Learning Nuggets: Didaktisches Design

Im Impulsvortrag vom 26.04.2021 wurde im Rahmen der Learning Nuggets ein praxisorientiertes „Survival-Kit“ vorgestellt, welches Sie bei der Planung und Gestaltung von digitalen Lernszenarien unterstützen kann. Dabei lag der Fokus auf Grundlagen der Mediendidaktik und dem Verständnis der Didaktik als gestalterische Disziplin.

Dieser Beitrag ist eine Aufbereitung des Begleitmaterials des Learning Nuggets „Didaktisches Design“ vom 26.04.2021.

Gebrauchsanweisung

- Jede Lernsituation/ Lernziel erfordert spezielle Lösungen, es gibt **kein ideales** oder gar **Geheimrezept** bei der Planung und Gestaltung digitaler Lernszenarien.
- Verschiedene Einzelteile: **Didaktische**, mediale und technische Planung und Gestaltung von digitalen Lernszenarien.
- **Gestaltungsorientierte Mediendidaktik** v.a. **didaktisches Design** beschäftigt sich mit der Planung von Lernangeboten, deren Konzeption und Ausgestaltung.
- Die Medienkonzeption muss ein **Mehrwert** des mediengestützten Lernangebotes gegenüber anderen Lösungen aufzeigen

Herausforderungen im "digitalen Dschungel"

Take Aways auf einen Blick

Acht „Regeln“/Take Aways, die auf dem Weg zum didaktischen Design berücksichtigt werden sollen:

1. Keep Calm

Alles was Sie brauchen befindet sich bereits in Ihrem Kopf!

- Vergessen Sie nicht was Sie bereits alles über das „Lernen“ wissen.
- Lerntheoretische Annahmen haben auch beim „Lernen mit digitalen Medien“ immer noch ihre Gültigkeit.
- Allgemein didaktische Methoden und Modelle verlieren nicht an ihrer Bedeutsamkeit für den Lernprozess

2. Das Mantra: Grundannahmen beim Lernen mit digitalen Medien

Lernen ist ein aktiver, konstruktiver, emotionaler, selbstgesteuerter, sozialer, situierter Prozess (Reinmann & Mandl 2006).

- Das Lernen mit digitalen Medien fordert ein hohes Maß an aktiver Selbststeuerung des Lernenden.
- Balance zwischen Instruktion und Konstruktion
- Problem- bzw. fallbasiertes Lernen

3. Digitale Lernszenarien brauchen eine präzisere Planung als die Konzeption personalen Unterrichts

4. Den Primat der Zielsetzung nicht aus den Blick verlieren

Das Lernziel lenkt Sie automatisch in die richtige Richtung!

5. Methode ≠ Medium

Vorlesungsaufzeichnungen sind keine didaktische Methode, sondern eine Variante medialer Umsetzung.

- Geht zurück auf das Berliner Modell (Rahmenmodell der Didaktik Heimann)
- Unterscheidung zwischen Methoden- und Medienentscheidung
- Interdependenzen didaktische Entscheidungen

6. Beachten Sie die Entscheidungshilfe beim Gestaltungsprozess

Aus: Reinmann (2020) weitere Details in Reinmann (2015): Studientext Didaktisches Design. Verfügbar unter: https://gabi-reinmann.de/wp-content/uploads/2018/07/Studientext_DD_Sept2015.pdf

7. Auf den Mehrwert kommt es an!

Auswahl des passenden digitalen Mediums.

- Bessere Lehr-Lernmethoden: Medien unterstützen (a) Anschaulichkeit, Situierung und damit Anwendungsorientierung z.B. durch Bilder, Audio, Video, Simulationen (b) kognitive und/ oder emotionale Aktivierung von Lernenden durch elaborierte Lernaufgaben – wie Fälle, Probleme oder Projekte – sowie © die soziale Interaktion beim Lernen durch kooperative Lernszenarien (Kerres, 2012, S.104).

Erinnerung an das Mantra: Lernen ist ein aktiver, konstruktiver, emotionaler, selbstgesteuerter, sozialer, situierter Prozess (Reinmann & Mandl 2006).

- Flexible Lernorganisation: Medien ermöglichen eine höhere zeitlich-örtliche und soziale Flexibilität des Lernens. Es können neue Zielgruppen angesprochen und alternative Lernorte mit einbezogen werden
- Digitale und analoge Medien nicht gegeneinander ausspielen
- Das potential mediengestützten Lernens kommt gerade erst in der Kombination mit anderen Elementen zu tragen = Blended Formate
- Inspiration und Verwendung von OER Material, Good-Practice Beispiele der eigenen Community

8. Der Endgegner: Infrastrukturelle Rahmenbedingungen und Datenschutz - halb so schlimm!

Kann Ihnen (fast) egal sein, denn Sie haben ein didaktisches Konzept! ;)

- Nicht ganz: „Alle Entscheidungen sind für die Planung gleichermaßen relevant und zu berücksichtigen. Keiner der Faktoren kann ein Primat gegenüber einem anderen beanspruchen“ (Kerres, 2012, S.196).

- Tasten Sie sich langsam ran: Kombination einfacher technischer (vorhandene) Möglichkeiten mit durchdachten didaktischen Szenarien!

Einzelnachweise

Literaturverzeichnis:

Kerres, Michael (2012): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote. 3., überarb. und aktualisierte Aufl. München: Oldenbourg.

Kopp, Birgitta; Mandl, Heinz (2009): Gestaltung medialer Lernumgebungen. In: Michael Henninger und Heinz Mandl (Hg.): Handbuch Medien- und Bildungsmanagement. Weinheim: Beltz (Studium Paedagogik), S. 55–69.

Reinmann, Gabi (2015): Studientext Didaktisches Design. Universität Hamburg. Online verfügbar unter https://gabi-reinmann.de/wp-content/uploads/2018/07/Studientext_DD_Sept2015.pdf, zuletzt geprüft am 06.08.20.

Reinmann, Gabi (2020): Digitalisierung in der universitären Lehre- JETZT. Herausforderungen 2020 und die Suche nach pragmatischen Schritten inklusive Video, März 2020. Online verfügbar unter https://gabi-reinmann.de/?p=6797.

Reinmann, Gabi; Mandl, Heinz (2006): Unterrichten und Lernumgebungen gestalten. In: Andreas Krapp und Bernd Weidenmann (Hg.): Pädagogische Psychologie. Ein Lehrbuch. 5., vollst. überarb. Aufl. Weinheim: Beltz PVU (Anwendung Psychologie), S. 613–658.

— Hinweis: Dieses Learning Nugget wurde von Jennifer Widmann für das Projekt TEgoDi erstellt. Die Materialien wurden von TEgoDi für das ZenDi-Wiki aufbereitet und überführt.

From:
https://zendi.ph-weingarten.de/wiki/ - **ZenDi Wiki**

Permanent link:
https://zendi.ph-weingarten.de/wiki/de/misc/event-repo/learning-nuggets-instructional-design

Last update: **2023/12/20 02:34**