



Dörte Stahl
Trainings, Seminare, Vorträge

Train-the-Trainer | Medienkompetenz | Social Media

Digitales Lernen

Ein Überblick über Möglichkeiten von Online-Bildungsangeboten in der beruflichen Bildung

A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten

1. Blended Learning

2. „reines“ E-Learning

3. Webinare

B. Bedeutungsanstieg digitaler Bildung

1. Gesellschaft

2. Kompetenzbildung

C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

1. Heranführen von Teilnehmenden

2. Kommunikation / Beteiligung

3. Mediale Aufbereitung

4. Webinare / Chats

5. Flipped Classroom

6. Social Learning

D. Anforderungen an Lernende + Lehrende

1. Lernende

2. Lehrende

3. Bildungsträger

A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten

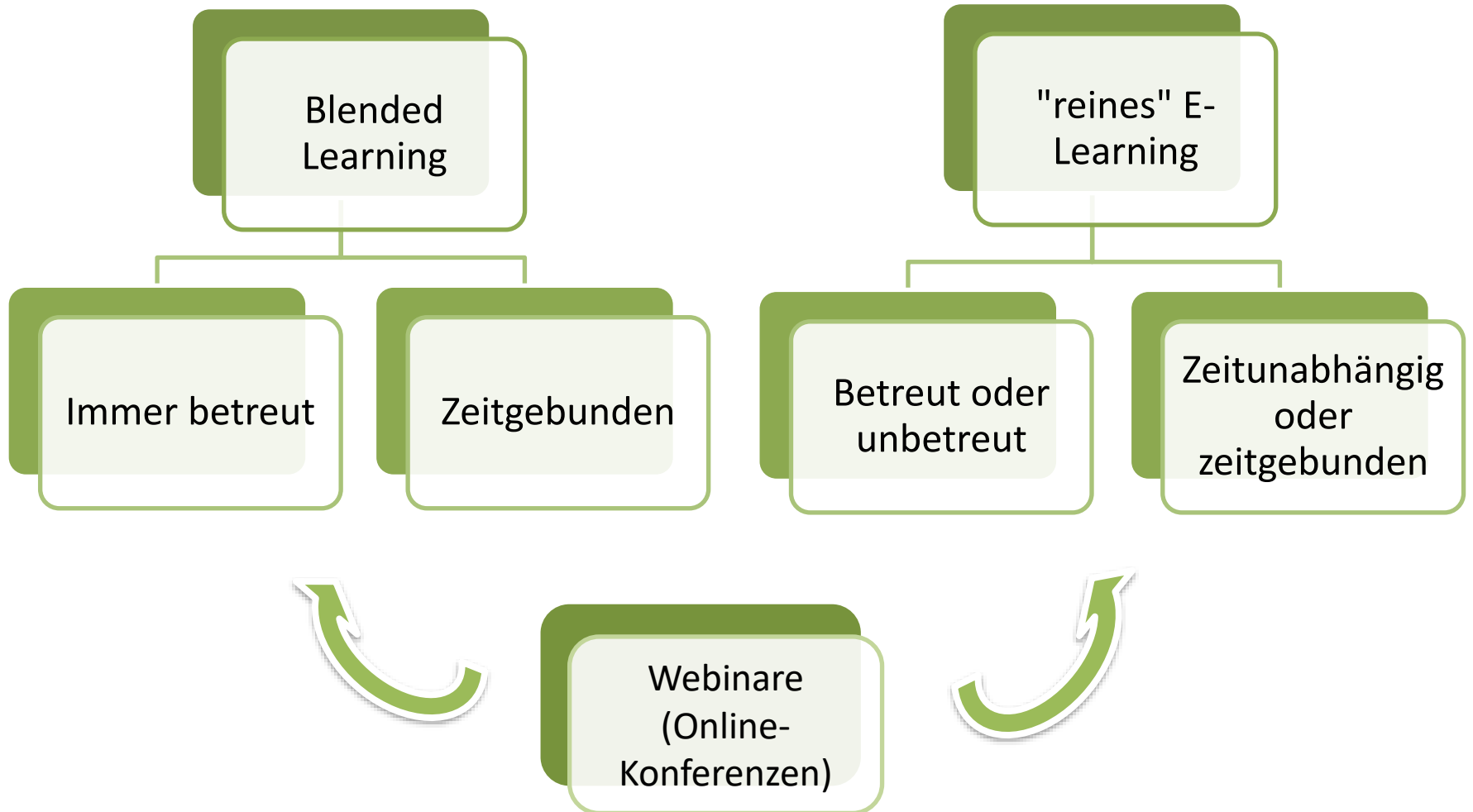
Digitales Lernen
(Online-Lernen / E-Learning)

```
graph TD; A[Digitales Lernen (Online-Lernen / E-Learning)] --> B[Blended Learning]; A --> C["reines" E-Learning];
```

Blended
Learning

"reines" E-
Learning

A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten



A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten

Blended Learning

AUFBAU

Die Weiterbildung umfasst

- einen **Praxistag**,
- sechs zusätzliche **Online-Lerneinheiten**,
- auf Wunsch ein **Telecoaching** in Kleingruppen,
- dazu Handouts zum Ausdrucken, interaktive Wissens-Checks, Praxistipps und vieles mehr.

Quelle: <https://www.prolog-therapie.de/langueroute/tagespflegekonzept.html>

Zeit	Ort
So 14.10.2018 10:00 - 17:00 Uhr	VHS im Komed, Parkmöglichkeiten vorhanden (Tiefgarage Parkhaus PZ), ▶ Im Mediapark 7, 50670 Köln, Neustadt/Nord
Do 18.10.2018 18:00 - 21:00 Uhr	Moodle-Plattform
Do 08.11.2018 18:00 - 21:00 Uhr	Moodle-Plattform
Do 15.11.2018 18:00 - 21:00 Uhr	Moodle-Plattform
Do 22.11.2018 18:00 - 21:00 Uhr	Moodle-Plattform
Do 29.11.2018 18:00 - 21:00 Uhr	Moodle-Plattform
Do 06.12.2018 18:00 - 21:00 Uhr	Moodle-Plattform

Quelle: <https://vhs-koeln.de/Veranstaltung/titel-PR-Berater+VHS:+Modul+2+-+Public+Relations+und+%C3%96ffentlichkeitsarbeit:+Professionelles+Texten+mit+Onlinebegleitung/cm59b6612d73781.html>

A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten

"reines"
E-Learning
(berteut)



Wie ist der Kurs aufgebaut?

Woche 1:

- Inhaltliche Einführung zu selbstorganisiertem Lernen mit und ohne Digitale Medien
- Reflexionen und Erfahrungen der Teilnehmenden

Woche 2:

- Vertiefungen u.a. zu Persönlichen Lernnetzwerken, Lernen mit Twitter, Nutzen von MOOCs, ...
- Best Practice-Beispiele
- Erfahrungen und Beispiele der Teilnehmenden

Quelle: <https://www.oncampus.de/weiterbildung/moocs/lernen-mit-und-ohne>

A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten

Webinare
(Online-
Konferenzen)



Teil eines Lernszenarios

Eigenständige Veranstaltung

The screenshot shows a video conference interface. On the left, there is a video feed of a participant. The main area displays a presentation slide titled "Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien“". The slide features a central circular diagram with three main sections: "Kreative Medienarbeit: Wortwolken", "Information und Unterhaltung: Informationen und Apps für Kinder", and "Partizipation: Kinder und Jugendmediation, Symphoniker". Surrounding the diagram are various logos of partner organizations like "Medienliga - Die Kita", "SEITEN STARK", "Jugendkulturliga", "DFJ", "JFF", "KITA", and "KID". A speech bubble at the top left of the slide says "GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN". On the right side of the slide, there is a list of activities for (classroom) teachers: "Information zu Medienangeboten (Bsp. Apps, Kinderzeitschriften)", "Qualifizierung", "Beratung & Einweisung (z.B. Fotokomplexe)", and "Möglichkeiten zur Teilhabe für Eltern und Fachkräfte". On the far right, a chat window titled "Chat (Alle)" shows a list of messages from various users, mostly saying "Guten Morgen" from different locations.

A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten

1. Blended Learning

2. „reines“ E-Learning

3. Webinare

B. Bedeutungsanstieg digitaler Bildung

1. Gesellschaft

2. Kompetenzbildung

C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

1. Heranführen von Teilnehmenden

2. Kommunikation / Beteiligung

3. Mediale Aufbereitung

4. Webinare / Chats

5. Flipped Classroom

6. Social Learning

D. Anforderungen an Lernende + Lehrende

1. Lernende

2. Lehrende

3. Bildungsträger

B. Bedeutungsanstieg digitaler Bildung

Digitalisierung → Veränderungen

Arbeitsorganisation +
Arbeitsprozesse

Kommunikation
+
Zeitgestaltung

Zunehmend eigen-
verantwortliches,
selbstorganisiertes
Handeln

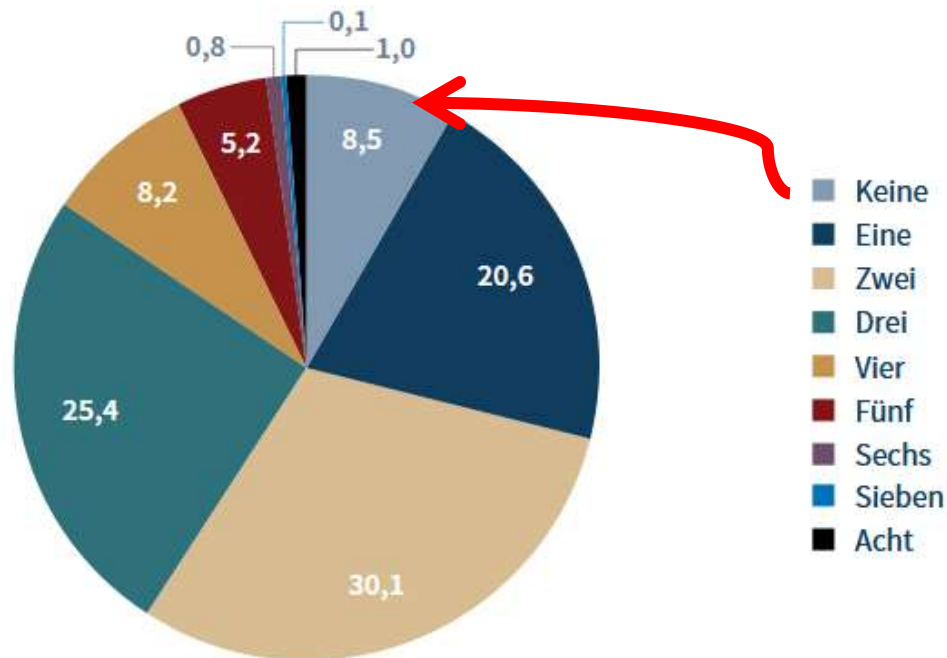
Medien-
kommunikation,
Internetnutzung

B. Bedeutungsanstieg digitaler Bildung

1. Gesellschaft

Anzahl der genutzten neuen digitalen Technologien

Anteil der Unternehmen in Prozent, 2016, n = 1.346



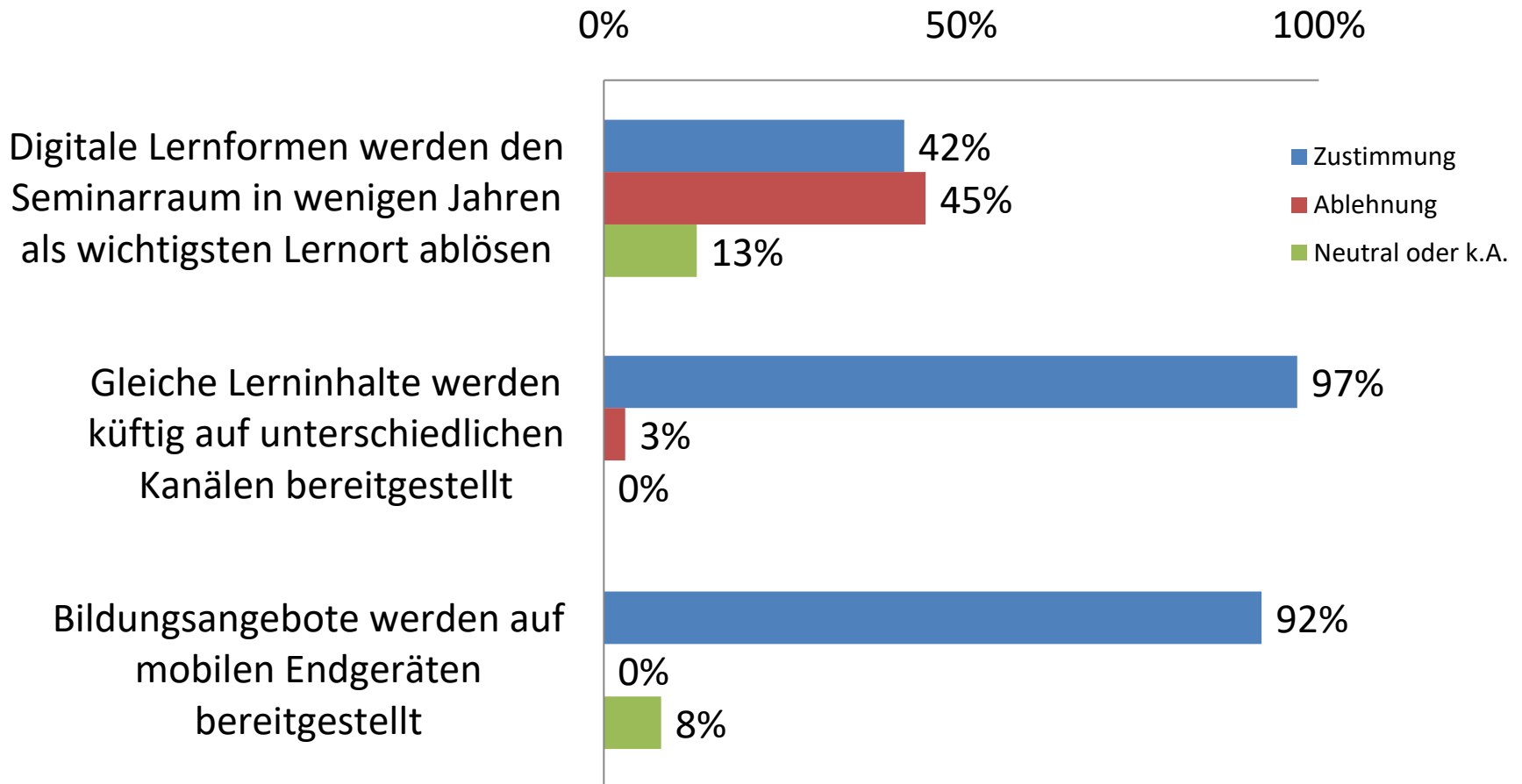
Ohne Unternehmen, die bei allen Items „kann ich nicht beurteilen“ angegeben oder keine Angabe gemacht haben.
Quellen: IW-Weiterbildungserhebung 2017; Institut der deutschen Wirtschaft

Abbildung 1: <http://dl.iwkoeln.de/index.php/s/y0sNiC9LWueRib8>

B. Bedeutungsanstieg digitaler Bildung

1. Gesellschaft

Wuppertaler Kreis e.V. - Bundesverband betriebliche Weiterbildung: Trends in der Weiterbildung, Verbandsumfrage 2018



B. Bedeutungsanstieg digitaler Bildung

2. Digitale Bildung unterstützt Kompetenzbildung:

Digitale Bildung stellt heute Lernern einen **Ermöglichungsrahmen** zur Verfügung.

Individualisierbarkeit / individuelles Lernen: auch im eigenen Tempo
Lernen, individuelles Vertiefen eines Themas

Gestaltung von Lernangeboten, die Aktivitäten vielfältig fördern (auch: Lernbegleitung statt 'Beibringen')

Kompetenzerwerb: individueller Prozess, der durch selbstorganisiertes, aktives Handeln gekennzeichnet ist

A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten

1. Blended Learning

2. „reines“ E-Learning

3. Webinare

B. Bedeutungsanstieg digitaler Bildung

1. Gesellschaft

2. Kompetenzbildung

C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

1. Heranführen von Teilnehmenden

2. Kommunikation / Beteiligung

3. Mediale Aufbereitung

4. Webinare / Chats

5. Flipped Classroom

6. Social Learning

D. Anforderungen an Lernende + Lehrende

1. Lernende

2. Lehrende

3. Bildungsträger

C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

1. Heranführen von Teilnehmenden

- schrittweises Einführen digitaler Zusatzangebote:
Material für Selbstlernphasen,
selbständige Lernkontrolle
(Selbsttest) online verfügbar
machen
- digitale Tools im Präsenzunterricht
nutzen (Umfrage-/Feedbacktools ...)



C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

1. Heranführen von Teilnehmenden

Beispiele (1):
Plattformen
(Registrierung nötig)
für Austausch +
Material:

➤ <https://slack.com/>



Quelle: <https://slack.com/>

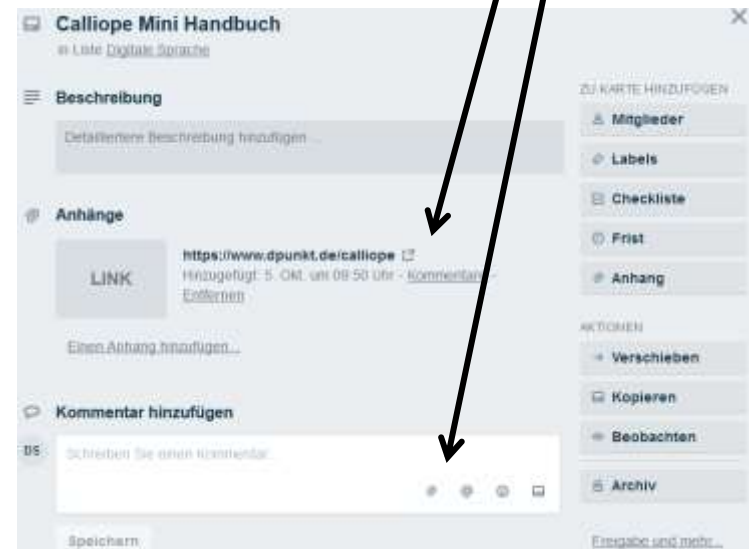
Anleitung Slack: <https://frolleinflow.com/portfolio/slack-collaboration/>

C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

1. Heranführen von Teilnehmenden

Beispiele (2):
Plattformen
(Registrierung nötig)
für Austausch +
Material:

➤ <https://trello.com/>



C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

1. Heranführen von Teilnehmenden

Selbstkontrolle – nicht raten

- Learners talking to educators about their problems
- Educators setting problems in class for individuals to work on
- Groups of learners working on real world problems collaboratively
- Learners searching the internet
- Educators using a VLE to answer learners questions

Correct



Diana Laurillard **EDUCATOR**

Yes, this a good description of problem-based learning, which is a powerful approach.

You may find 2.2 The pedagogy of blended learning useful.

Fragestellung:

b. Can you suggest any other advantages of using technology here?

Meine Antwort

OK ✓ press ENTER

Nach Klick auf **OK** kommt eine Beantwortung durch die Lehrende:

“ Diana says:

I would say that the following are true in this case:

- a) Reduces teacher feedback workload
- b) Students have something to keep at the end
- c) A good way to show what they have learned
- e) Students learn a lot from giving feedback to peers

Watching a video of yourself giving a presentation can really help improve your presentation skills.

With constructive feedback from their peers, and self-reflection from the learner, this activity can help to build confidence in giving presentations.

Having to do a public presentation motivates learners to make sure they understand the topic.

Continue press ENTER

C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

2. Kommunikation / Beteiligung:

➤ Kommunikation und Beteiligung fördern - offene Fragen:

negatives Beispiel:

In einem Video werden vier Lerntheorien erklärt und kritisch (positiv / negativ) betrachtet. Anschließender Arbeitsauftrag: „Suchen Sie nach kritischen Meinungen zu den vier genannten Lerntheorien und nennen Sie zu jeder Lerntheorie fünf Kritikpunkte.“

positives Beispiel:

„Überlegen Sie sich am Ende dieser Einheit zumindest ein Szenario, in dem mobile Endgeräte das Lernen und/oder Lehren in der Schule und/oder im Studium bereichern. Dokumentieren Sie Ihre Überlegungen im Forum, vielleicht finden Sie auch einen Artikel oder Bericht, der zu Ihrem Szenario passt.“

positives Beispiel:

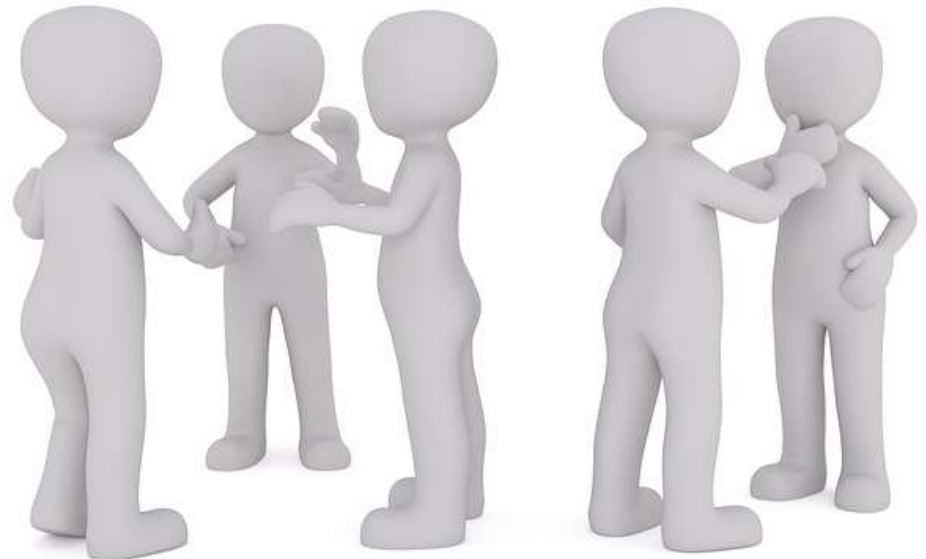
„Welche Anmerkungen hast du zu den von uns vorgestellten Beispielen? Wenn du eigene Erfahrungen mit diesen Ansätzen hast, teile sie hier!“

C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

2. Kommunikation / Beteiligung:

➤ Beteiligung fördern und fordern, z.B. durch:

Teilnahmebescheinigungen von Mitarbeit abhängig machen;
Beiträge zu Diskussionen (Forenbeiträge) und **Antworten** auf
andere Beiträge

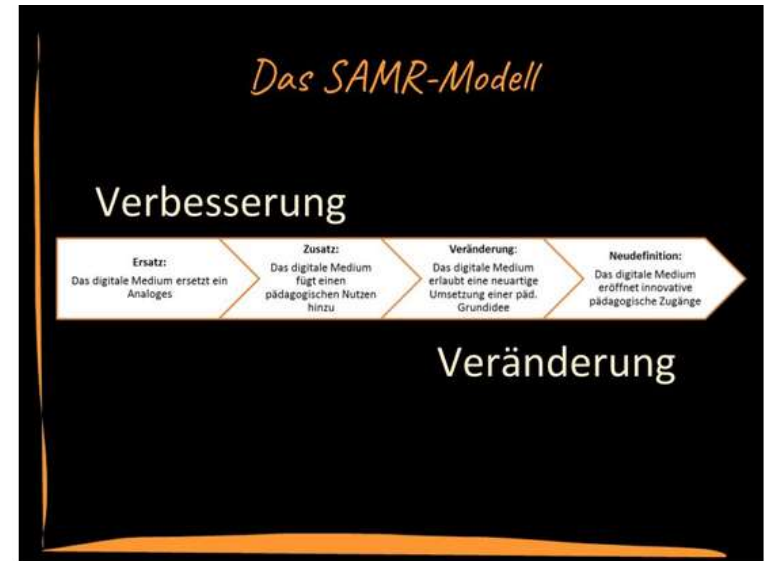


C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

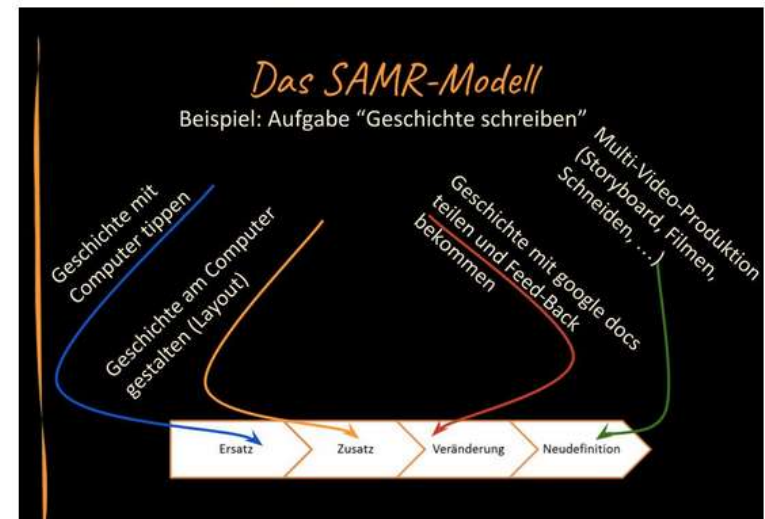
3. Mediale Aufbereitung:



Quelle: EBMooc, Lektion 2 <https://imoox.at/mooc>



Hier ein Beispiel für eine Anwendung:



Quelle: Lernen mit und ohne (digitale Medien): <https://www.oncampus.de/course/weiterbildung/>

C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

4. Webinare / Chats

Webinare / Live-Online-Events zur Begleitung - **Sinn:**
Struktur geben (zeitlich und / oder inhaltlich)

➤ Webinargestaltung:

- Input, Erklärungen + aktivierende Fragen
 - Aktives gemeinsames Arbeiten: digitales Whiteboard, Gruppenräume sind je nach Webinar-Plattform möglich
- Lerner können Tutoren sehen und hören: sinnliche Bindung i.S.v. Verringerung der Distanz im E-Learning
- Austausch / unmittelbares Fragen (mündlich / schriftlich): Online-Konferenz Charakter

C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

5. Speziell Blended Learning – Flipped Classroom:

➤ Wozu dienen Präsenztermine? Austausch? Über was?

➤ Flipped Classroom Konzept beachten:

a) „Input“ kommt zu Lernenden (aufgezeichnete Vorträge, Texte ...)

❖ eigenständiges erarbeiten

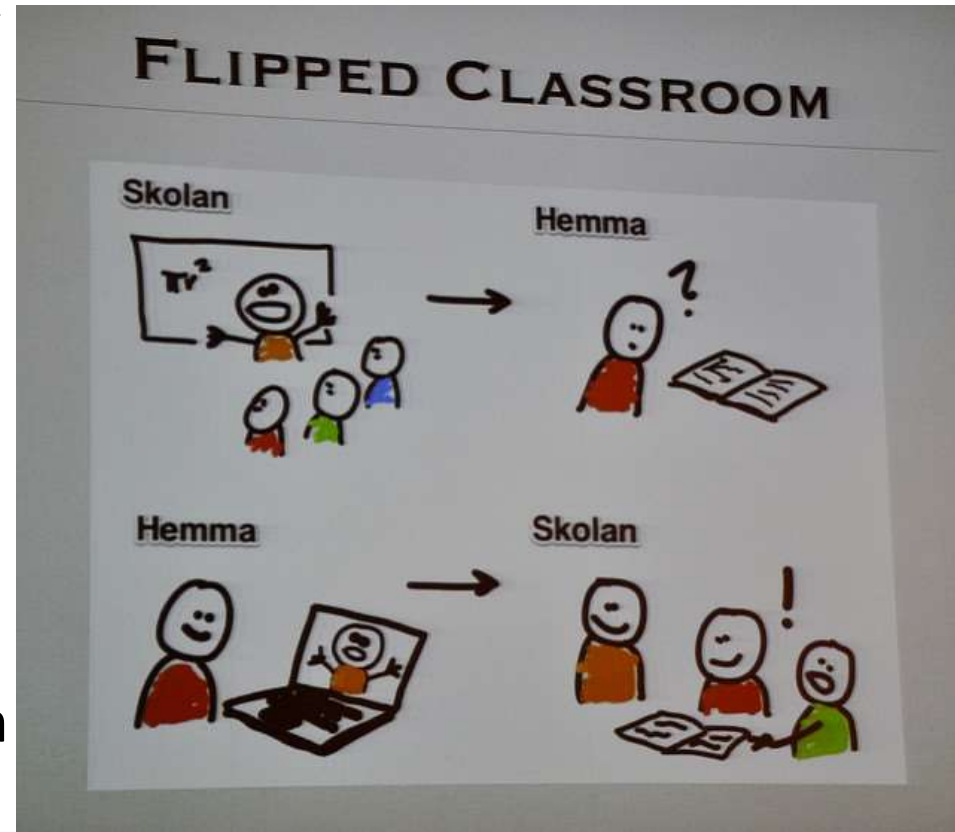
b) Gruppentermine:
Nachfragen / Anwenden / Austausch



C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

5. Speziell Blended Learning – Flipped Classroom:

- Wertschätzung der Präsenzzeit / der gemeinsamen Zeit
- Wann brauchen Lernende Lehrende am meisten?
- Wissensinput soll / kann auch in Communities erfolgen (kooperatives Lernen)
- BL muss nicht mit Präsenztermin beginnen



C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

5. Speziell Blended Learning – Flipped Classroom:

Vorteile / Chancen:

- Gemeinsame Zeit wird für Probleme und Fragen verwendet (Lerner ist damit nicht allein)
- Zeit von Lernern und Lehrenden wird effektiver genutzt
- Lernerfolg kann erhöht werden, da die gemeinsamen Phasen den Problemen gewidmet sind

Nachteile / Risiken:

- Für viele Lerner ist es sehr ungewohnt, sich Wissen selbständig anzueignen („Das kann ich nicht.“, „Wie soll das gehen, wenn mir niemand etwas erklärt?“)
- Lerner müssen sich auf das Konzept einlassen; selbstorganisiertes Arbeiten in den Inputphasen

C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

6. Social Learning – nach dem Kurs ist vor dem Lernen:

Lernnetzwerke statt / plus traditioneller Lernplattformen

Vernetzung (Gruppen, Individuen) + Austausch: durch Social Media gewohnt

Möglichkeit 1:
eigene Social Learning
Plattformen / Enterprise
Social Network (ESN)

Möglichkeit 2:
Nutzung vorhandener
sozialer Netzwerke



C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

6. Social learning / Lernen in sozialen Netzen

Vorteile / Chancen:

- Reger Austausch möglich, Teilnehmende motivieren sich gegenseitig und lernen leichter voneinander
- E-Learning wird so genutzt wie das Netz; Zufriedenheit, weil die Art der Nutzung gewohnt und abwechslungsreich ist
- Weiterlernen, Bindung über Kurs hinaus

Nachteile / Risiken:

- Für einige Lerner ist es ungewohnt; wer keine Erfahrungen in sozialen Netzwerken hat, tut sich schwer.
- Lerner müssen stark selbstorganisiert arbeiten
- Trainer: Rolle zum Lernbegleiter hin ändern und zulassen, dass Teilnehmende (kritische) Inhalte beisteuern
- Trainer müssen die Tools beherrschen

A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten

1. Blended Learning

2. „reines“ E-Learning

3. Webinare

B. Bedeutungsanstieg digitaler Bildung

1. Gesellschaft

2. Kompetenzbildung

C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

1. Heranführen von Teilnehmenden

2. Kommunikation / Beteiligung

3. Mediale Aufbereitung

4. Webinare / Chats

5. Flipped Classroom

6. Social Learning

D. Anforderungen an ...

1. Lernende

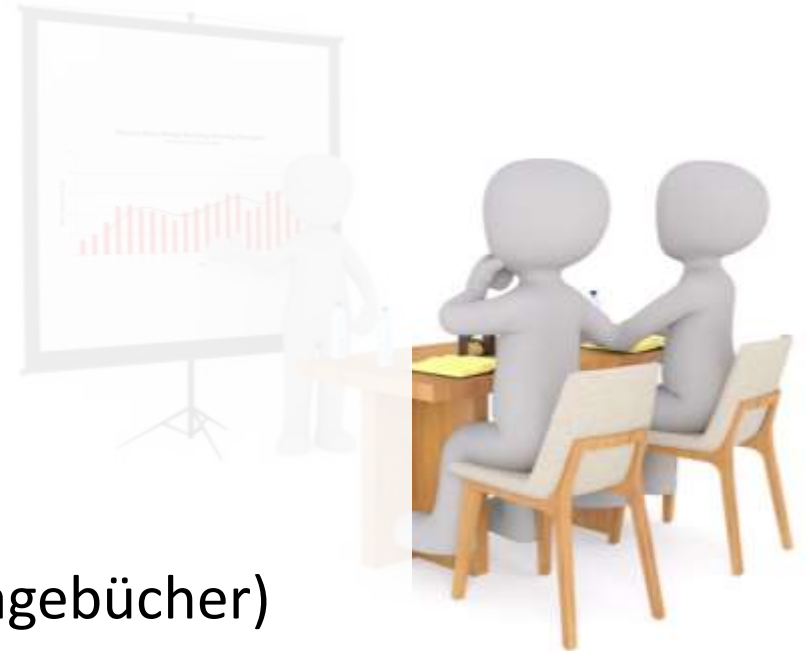
2. Lehrende

3. Bildungsträger

D. Anforderungen an ...

1. Lernende

- Selbstständiges, selbstorganisiertes Lernen: lernen können
- Gutes Zeitmanagement
- Eigenverantwortliches Arbeiten
- Affinität zu digitalen Medien
- Fähigkeit zur Reflexion (z.B. Lerntagebücher)



D. Anforderungen an ...

1. Lernende

	Präsenzlernen	E-Learning	Blended Learning
zeitliche Flexibilität	-	+	+ / -
Selbstkontrolle möglich / nötig	-	+ +	+ / -
Kommunikation TN untereinander	Kann in allen Szenarien möglich oder nicht möglich sein; das „Wie“ ist unterschiedlich.		
Arbeitsaufwand	Online nie weniger als offline, obwohl TN den Online-Aufwand manchmal geringer einschätzen.		
Anforderungen an das Zeit- und Selbstmanagement der TN	-	+ +	+ +

D. Anforderungen an ...

1. Lernende

- Sehr gute Voraussetzungen in der Kindertagespflege
- Durch Grundqualifizierung sind Teilnehmende „lerngewohnt“
- Durch Beruf / Arbeitszeiten entsteht Bedürfnis nach individuellen Lernzeiten → Motivation
- Lernen /Austausch nach Kursende → Social Learning



D. Anforderungen an ...

2. Lehrende

Ermöglichungsrahmen bereitstellen → Rollen-/Aufgabenwandel

- Von Vermittlung zu Begleitung:
Lehren, wie Lösungen gefunden werden können statt Lösungen anbieten
(Kompetenz- und Prozessorientierung)
- Ständige Verfügbarkeit von Wissen im digitalen Raum: Alleinherrschaft über das Wissen entfällt
- Lernwege: Auswahl + Aufbereitung von Material – auch Vertiefung
- Lernen mit digitalen Medien: sich selbst im digitalen Raum bewegen



D. Anforderungen an ...

3. Bildungsträger

Ermöglichungsrahmen bereitstellen → Aufgabenwandel

- **Bildungskonzeption** orientiert sich an Praxis (am Outcome / Kompetenzorientierung), ggfls. Bedarfserhebung, Dauer berücksichtigen
- **lernen mit digitalen Medien:** sich selbst im digitalen Raum bewegen
- **digitalen Lernraum (Plattform)** zur Verfügung stellen



D. Anforderungen an ...

3. Bildungsträger Lernplattform → Lernraum

- Kommunikationsmöglichkeiten?
- Beteiligungsmöglichkeiten (Hochladen eigener Materialien)?
- Mediale Möglichkeiten?
- Leicht zugänglich (user experience, zeitgemäßes Design)
- Lernkontrolle / Selbstkontrolle / Reflexion?
- Cloud oder eigene Server ?
- Administration + Einarbeitung? Kostenlos = alles selbst können
- Wie viele Kurse und Teilnehmende?



Empfehlungen für Lehrende + Bildungsanbieter

Ausprobieren! Machen!

Kostenfreie Kurse / Seminare
(selbstlernen und betreut)

- <https://www.oncampus.de/>
- <https://imoox.at/mooc/>
- <https://www.futurelearn.com/> (engl.)

Kostenfreie Webinare
(Live-Angebote und Aufzeichnungen)

- <https://www.werdedigital.at/webinare-uebersicht/>
- <http://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/weiterbilden/>





Vielen Dank – schön, dass Sie
dabei waren.

Herzliche Grüße,
Dörte Stahl

Impressum:

Dörte Stahl
www.lernallee.de
Kunkelsberg 20
45239 Essen
E-Mail: mail@lernallee.de
Umsatzsteuer-ID: DE 219 362 389