

M 4.1 Multimedia & Hypermedia

41-68.013

Multimedia und Hypermedia im Lehrkontext - Online Aufgaben, Übungen und Tests

2st. / 4 cp

Zeit

Fr 5.2., Sa 6.2., Sa 13.2.,
jeweils 10.00-18.00 Uhr.

Ort

ZHW

Raum

E-030/031/032

Lehrende(r)

Ivo van den Berk

Teilnehmer max.:

12 Personen

Teilmodul:

M 4.1 Multimedia & Hypermedia

Bemerkung:

Aufgaben, Tests, Übungen, Aufträge usw. werden hier nicht verstanden als Lernaktivitäten, sondern als Einheiten, die das Lehren und Lernen organisieren. Es sind Bausteine für (komplexe) Lehr-Lernarrangements, die insbesondere die Verbindung zwischen Lehrenden und Lernenden bilden.

Nur selten werden diese Einheiten diskutiert, typologisiert usw. Das könnte als Hinweis aufgefasst werden, dass die alltagssprachigen Konzepte ausreichen. Ist dem so? Sind sie adäquate Mittel, Lehre zu planen, durchzuführen und zu analysieren? Können sie uns helfen, eLearning-Angebote zu bewerten und auszuwählen? Können die Einheiten an jeder beliebigen Stelle im Lernprozess zum Einsatz kommen und wie sind sie miteinander zu vernetzen? Gibt es feste Muster für bestimmte Kombinationen dieser Einheiten? Könnte man das auch anders denken, d.h. gibt es andere Beschreibungsmodelle für (virtuelle) Lehr-Lernarrangements, die den Lernprozess stärker fokussieren?

Lernziele:

Dieser Workshop zielt auf die hochschuldidaktische Kompetenz, Digitale Medien vor dem Hintergrund mediendidaktischer, lerntheoretischer und hochschuldidaktischer Konzepte in ihrem Kontext zu analysieren und insbesondere ihren didaktischen Wert zu ermitteln sowie auf die reflexive Handlungskompetenz im Umgang mit den Einheiten in der eigenen Praxis (Transfer).

Lehrinhalte:

Auf der Grundlage von alltagssprachigen und theoretischen Konzepten der Einheiten Aufgabe, Übung, Auftrag, Test usw. werden wir multimediale und hypermediale Lernumgebungen (u.a. CBT, WBT, Autorentools, Learning-Management-Systeme, Repositories, Testumgebungen) in Kleingruppen sichten und kurze Steckbriefe erstellen. Im Vordergrund stehen dabei die Funktion(en) der Einheiten in ihrem jeweiligen Kontext - also die Rekonstruktion dessen, was vor allem Lehrende durch den Einsatz dieser Einheiten zu erreichen versuchen und was von den Lernenden erwartet wird bzw. was sie tun sollen einerseits und was andererseits Tools zu leisten imstande sind. Dazu werden immer wieder theoretische Konzepte herangezogen. In Partnerarbeit erstellen/entwerfen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer (ggf. mithilfe des ZHW-Planungstools in Entwicklung) "best practice"-Lerneinheiten, die

vor dem Hintergrund der behandelten Konzepte analysiert und diskutiert werden.

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden gebeten, (handschriftliche) Unterrichtsentwürfe, (detaillierte) Seminarpläne, Fragenkataloge, Planungsskizzen o.Ä. bzw. die virtuellen Pentants zum Workshop mitzubringen.

Zusatzleistungen, die auch für Dritte interessant sein sollen und ggf. (intern veröffentlicht werden, können im Rahmen des Seminars erbracht werden. Bestandteil dieser Zusatzleistungen könnte auch ein Peerfeedback sein.

Methoden:

- Input / Vortrag
- Gruppenarbeit
- Partnerarbeit
- Peerfeedback
- Präsentieren

Lehrbücher:

- Reinmann, G. (2005): Blended Learning in der Lehrerbildung. Lengerich [u.a.:] Pabst.
- Schulmeister, R. (1997): Grundlagen hypermedialer Lernsysteme. Theorie, Didaktik, Design. München u.a.: Oldenbourg.
- Weitere Literatur wird in der Veranstaltung bekannt gegeben.