

22. Juni 2017

GML<sup>2</sup> 2017, Berlin



# DIGITAL = WIRKSAM? WAS MACHT DIGITALE LEHRE ERFOLGREICH?

Johannes Moskaliuk

**ISM**  
INTERNATIONAL  
SCHOOL OF MANAGEMENT  

---

University of Applied Sciences

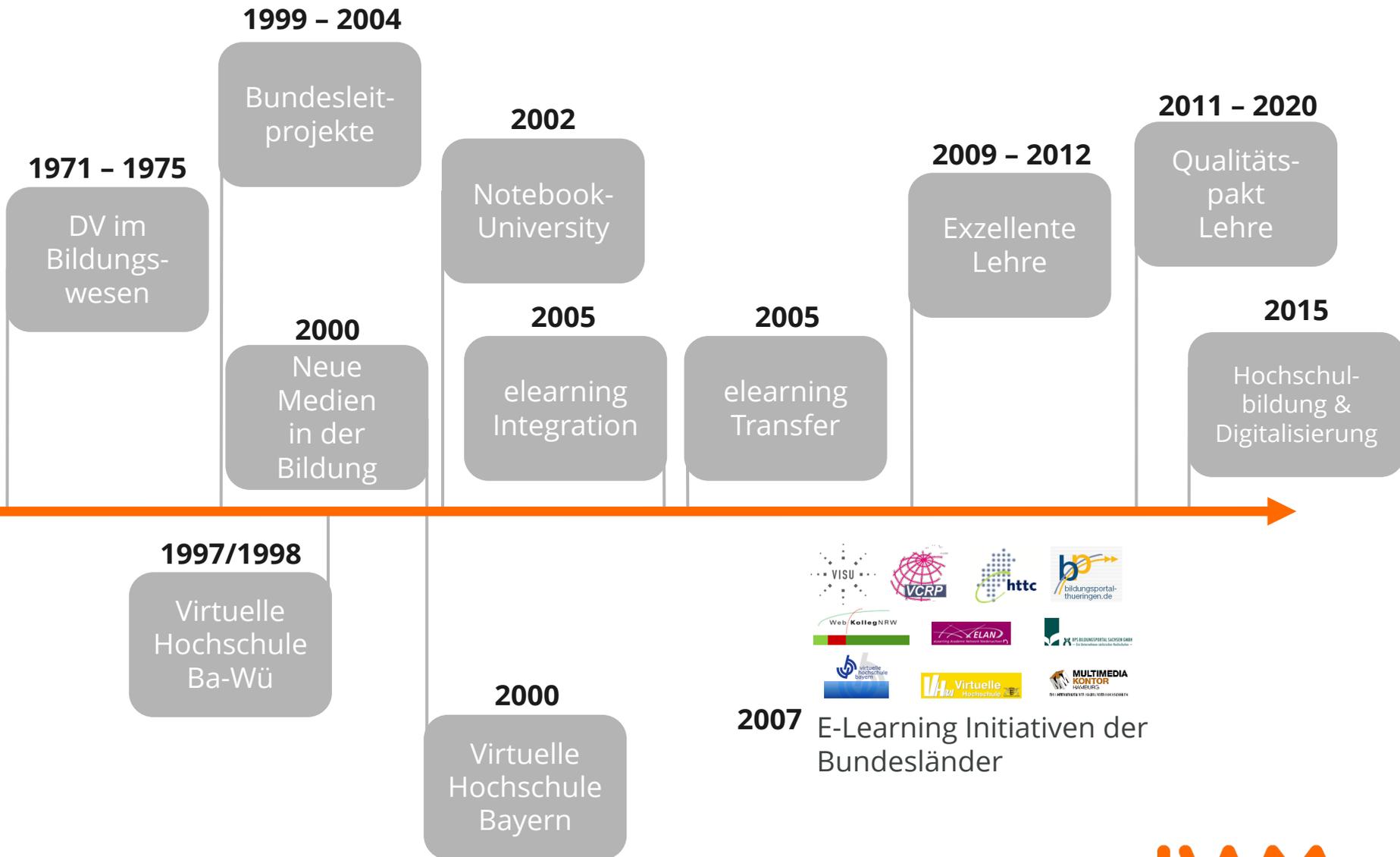


GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# FÖRDERPROGRAMME IN DEUTSCHLAND



# 500.000.000 Euro

E-Learning-Förderung in Deutschland

VS.



*Digitale Medien scheinen an vielen Hochschulen kein integraler Bestandteil der Lehre zu sein. Aktuell zeigt sich flächen-deckend eher eine punktuelle Anreicherung der Lehre durch digitale Medien.*

Sonderauswertung aus dem CHE Hochschulranking für die deutschen Hochschulen. Arbeitspapier 17 der Themengruppe „Innovationen in Lern- und Prüfungsszenarien“ koordiniert vom CHE im Hochschulforum Digitalisierung

# WARUM STRAHLEN DIE LEUCHTTÜRME NICHT?



# WARUM WILL KEINER DEN PORSCHE?



# DREI ERKLÄRUNGSVERSUCHE

1

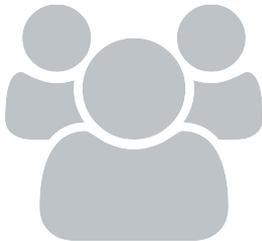
Lernbezogene Medieneigenschaften

2

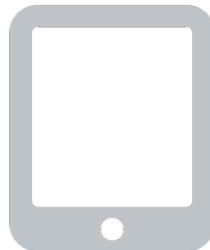
Implizite Theorien über Lernen

3

Kompetenzen der Lernenden



Lernende



Medien



Lehrende

# DIGITALE VS. ANALOGE MEDIEN?

1

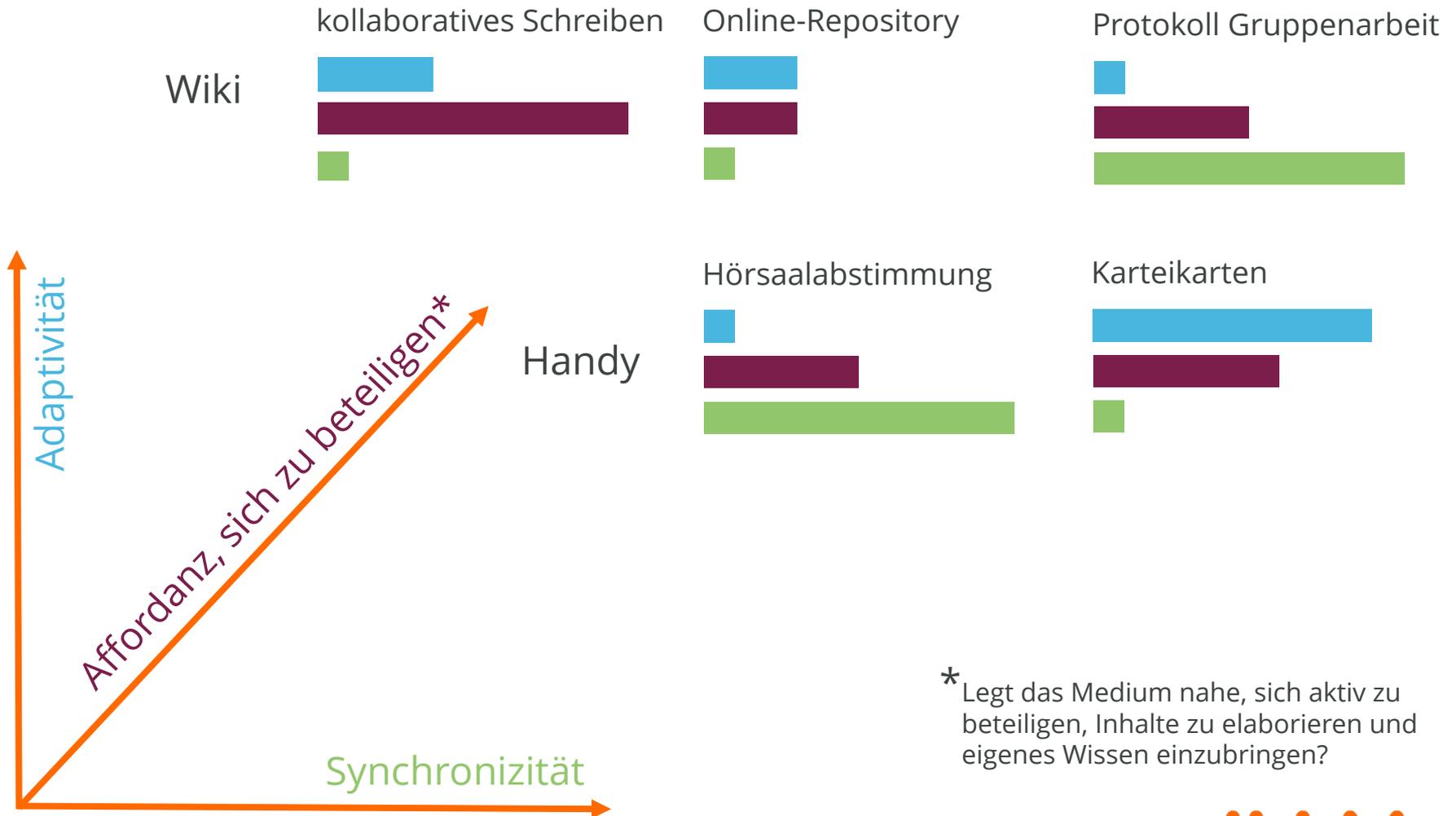
Augmented Reality  
Mobile Medien  
Gamification BYOD Wearables  
Apps  
Virtuelle Welten **digitale** Maker Spaces  
Wikis **Medien** Blended Learning  
Blogs Flipped Classroom

Block Tafel Karteikarten  
Stift  
Flipchart **analoge**  
Landkarte **Medien** Buch  
Meta-Planwand Zeitschrift  
Arbeitsblatt

Was sind gute ~~digitale~~  
Lehr- und Lernarrangements?

# LERNRELEVANTE MEDIENEIGENSCHAFTEN

Welche Wirkung hat das Medium für Lernen?



\* Legt das Medium nahe, sich aktiv zu beteiligen, Inhalte zu elaborieren und eigenes Wissen einzubringen?

# KONSEQUENZEN FÜR DEN LERNENDEN

1

## **Adaptivität**

Passt sich dem individuellen Lernstand der Lernenden an.  
Berücksichtigt unterschiedliche Interessen, Lernziele und Motive.

## **Affordanz, sich zu beteiligen**

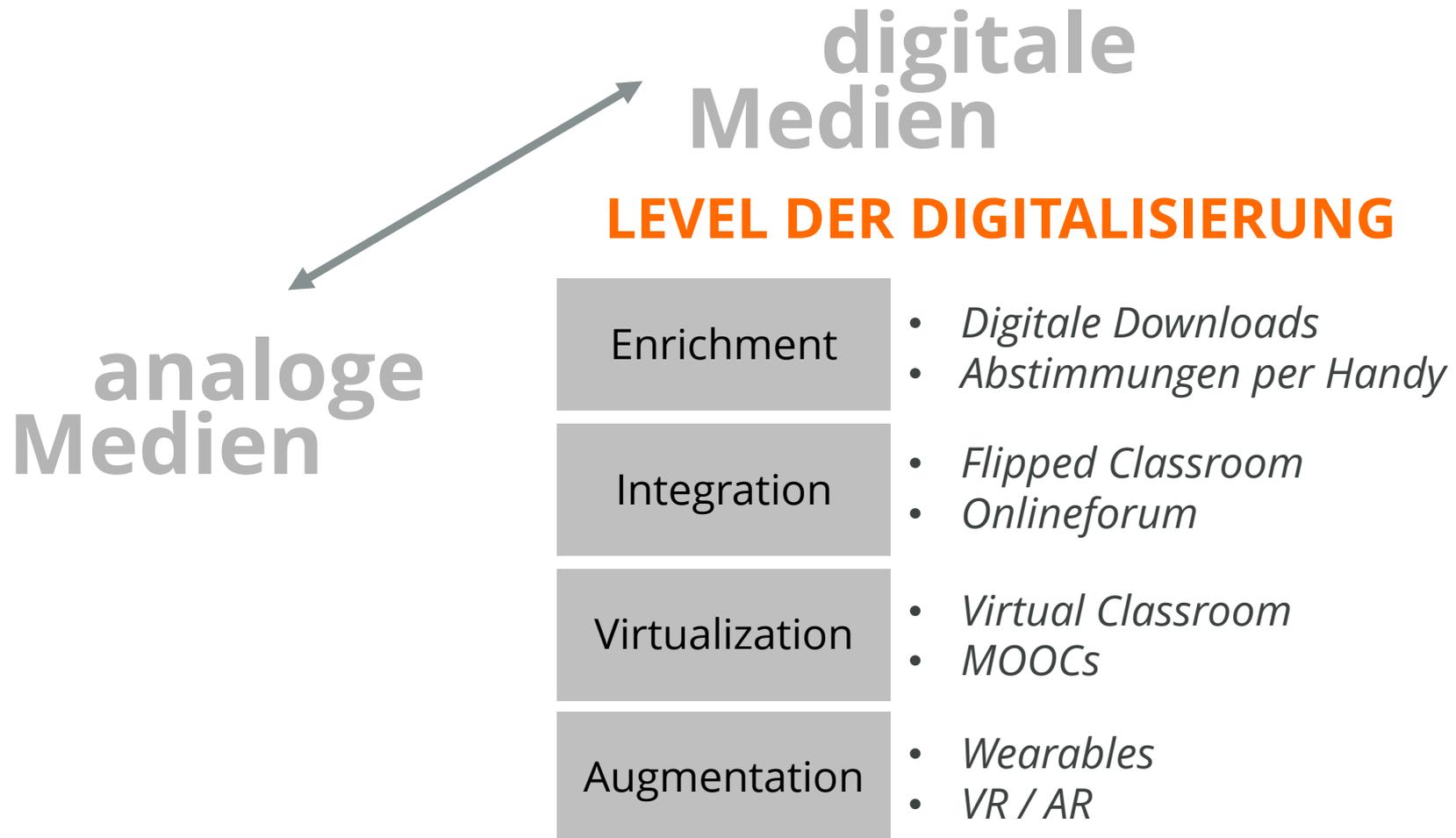
Regt Elaboration an und fördert die eigenständige Vertiefung der Inhalte.  
Ermöglicht Partizipation als Grundlage für kooperatives Lernen.

## **Synchronizität**

Erlaubt Kollaboration mit anderen und die Ko-Konstruktion von Wissen.  
Ermöglicht eine direkte Reaktion auf Fragen.

Wie genau unterstützt ein Medium  
den intendierten Lernprozess?

# WIE STARK SIND DIGITALE UND ANALOGE WELT VERNETZT?



# Medienwirkung im Bezug auf den Lernprozess differenziert beschreiben.

1

Lernbezogene Medieneigenschaften

2

Implizite Theorien über Lernen

3

Kompetenzen der Lernenden

Wir brauchen eine Didaktik, die Medien und deren Funktion für Lernen berücksichtigt, ohne auf technologische Oberflächenmerkmale fixiert zu sein.

A green frog is sitting on a stack of books. The frog is holding a black calculator in its mouth. The frog is looking towards the camera. The background is a light-colored, textured surface.

**WELCHE IMPLIZITE  
THEORIEN ÜBER  
LERNEN HABEN  
LEHRENDE?**



**COMPUTER LERNPROGRAMM**

**MENSCH-MASCHINE-INTERAKTION**

**Lernen als Informationsverarbeitung.**

**KYBERNETIK**

**ADAPTIVE SYSTEME**

**PROGRAMMIERTE INSTRUKTION**

**Kognitivismus**



**AKTIV**

**ARTEFAKTE**

**KREATIV**

**Lernen als konstruktiver Prozess.**

**COMMUNITIES**

**LERNRÄUME**

**WERKSTATT**



**NETZWERK** **ÖKOSYSTEME**

**INTERNET**

**Lernen als Vernetzung.**

**MOOCS**

**MASCHINE LEARNING**

**SOCIAL MEDIA**

**Konnektivismus**

# IMPLIZITE THEORIEN PRÄGEN DIDAKTISCHE ENTSCHEIDUNGEN.

	<b>Computer</b>	<b>Werkstatt</b>	<b>Netzwerk</b>
WARUM DIGITALISIERUNG?	Adaptivität Feedback	Werkzeug für Kooperation	Voraussetzung für Partizipation
AUFGABE DES LEHRENDEN	Lehrer Experte	Trainer Moderator	Mentor Coach
ROLLE DER MEDIEN	Wissen vermitteln	Zusammenarbeit ermöglichen	Horizont erweitern
KOOPERATION	Individuelles Lernen fördern	Bedeutung erarbeiten	Neues entwickeln
LERNZIELE	Wissen	Können	Teilhabe
ASSESSMENT	Klausur	Hausarbeit	Praxisprojekt
HALTUNG DER LERNENDEN	rezeptiv	aktiv	produktiv

# Implizite Theorien explizit machen und diskutieren.

1

Lernbezogene Medieneigenschaften

2

Implizite Theorien über Lernen

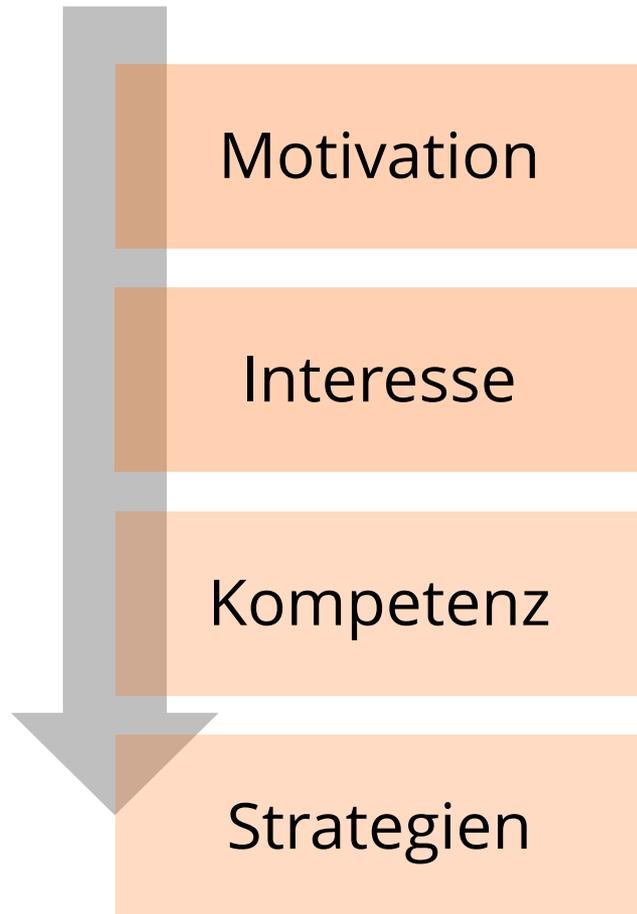
3

Kompetenzen der Lernenden

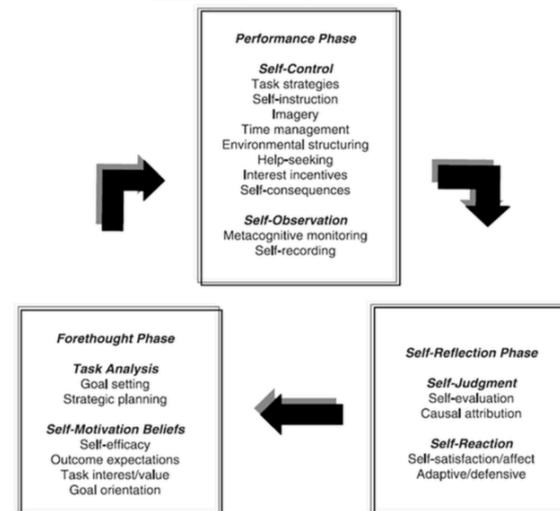
# Fazit

# WAS MÜSSEN LERNENDE KÖNNEN?

3



## z.B. Selbstreguliertes Lernen





Medienwirkung im Bezug auf den Lernprozess differenziert beschreiben.

Implizite Theorien für das Lehren Erwachsener explizit machen und diskutieren.

„Funktionsweise“ der Lernenden berücksichtigen und Lernkompetenz steigern.

# DAS PROJEKT LEARNMAP



Meta-  
Studie

Forschungsergebnisse für die Praxis  
aufbereiten & weiteren  
Forschungsbedarf identifizieren



Best-  
Practices

weitere Förderbedarfe identifizieren,  
Akteure vernetzen &  
Erfahrungsaustausch fördern



Bench-  
marking

Vergleich von Projekten &  
Wettbewerbsanalyse als Grundlage  
für strategische Entscheidungen

# HERZLICHEN DANK FÜR IHR INTERESSE.

BarCamp  
Fachtagung

**AUSBLICK**

Themen-Special auf e-teaching.org  
Projektdatenbank

**FOLIEN UNTER**  
**bit.ly/gml2017**



post@moskaliuk.com  
<http://www.moskaliuk.com>  
twitter.com/moskaliuk 