

# Blended u. e-learning

## Grundlagen und Vorgehen



# Agenda dieser Einheit

- ❖ E-learning und seine Spielformen
- ❖ aktuelle Formate
- ❖ Lernansätze
- ❖ LMS LernManagementSysteme, z.B Ilias



# Weißt du schon etwas über e-learning?



# Hier könntest du Gedanken dazu aufschreiben

z.B in dieser Form.

das ist eine kreative Art sich einem Thema anzunähern.  
Einfach mal drauf losdenken.  
Das kann man alleine oder mit anderen zusammen machen.



# Hier könntest du Gedanken dazu aufschreiben

## Versuch's mal selbst

Nimm dir einen Zettel und schreibe zu jedem Buchstaben von

# KREATIVITÄT

innerhalb von 5 Minuten einen oder mehrere Begriffe auf.

Du wirst erstaunt sein, was dir in dieser kurzen Zeit alles einfällt.



# Hier gibt's Grundbegriffe des E-learning

e-learning = ist der Oberbegriff für alle Lernmöglichkeiten auf PCs, Macs oder Smart Devices

- Computer-Based Training (CBT)
  - computergestütztes Lernen
- Web-Based Training (WBT)
  - lernen online
- Mobile Learning

Blended Learning verstehen wir bei B+B:

das kreative Nutzen von Lernmedien und –Elementen, in Präsenz und/oder virtuell.



# E-Learning: unterschiedliche Möglichkeiten

Lernende treffen sich alle zusammen zu einem Webinar/Schulung oder in Präsenz. Sie tauschen sich gleichzeitig in Echtzeit aus.

Lernende erarbeiten sich die Einheiten selbst, alleine. Sie können sich zeitversetzt in einer Community austauschen.



**Begleitet:** Webinar, Onlinekurs  
mit Trainer\*in und/oder  
Diskussionsforum

**Selbstgesteuert:** reine  
Selbstlernkurse, Kurse auf  
USB-Stick, Video- oder  
Audiokurse ohne Begleitung



**Online:** Kurs findet ausschließlich online statt, z. B. Webinar, Onlinekurs, Video oder Audio im Netz

**Offline/blended:** ganz oder teilweise ohne Netzzugang statt, z. B. z.B vom USB-Stick oder Präsenzkurs mit bearbeitbaren Aufgaben auf Pc



# WBT= Web-Based Training, aktuelle Anwendungen



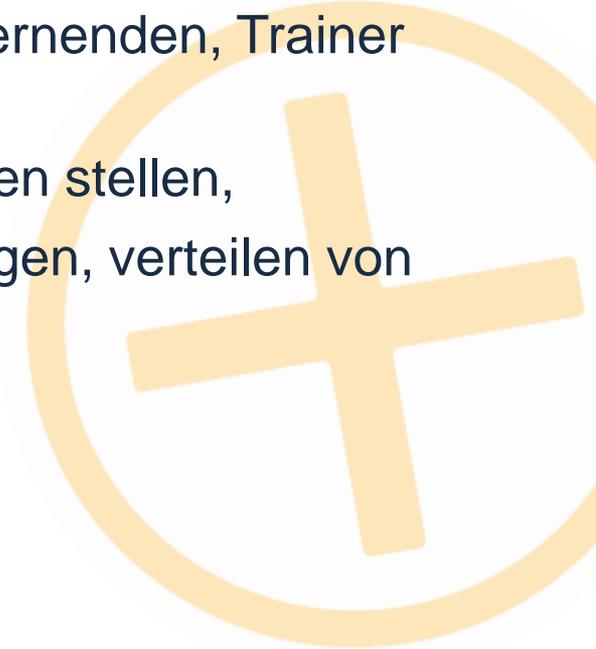
# Webinar/Videokonferenz/ online classrooms

- ✓ Inhalte sind im Netz, es sind modular aufgebaute Lerninhalte, die einfach aktualisiert werden können
- ✓ Fortschritt tutoriell gesteuert
- ✓ Lernende haben die Kontrolle über Lernfortschritt
- ✓ Communities sind möglich
- ✓ mit Tutor
- ✓ ohne Tutor
- ✓ gegenseitiger Austausch
- ✓ und Peer- learning, also das Lernen auch mit und von anderen

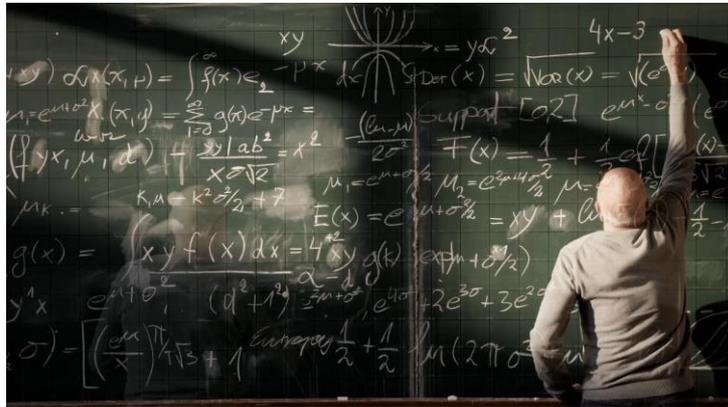


# Webinar/Videokonferenz/ online classrooms

- gleichzeitiger Austausch von Lehrer und Lernenden, Trainer vermittelt Inhalte
- Teilnehmer können live oder per chat Fragen stellen,
- möglich sind kurze Umfragen, Abstimmungen, verteilen von Infolinks



# Blended Learning



- attraktivste, flexibelste, modernste und effektivste Form des Lernens
- Face2Face Phasen mit direktem Kontakt zu Lehrenden
- E-Learning-Phase
- z.B auch zur Gamification von Theorie



# Blended Learning

Der Erfolg deines Blended Learning hängt von dir als kreativem Gestalter ab.

Wie kreativ bist du mit deinen Ideen?  
Hast du abgefragt welche Angebote deine Zielgruppe gerne mag?



Wie beteiligst du deine Zielgruppe bei der Gestaltung?  
Lass dich inspirieren bei der Gestaltung.

# Blended Learning - Beispiele

Präsenzmodul, danach eine  
e-learning Einheit, dann  
wieder Präsenz

beispielsweise

- eine Woche Präsenzunterricht
- danach eine Woche e-learning zur Vertiefung
- danach wieder eine Woche Präsenz



oder

- eine Einheit e-learning zum Einsteigen in ein Thema
- danach eine Woche Präsenz mit online Hausaufgaben
- Präsenzprüfung

# Aktuelle Formate

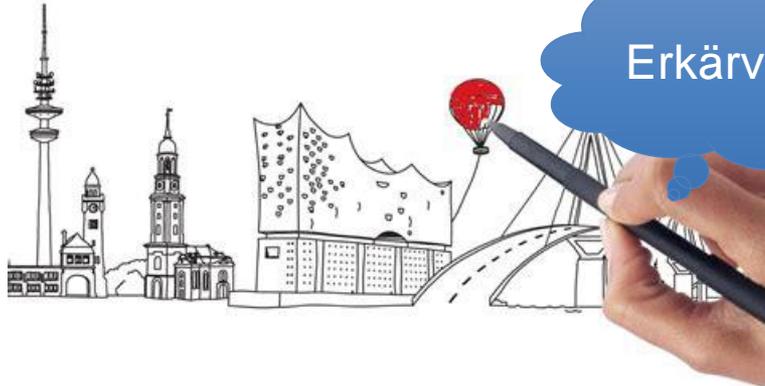
gamification



mobiles  
lernen



Erklärvideos



# Gamification

- spielerische Elemente, sie motivieren dran zu bleiben
- Gestalte Challenges, um Erfolg zu erleben
- baue Überraschungen in deine Sequenzen ein
- mache sie persönlich
- verknüpfe sie mit deinen Live-Modulen



# Mobile Learning

- deine Zielgruppe ist mobil, überall da, wo Empfang ist.
- ihr Lernmaterial liegt häufig sowieso auf Smartphones und Tablets
- entwickle keine langatmigen Schulungen
- unterhaltende Lernbrocken/Perlen
- lass sie selbst kreativ werden, ohne darüber zu sprechen
- zeig Ihnen hinterher, dass sie kreativ waren, ohne darüber nachgedacht zu haben



# Social Learning

- lass deine ZG gemeinsam an einer Aufgabe lernen
- lass sie auch selbst etwas konzeptionieren
- eigenen Input erstellen
- nutze liken, sharen,
- animiere zum kommentieren



# Erklärvideos

- Videoclips
- meist Comics oder Cartoons, zur Hilfestellung und Wissensvermittlung
- nutze simple tools, die es im Internet kostenlos gibt
- halte es einfach
- dein Inhalt macht es
- interessant, nicht der Aufwand an Technik



# Didaktische Ansätze

Empfehlungen:

für verschiedene Anwendungsfälle hat jeder Ansatz seine Richtigkeit

- Abhängig von der Zielgruppe
- den zu vermittelnden Inhalten
- den vorhandenen Möglichkeiten
- muss der passende Ansatz gewählt werden



# Didaktische Ansätze

Empfehlungen:

für verschiedene Ansätze...  
seine R...

Trotzdem

- Abhängig...
- den...
- den...
- muss der passende Ansatz gewählt werden

# Kreativität

- wirf didaktische Ansätze auch mal über Bord
- deine Zielgruppe will Spass
- verstehe Lernen auch als Entertainment
- erinnere dich an dein Lernen



# LernManagementSystem



# LernManagementSystem

ein weit verbreitetes System ist ILIAS.

Es dient

- der Inhalte und Nutzerverwaltung
- Bereitstellen deiner Lernangebote
- dem Anbieten von Medien
- Kommunikation zwischen dir und den lernenden

**→ Schnittstelle zwischen Anbietern von Inhalten  
und lernenden Personen**

# Vorteile von E-Learning



# Vorteile von E-Learning

## für Lernende:

- Unabhängigkeit von Zeit und Ort
- individuelles Lernen je nach Vorkenntnis
- mir schaut niemand auf die Finger
- es macht Spass,

## für Institutionen:

- moderne Lernkonzepte möglich
- Inhalte mehrfach nutzbar
- einfachere Dokumentation
- individualisierter Lernüberblick
- kann Kosten senken



# Nachteile von E-Learning



# Nachteile von E-Learning

Für Lernende:

- kann ich nicht, Medienkompetenz
- hab ich nicht also Rechner, Smartphone, Zugang zu...
- Selbstdisziplin notwendig
- Lernen am Bildschirm ermüdender
- soziale Komponente des Lernens fehlt
- technische Voraussetzungen

Für Institutionen :

- Erstellungsaufwand, Implementierungskosten
- technische und nichtdidaktische Faktoren bestimmen Inhalte
- Fehler oder Missverständnisse im Aufbau
- Trainer/Pädagogen müssen geschult werden



Applaus Applaus  
du hast es  
geschafft !!!!!



# Zusammenfassung



Das hast du geschafft:

- Grundbegriffe und Dimensionen
- Klassische und moderne Formate
- Didaktische Ansätze
- Lernmanagementsystem, Ilias