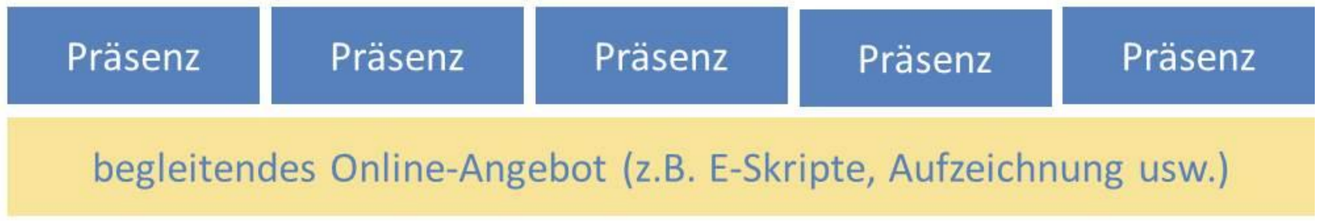
# eLEARNING-SZENARIEN

## Ausprägungen digitalisierter Hochschullehrangebote

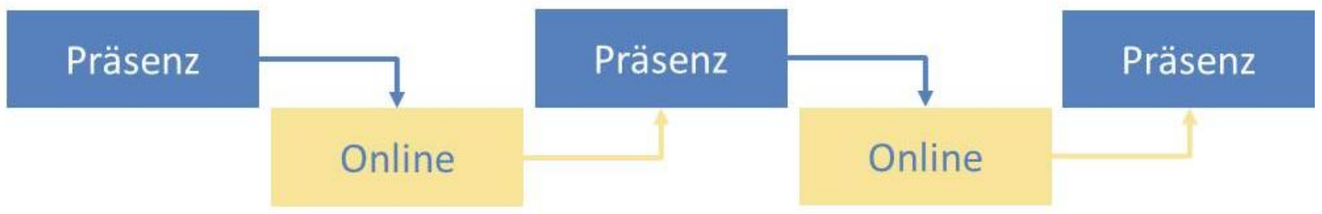
Quelle: Wannemacher K. et al. (2016). Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich. Hg. v. Hochschulforum Digitalisierung. Bonn (Arbeitspapier, Nr. 15). abrufbar unter https://www.che.de/downloads/HFD_AP_Nr_15_Digitale_Lernszenarien.pdf

### angereicherte Präsenz




Die klassische, eher inputorientierte Präsenzlehre wird um Digitale Medien für Selbstlernzwecke angereichert (z.B. Vorlesungsaufzeichnungen). Ggf. kommen neue Lerntechnologien wie z.B. Live-Votings in der Vorlesung zum Einsatz. An der grundlegenden Ausrichtung des Lehrens und Lernens ändert sich nichts.

### Integration / Blended Learning




Präsenz- und Onlinephasen werden sinnvoll miteinander kombiniert und aufeinander abgestimmt. Die Wissensvermittlung findet out-of class statt. In Selbstlernphasen werden die Lernenden angeregt und unterstützt. In der Präsenz erfolgt die Wissensanwendung, Kollaboration und vertiefende Auseinandersetzung. Das Rollenbild des Lehrenden und Lernenden wird neu definiert.

Diese Szenarien schließen sich gegenseitig aus.

### Online-Lernen

Der überwiegende oder gesamte Teil des Lehrangebotes findet online statt. Für die Interaktion und Kollaboration zwischen den Akteuren wird die gesamte Bandbreite an synchronen und asynchronen Kommunikationswerkzeugen genutzt (z.B. Virtual Classroom, Learning Management System, Social Media usw.). Das didaktische Design der Online-Lernumgebung orientiert sich an den Zielsetzungen, der Zielgruppe und den Rahmenbeindungeng. Die Palette didaktisch-methodischer Möglichkeiten wird ausgeschöpft.

Der One-Pager „*Blended Learning Version 2.0*“ von Tobias Schmidt wurde im Rahmen des MERLIN-Projekts (Medical Education Research – Lehrforschung im Netz BW) an der Medizinischen Fakultät Freiburg erstellt und ist lizenziert unter der Creative Commons Lizenz CC-BY 3.0 DE. Alle verwendeten Logos sind urheberrechtlich geschützt und von dieser Lizenz ausgenommen.

Kompetenzzentrum Lehrevaluation in der Medizin
GEFÖRDERT VOM Bundesministerium für Bildung und Forschung
DLR Projektträger
MERLIN Medical Education Research - Lehrforschung im Netz BW
UNI FREIBURG

# eLEARNING-SZENARIEN

## Ausprägungen digitalisierter Hochschullehrangebote

Quelle: Wannemacher K. et al. (2016). Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich. Hg. v. Hochschulforum Digitalisierung. Bonn (Arbeitspapier, Nr. 15). abrufbar unter https://www.che.de/downloads/HFD_AP_Nr_15_Digitale_Lernszenarien.pdf

Das Lehren und Lernen mit digitalen Medien und Lerntechnologien bietet eine Reihe an Möglichkeiten. Dabei werden grundlegend drei eLearning-Szenarien unterschieden, die sich gegenseitig ausschließen: (1) Anreicherung, (2) Blended Learning und (3) Online-Lernen. Darüber hinaus existieren weitere eLearning-Szenarien, die jeweils einen bestimmten Fokus verfolgen. Diese eLearning-Szenarien können mit allen grundlegenden eLearning-Szenarien aber auch untereinander problemlos kombiniert werden.

### SPIEL & SIMULATION

Das Spektrum an spielbasierten Lernvarianten (z.B. gestenbasierte Spiele, Abenteuer-/Rollenspiel, Quiz usw.) sowie Simulationen (z.B. Planspiele, Virtual Reality, Augmented Reality, virtuelle Patienten usw.) ist breit gefächert. Im Gamification-Ansatz werden typische Spielelemente (z.B. Badges, Highscore) für Motivationszwecke in Lernkontexten genutzt.

### INTERAKTION & KOLLABORATION

Kollaborative und problemorientierte Lernszenarien erfordern die Gestaltung, Initiierung und Steuerung von Interaktion, Kommunikation oder Peer-Lernen. Werkzeuge die hierfür genutzt werden sind z.B. Shared Workspace, Wikis, Blogs, Peer-Feed-back, Diskussions-Foren, Social Media oder auch Smartphones beim Bring-Your-Own-Device Ansatz usw..

### PERSONALISIERUNG

Anstelle von One-Size-Fits-All, liegt der Fokus auf der Anpassung an individuelle Lernbedürfnisse. Dies kann bspw. durch eine Ermittlung von Vorkenntnissen und Vorerfahrungen durch Tests/Kontrollen sowie der bedarfsorientierten Auswahl und Empfehlung weiterer Lernressourcen erfolgen.

### OFFENE BILDUNGSPRAXIS

In offenen Lernszenarien steht der Zugriff auf Lernangebote, freie, digitale Lernressourcen, und deren (Weiter-)Nutzung im Vordergrund. Ein prominentes Beispiel sind sog. Massive Open Online Courses (MOOC). Eine offene Bildungspraxis schafft Transparenz, bietet Raum für Qualitätsentwicklung und -sicherung und ermög-icht eine flexiblere Gestaltung von Lehr-Lern-arrangements.

### SELBSTSTUDIUM

Selbstgesteuerte Lernprozesse werden durch digitale Elemente, z.B. Online-Lernen, Mobile Learning, Self-Assessments, Gamification, informelle Lernangebote, Lernempfehlungen, digitale Lernmaterialien, OER, ePortfolios und Möglichkeiten der Dokumentation von Lernleistungen und Ergebnissen usw., angeregt und unterstützt.

Der One-Pager „*eLearning-Szenarien V.2* “ von Tobias Schmidt wurde im Rahmen des MERLIN-Projekts (Medical Education Research – Lehrforschung im Netz BW) an der Medizinischen Fakultät Freiburg erstellt und ist lizenziert unter der Creative Commons Lizenz CC-BY 3.0 DE. Alle verwendeten Logos sind urheberrechtlich geschützt und von dieser Lizenz ausgenommen.

Kompetenzzentrum Lehrevaluation in der Medizin

GEFÖRDERT VOM Bundesministerium für Bildung und Forschung

DLR Projektträger

MERLIN Medical Education Research - Lehrforschung im Netz BW

UNI FREIBURG