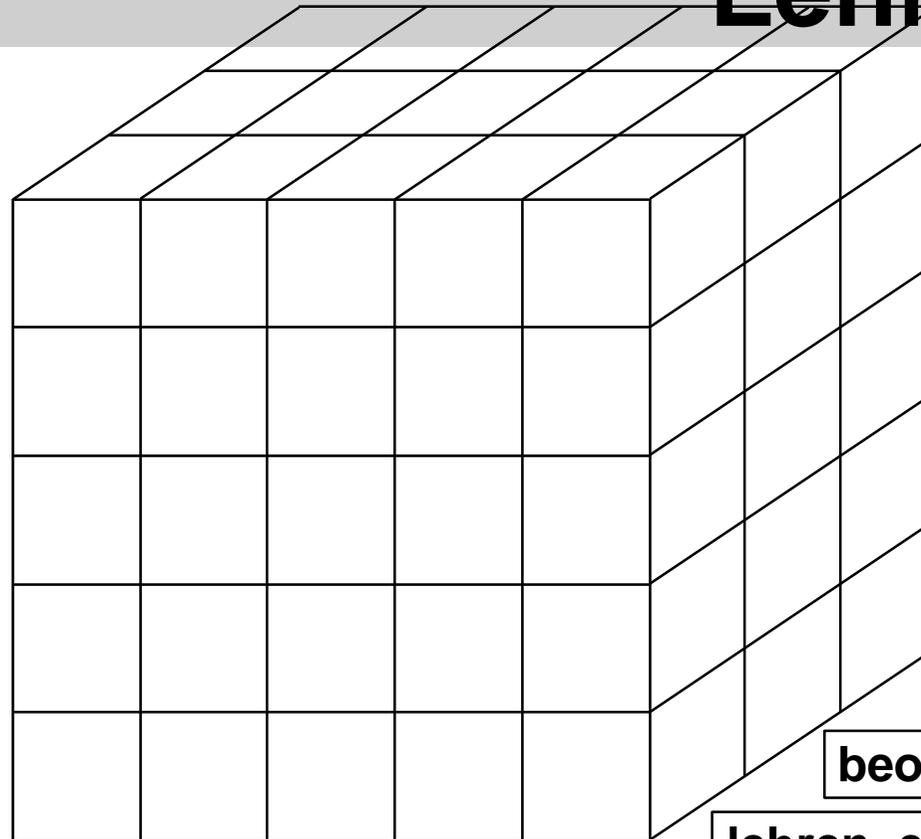
entwickeln  
konstruieren

entdecken  
handeln

entscheiden  
auswählen

anwenden  
nachahmen

rezipieren  
erinnern



**Ebene d. sozialen  
Organisation**

betreuen, kooperieren  
(Coach)

beobachten, helfen (Tutor)

lehren, erklären (Transfer)

kontextfreie  
Fakten

Regeln,  
Kontext

Problem-  
lösen

Gestalt,  
Muster

komplexe  
Situation

**Lehr/Lern-  
ebene**

# (2) heuristisches Lehr/Lernmodell

**Handlungs-  
ebene**

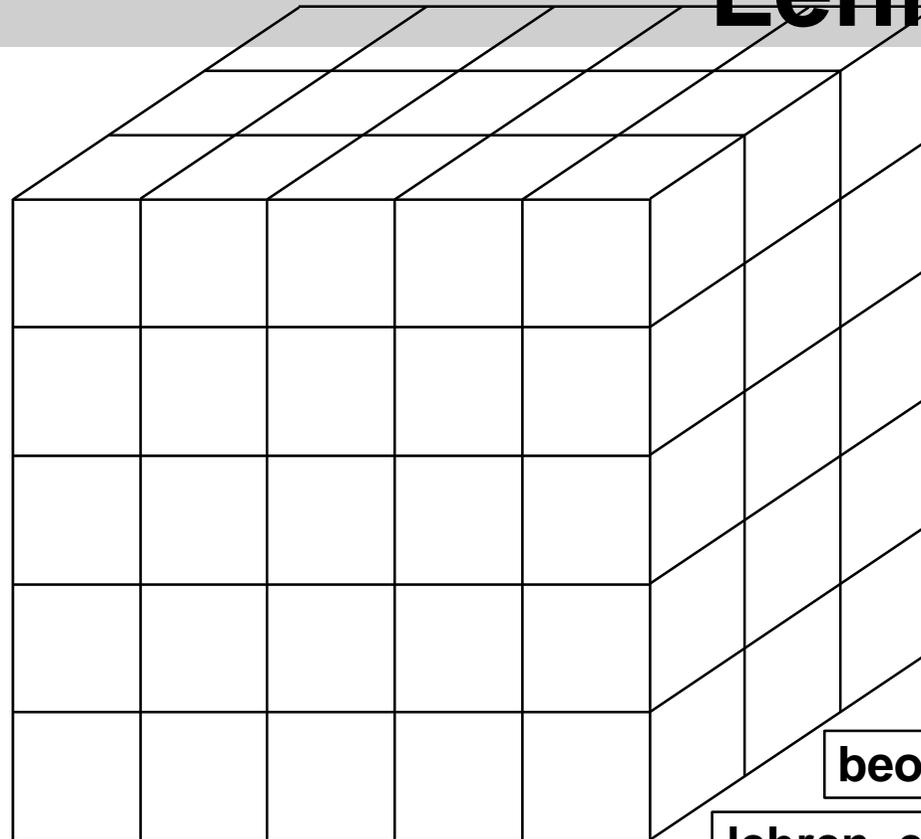
entwickeln  
konstruieren

entdecken  
handeln

entscheiden  
auswählen

anwenden  
nachahmen

rezipieren  
erinnern



**Ebene d. sozialen  
Organisation**

betreuen, kooperieren  
(Coach)

beobachten, helfen (Tutor)

lehren, erklären (Transfer)

Information  
Präsentation

Drill &  
Tests

Tutoren-  
systeme

Simulation  
(Game)

Simulation  
(Play)

**Lehr/Lern-  
ebene**

# III. eLearning-Strategien

**Nach Robin Mason (1998)**

**überwiegendes  
virtuelles Lernen  
(LMS)**

**Asynchrone  
Kommunikation  
(Forum, eMail)**

**Informationsmodell  
(statischer Website,  
Download)**

# III. eTeaching-Strategien

Nach Gilly Salmon (2000)

**Stufe 5: Selbstorganisation**

**Stufe 4: Wissenskonstruktion**

**Stufe 3: Informationsaustausch**

**Stufe 2: Online Sozialisierung**

**Stufe 1: Zugang und Motivation**

# (3) heuristisches Lehr/Lernmodell

**Handlungs-  
ebene**

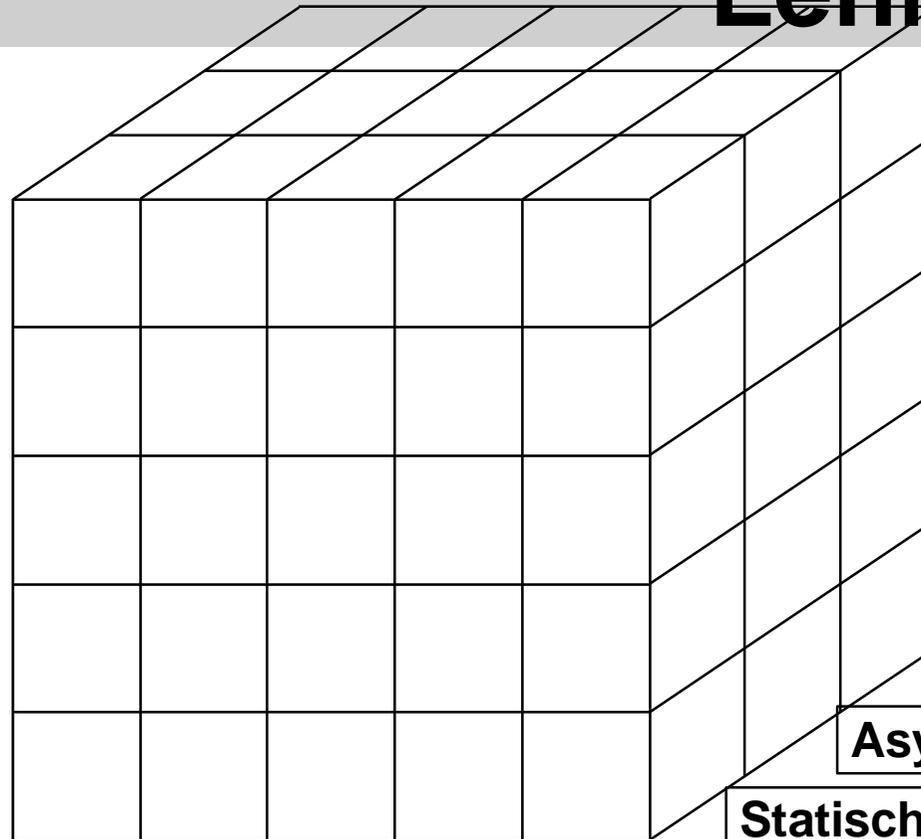
entwickeln  
konstruieren

entdecken  
handeln

entscheiden  
auswählen

anwenden  
nachahmen

rezipieren  
erinnern



**Ebene d. sozialen  
Organisation**

vollständiges  
virtuelles Lernen

Asynchrone Kommunikation

Statischer Website, Download

Zugang und  
Motivation

Informations-  
austausch

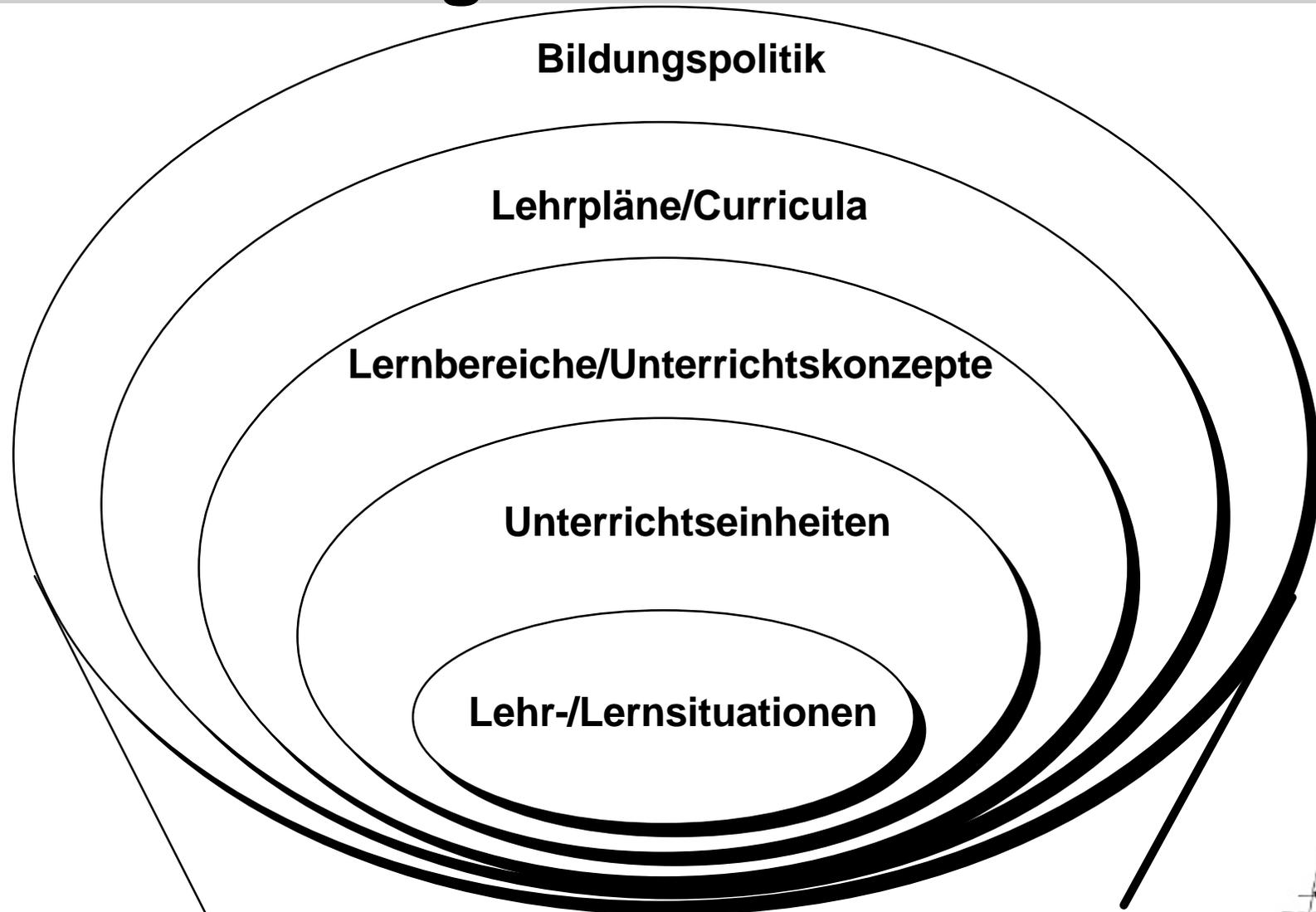
Selbst-  
organisation

Online  
Soziali-  
sierung

Wissens-  
konstruktion

**Lehr/Lern-  
ebene**

# IV. Gestaltungsebenen für eEducation



# programmmbewertende Interaktionen

## Beispiele für Interaktionstypen:

- eine Antwort (Element) auswählen
- mehrere Antworten (Elemente) auswählen
- zuordnen von Elementen
- Elemente in eine Reihung bringen
- Füllen von (kleinen) Lücken

# Interaktion: steuernde & didaktische

Netscape: Welcome to chp0005

Lesson: <http://e-campus.uibk.ac.at/courses/chp0005/>

Peer Bearbeiter: chp000: Didaktik des AB (BASC)

**Assignments**

[Go] [View/Hide Details]

**Kreuzworträtsel zum Zitieren** • Links: File (20200 bytes)

Prüfen | Tipp

1 P  
A  
F  
A  
F  
S H A H A T A E  
R  
A  
B  
E  
F  
E  
R

Waagrecht:

3. Wie heißen die Auffassungszeichen, die Sie bei Zitatskürzung verwenden müssen?

4. Jede Quellangabe besteht aus Literaturverzeichnis und Kurzbeleg nach - Notation

Senkrecht:

1. Wenn Sie eine Textstelle mit eigenen Worten zusammenfassen, doch Sie diese Aussage

2. Definierte Sie versteht in Vetter Fests?

Powered By Bb

**Steuernde Interaktionen  
beziehen sich auf die  
Bedienung des Programms  
(Programmablauf)**

**Didaktische Interaktionen  
beziehen sich auf den  
Lernprozess**

# **selbst bewertender Mustervergleich**

**Eine (eingeschränkt komplexe) Aufgabe wird mit einem Muster verglichen**

- Aussprache wird mit einer Modellsprecherin und/oder einem Sonogramm verglichen**
- Brief (zB Reklamation) wird mit einem (oder mehreren) Musterbrief(en) verglichen**

# Asterix ins Wienerische I



# Asterix ins Wienerische II



autor: Elisabeth Krippel

kommentar: h.c. artmann

sehr eigenwilliger beitrage, der mir auerordentlich gefllt. „fia de gaunzn aundan gsichta“ - ist eine interessante lsung. „wi a weihnachtsgaunz“ – sehr originell. „wrden Sie uns beide mitnehmen auf Ihrem beeindruckenden Boot?“ – sehr humorvoll. compliment, compliment! das ist einer der besten beitrge.



# Notebooks mit FunkLAN



Baumgartner, IOL/ Universität Innsbruck

# Französischunterricht



**Über Internet BrieffreundIn suchen**

# Curricula/Lehrpläne

- **Konzentration auf Schlüsselkompetenzen  
(Medienkompetenz ist keine  
Schlüsselkompetenz)**
- **„Indirektes“ Lernen der Schlüsselkompetenzen  
mit Hilfe von IKT (Werkzeugcharakter)**
- **Auflösung des Stundenrhythmus**
- **Grundfertigkeiten für die Wissensgesellschaft  
(Selektions-, Bewertungs- und K-Fertigkeiten)**

# Grundfertigkeiten

## **Selektions-Fertigkeiten**

- Die Notwendigkeit einer quantitativen Einschränkung der Informationsüberflutung

## **Bewertungs-Fertigkeiten**

- Die Notwendigkeit einer qualitativen Einschätzung

## **K-Fertigkeiten**

- Die Notwendigkeit einer Körper-, Kontext- und Kultur adäquaten Kommunikation, Koordination und Kooperation

# Bildungspolitik

- **Dienst- u. Besoldungsschemata anpassen**
- **Fachdidaktik- mit IKT-Ausbildung und „Content“-Entwicklung verknüpfen**
- **Überregionale/internationale Zusammenschlüsse fördern**
- **Austauschbörsen organisieren (Inhalte, Erfahrungen, didaktische Ansätze)**

# Danke für die Aufmerksamkeit!

Peter Baumgartner  
Universität Innsbruck  
Institut für Organisation und Lernen  
(IOL)

Abt. Wirtschaftspädagogik u.  
Evaluationsforschung

<http://www.peter.baumgartner.name/>

