

Was ist E-Learning?

gemäß Wikipedia

Zusammenfassung der Gruppe 8 – Andrea De Marco, Manuel Stange

Kurz-Definition:

Unter E-Learning werden alle Formen von Lernen verstanden, bei denen digitale Medien für die Distribution von Lernmaterialien und/oder die Kommunikation zum Einsatz kommen.

E-Learning und damit verbundene Technik

E-Learning kann auf sehr unterschiedlichen Technologien basieren und in unterschiedlichen didaktischen Szenarien realisiert werden. Häufig diskutiert werden folgende Varianten:

- Computer Based Training (CBT)
- Web Based Training (WBT)
- Blended Learning
- Virtuelles Klassenzimmer
- Web Based Collaboration
- Computer-Supported Cooperative Learning
- Business TV
- E-Mentoring
- E-Tutoring
- Rapid E-Learning
- Digitale Lernspiele

Vorteile

- Kurse im Gegensatz zu traditionellen Lehrmitteln interaktiv sind
- abstrakte Inhalte mit Hilfe von Simulationen anschaulich gemacht werden können
- die traditionelle lineare Denk- und Lernkonzepte aufgebrochen und flexiblere, netzwerkartige Konzepte verwirklicht werden können
- Lernkontrollen individualisiert werden können und Repetitionsaufgaben variieren können
- Kurse an bestimmte Bedürfnisse adaptiert werden können
- Lernen mit betrieblichen Wissensmanagement verbunden werden kann
- asynchron zusammen gearbeitet werden kann
- zeit- und ortsunabhängig gelernt werden kann
- "just in time" gelernt werden kann
- arbeitsprozessintegriert gelernt werden kann

Gruppe 8

- Dokumentation und Wiederholungen einfacher gehen
- Lernobjekte wieder verwendbar sind
- Audio und Videodokumente leicht einzubinden sind

Nachteile

- Lerner erst lernen müssen, mit den verschiedenen Medien umzugehen
- zu wenig Qualitätsprodukte am Markt sind
- Lehrer befürchten, arbeitslos zu werden
- zu wenig Pädagogen im E-Learning-Bereich arbeiten
- die Technik und die Techniker den Markt bestimmen
- die Präsentation der Lerninhalte oft von technischen und nicht von didaktischen Faktoren bestimmt ist.
- es besteht die Gefahr dass die Schüler sich sozial vollkommen isolieren, da konventionelle Schulen nach wie vor der wichtigste Ort sind an dem soziale Kontakte geknüpft werden

Anforderungen an den Nutzer

- Selbstdisziplin
- Aufgeschlossenheit gegenüber den verwendeten Medien

Lernunterschiede vom E-Einzellernen zum Lernen in einer E-Learning-Gruppe

Das Lernen in der E-Learning-Gruppe entspricht eher dem traditionellen Lernen in einem realen Klassenzimmer

Das Lernen in der Kleingruppe wird durch Trainerinnen oder Trainer, auch Tutoren genannt, betreut. Diese begleiten aktiv den Kurs. Das bedeutet, es werden Aufgaben gestellt und Feedback gegeben, Gruppenprozesse geleitet und individuell unterstützt. Die TutorInnen beobachten auch den Lernfortschritt und gehen von sich aus auf die Lernenden zu, um Motivation und Hilfestellung zu geben. Hierfür ist eine entsprechende Umgebung = Lernplattform (Lern-Management-System) oder ein entsprechendes Werkzeug (siehe Kapitel 3) notwendig. Im Laufe der Zusammenarbeit entwickelt sich die Gruppe. Während dieses Prozesses nimmt die Zentrierung auf den Trainer allmählich ab, bis schließlich die Teilnehmer selbst den Lernprozess gestalten.

Lern-Management-Systeme (LMS)

Als LMS werden Systeme bezeichnet, die für das Online- und / oder Präsenz-Kursangebot den kompletten (oder Teile des) Workflow des Veranstaltungsmanagements von Buchungsprozessen, Lehr- und Lernprozessen bis zur Ressourcenadministration unterstützen können.

Die Aufgaben eines LMS können im Einzelnen umfassen:

- **Planung:** hierzu gehören das Planen und Zusammenstellen von (Online-)Kursen/Seminaren, die Erstellung personalisierter Lehrpläne aufgrund von Einstufungstests bzw. bereits absolvierter Lehreinheiten und das Erstellen von Lernprofilen für Arbeitsgruppen oder die ganze Belegschaft.
- **Anmeldung:** die Online-Anmeldung zu allen angebotenen Kursen, oft mit integrierter Schnittstelle zu einem E-Commerce-System, um bspw. Unterlagen zu bestellen

Gruppe 8

- **Bereitstellung von Kursunterlagen:** die gespeicherten Inhalte werden in verschiedenen Bereitstellungsformen vorgehalten (bspw. für WBT und Präsenztraining)
- **Zertifizierung:** das Erfassen von Schulungsvorgängen, Kursabschlüssen und "Skill-Profilen"
- **Erfolgsmessung:** das Messen der Nutzung sowie die Verwaltung der Ergebnisse.

In manchen LMS ist eine Lehrer- und Raumverwaltung enthalten, die auch nachträglich Termine und Personen tauschen kann und ggf. Terminkonflikte meldet. Diese Funktionalitäten können recht umfangreich werden, z. B. bei integrierter Arbeitszeit-/Urlaubsverwaltung der Lehrer, Speicherung von Raumdaten, etc. Aus den vorhandenen Daten können später umfangreiche Reportings erstellt werden wie beispielsweise Raumbelastungsdaten, Stundenpläne oder Lernfortschritte einzelner Personen.

Learning Content Management Systeme

Die Aufgabe eines LCMS (Learning Content Management System) ist das Erstellen, Wiederverwenden, Auffinden, Nachbearbeiten und Ausliefern von Lerninhalten (Content). Der Content wird oft in einem zentralen Repository in Form von Lernobjekten vorgehalten. Objekte können aus mehreren verschiedenen Kursen referenziert werden, so dass im Falle einer Anpassung nur eine einmalige Änderung notwendig ist, um sämtliche Inkarnationen auf den aktuellen Stand zu bringen. Das LCMS verfügt (im Gegensatz zu Autorentools) über eine Userverwaltung, die es ermöglicht, verschiedenen Personen und Personengruppen bestimmte Rechte zuzuweisen, so dass z. B. für fachspezifische Experten, Mediengestalter, Projektadministratoren jeweils unterschiedliche Zugriffsfunktionen definiert/realisiert werden können.

Eine Multi-User-Funktionalität erlaubt es, konkurrierende Zugriffe zu verwalten, so dass es nicht dazu kommen kann, dass zwei Benutzer gleichzeitig (widersprüchliche) Änderungen am selben Objekt vornehmen können. Weiterhin verfügen LCMS in der Regel über eine Versionskontrolle, die es ermöglicht, vorgenommene Änderungen nachzuvollziehen.

Eine der wichtigsten Aufgaben eines LCMS ist die Unterstützung von wiederverwertbaren Lernobjekten. Ziel ist es, ungewollte Redundanzen und widersprüchliche Informationen weitgehend zu verhindern.

Web- und Computerbasierte Trainingsanwendungen

Der Ausdruck CBT (Computer Based Training) bezeichnet Lernprogramme, die vom Lernenden zeitlich und räumlich flexibel genutzt werden können und bei dem die Lernenden nicht in direktem Kontakt mit dem Lehrenden und anderen Lernenden stehen. Diese Programme können multimediale Lerninhalte beinhalten und werden meist auf CD-ROM oder DVD vertrieben. Beim CBT handelt es sich um eine in erster Linie nichttutorielle Form des E-Learning, bei dem das Selbststudium im Vordergrund steht und die Kommunikation, wenn überhaupt, auf asynchrone Weise erfolgt. CBT existiert bereits seit den 80er-Jahren.

Den grundlegenden Baustein netzbasierter Lernangebote bildet das so genannte WBT (Web Based Training) – eine Weiterentwicklung des CBT. Hierbei werden Lerneinheiten nicht auf einem Datenträger verbreitet, sondern von einem Webserver online mittels des Internets oder eines Intranets abgerufen. Die Einbettung ins Netz bietet vielfältige weiterführende Möglichkeiten der Kommunikation und Interaktion des Lernenden mit dem Dozenten bzw. seinen Mitlernern. So können Mails, News, Chats und Diskussionsforen mit dem WBT verknüpft und Audio- und Videosignale live gestreamt werden.

Statement zum E-Learning

Noch vor wenigen Jahren galt E-Learning als die Bildungsform des 21. Jahrhunderts. Mittlerweile weiß man, dass E-Learning die traditionellen Bildungsformen nicht ersetzen kann. Es ist lediglich als eine sinnvolle Unterstützung im Lernprozess zu sehen. Durch Kombination verschiedener medialer Vermittlungsformen kann Lernen optimiert werden. Insbesondere Menschen, die lieber den PC und das Internet nutzen als Bücher lesen, können durch E-Learning viele Lerninhalte besser aufnehmen oder bereits bekannte Inhalte ergänzend und interaktiv erarbeiten. Zu weiteren Vorteilen des E-Learning gehören zweifellos die ökonomischen Aspekte. Die Lernenden sind räumlich und zeitlich unabhängig. Die Vermittlung von Lernstoffen kann also unabhängig von der persönlichen Anwesenheit geschehen. Dank PC und Internet ist die Verteilung größerer Informationsaspekte machbar. Gerade diese ökonomischen Vorteile sind nicht zu unterschätzen. Denn „life-long learning“ bedeutet meistens berufsbegleitendes Lernen, und da ist die Flexibilität hinsichtlich Ort und Zeit besonders wichtig.

Medien sind nur zu einem geringen Teil für den Lernerfolg ausschlaggebend, deshalb kann nicht per se von effizienterem Lernen durch E-Learning gesprochen werden.

Aktuelle Ansätze kombinieren daher E-Learning mit der Präsenzlehre, also der personalen Vermittlung. Diese Ansätze firmieren unter dem Begriff "Hybride Lernarrangements" oder Blended-Learning. Ziel dieser Ansätze ist es, die Vorteile des Präsenzunterrichts mit denen des mediengestützten Lernens zu verbinden und beide Nachteile zu vermeiden.