

mediendidaktik.de 
 DuISBURG
 F O S F U
 Duisburg Learning Lab

Projektseminar - „Lernen mit Medien“

Michael Kerres

Taxonomie von Lernergebnissen

kognitive Lernergebnisse		affektive Lernergebnisse Persönlichkeitsbildung	psychomotorische Lernergebnisse
deklaratives Wissen	prozedurales Wissen / Fertigkeiten	Motive, Einstellungen Normen, Werte	Körperbeherrschung, -bewusstheit
Stufen: • wiedergeben • verstehen • analysieren/ synthetisieren • evaluieren	Prozeduralisierung: • Kognitive Phase • Assoziative Phase • Autonome Phase		

mediendidaktik.de 
 DuISBURG
 F O S F U
 Duisburg Learning Lab

33 – Didaktische Methode

Michael Kerres

Didaktische Transformation

- **Medien als Übermittler von Lehrinhalten**

```

    graph LR
      W[Wissen] -- Übertragung --> ML[Medium Lehrinhalt]
      ML -- Präsentation --> LL[Lerner Lernerfolg]
      ML -- Rezeption --> LL
  
```

- **Medien als Angebote zur Anregung von Lernprozessen**

```

    graph LR
      W[Wissen] -- Transformation --> ML[Medium Lernangebot]
      ML -- Lernprozess --> LL[Lerner Lernerfolg]
  
```

Didaktische Transformation

- Benennen und Auswählen von Zielen / Inhalten
- Auswahl von Methoden
- Definition von Lernaktivitäten / Lernaufgaben
- Sequenzierung
- Lernorganisation

Robert M. Gagné: Nine Events of Instruction

1. **Gain Attention** Pique the learners' interest in the subject.
Example: Show a s'more. Talk about how delicious it is.
2. **Inform Learner of Objective** Let the learners know what they will be learning.
Example: Today, we will learn how to make a s'more.
3. **Recall Prior Knowledge** Get the learners to think about what they already know.
Example: Has anyone ever had a s'more? Where? When? What is it made of?
4. **Present Material** Teach the topic.
Example: Show learners how to make a s'more.
5. **Provide Guided Learning** Help the learners follow along as the topic is presented.
Example: Provide picture posters of steps involved in making a s'more.
6. **Elicit Performance** Ask learners to do what they have been taught.
Example: Give learners ingredients to make their own s'more.
7. **Provide Feedback** Inform learners of their performance.
Example: Circulate around the classroom to observe and help learners.
8. **Assess Performance** Evaluate learners on their knowledge of the topic.
Example: Examine learners' s'mores. If correctly made, they get to eat them.
9. **Enhance Retention and Transfer** Aid learners in remembering and applying the new skill.



1916-2002
1949 Forschungsdirektor
Skills Lab, US Air Force
1969 Florida State University

- Gagné, Robert (1965): Conditions of Learning
- Nine Events of Instruction
- http://www.youtube.com/v/i_8MB9F2cts

Didaktische Konzeption

Content

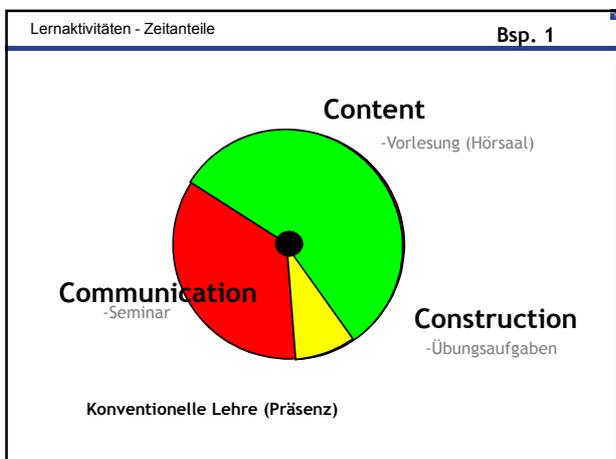
Varianten:

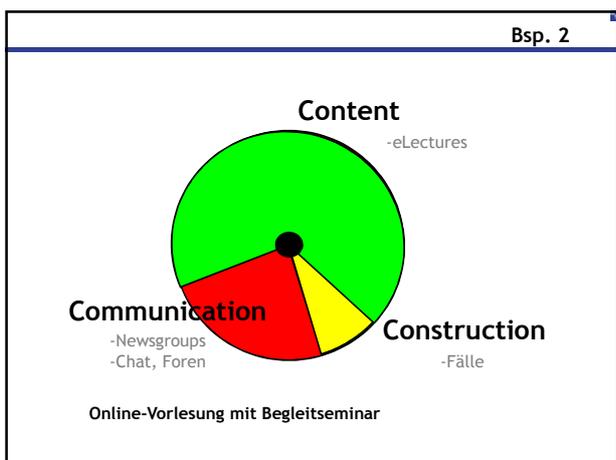
- Text, visuell vs. akustisch
- Abbild vs. Grafik
- Video vs. Animation
- Simulation vs. Fernsteuerung

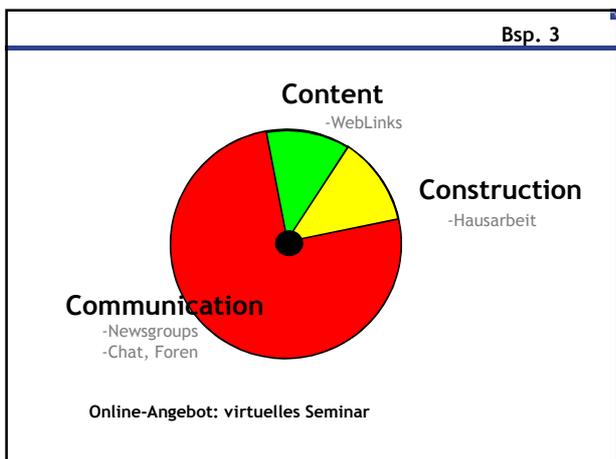
STRUKTUR	Exposition	Exploration
(1) Lehrstoff	hierarchisch gegliedert	flach gegliedert
(2) Lernsituation	Formell	informell
(3) Zielgruppe	Homogen	inhomogen, dispers
(4) Lernstil	Unselbständig	selbständig
(5) Motivation	Extrinsisch	intrinsisch
(6) Vorwissen	Niedrig	hoch

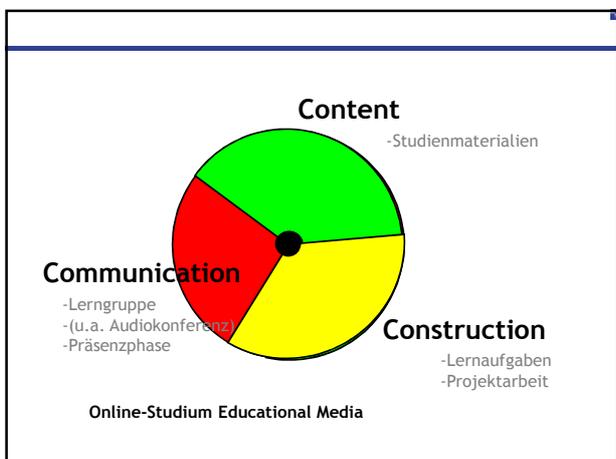
Kommunikation				
Varianten	Interaktion	kooperativ	betreut	synchron - asynchron?
offenes Tele-Lernen	L	-	-	as
Tandem-Lernen	L — L	+	-	as
(unbetreute) Lerngemeinschaften	L — L — L	+	-	as
Tele-Coaching	L — T	-	+	s
Tele-Teaching	T — L, L, L	-	+	s
betreutes Tele-Lernen	T — L (L)	-	+	as
verteiltes, kooperatives Lernen	L — L — T	+	+	as
E-Mail Partnerschaften	T L — L (T)	+	+ (lokal)	a
virtuelles Klassenzimmer	T L L — L L (T)	+ (lokal)	+ (lokal)	s + as

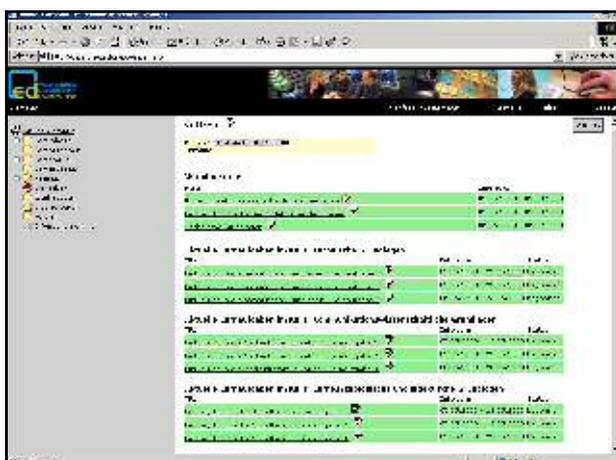
- Entscheidungen**
- (a) synchron/asynchron Kommunikation?
 - (b) Betreuung? (individuell 1:1/Gruppen 1:N)
 - (c) Kommunikation zwischen Lernenden: informelle Komm. – Kollaboration (= vorgegebenes Ziel) – Kooperation (= gemeinsame Zielfindung) – Kommunikationsanlässe
 - (d) Taktung (s.u.)?
 - (e) Leitmedium?
 - (f) push oder pull
 - (g) Taktung
 - Feste Taktung
 - Bandwagon (nach Anmeldung von N Tn beginnt neue Lerngruppe.)
 - Ping-Pong (Lerner erhält Zugriff auf die nächsten Materialien, wenn vorherigen Aufgaben bearbeitet wurden.)
 - Kontrakt-Lernen (Es erfolgt eine individuelle oder gruppenbezogene Vereinbarung über die zeitliche Distribution/Freischaltung.)
 - individueller Abruf als Wahlleistung

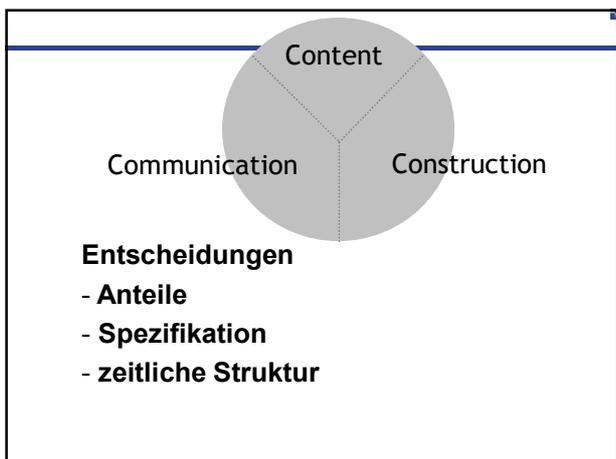


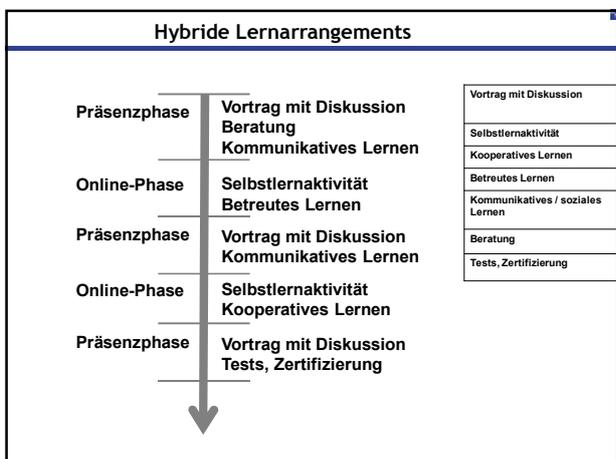


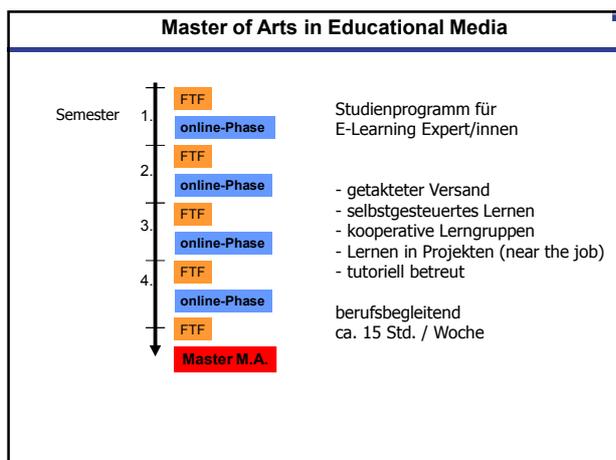


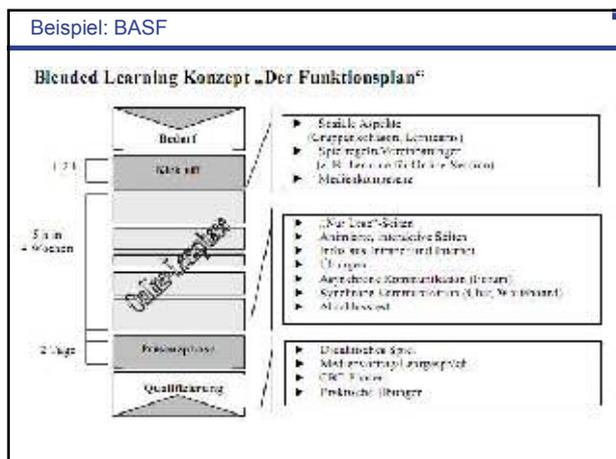




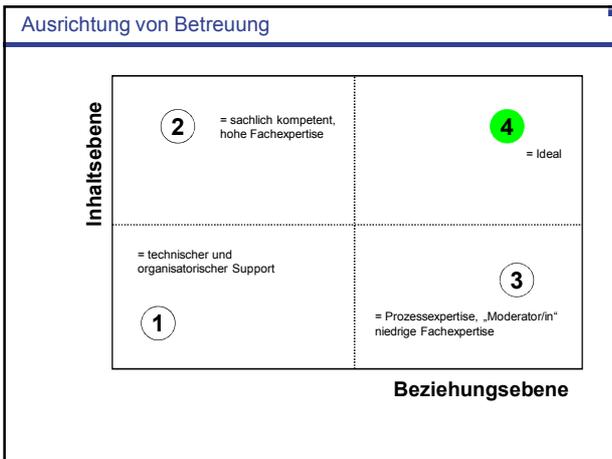


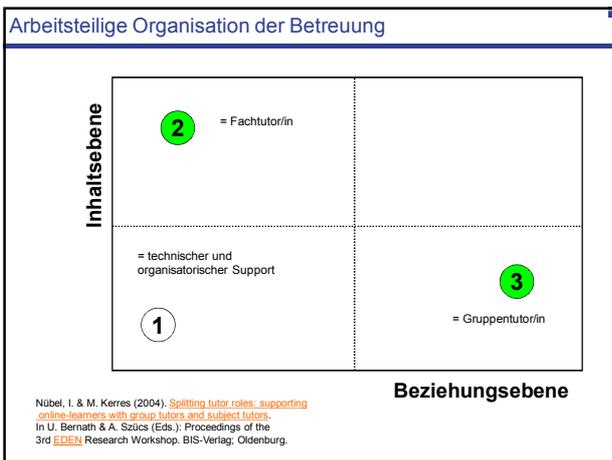












- ### Gestaltung der Betreuung
- Art der angestrebten Kommunikation (-intensität), Art der betreuten Aktivitäten
 - Umfang der Betreuung / Arbeitsteilung
 - Rekrutierung, Einbindung und Bezahlung des Personals
 - Anzahl des Betreuungspersonals (Skalierung, Standardisierung, Schulung)
 - Leitlinien der Betreuung

Entscheidungen

- Wahl von FTF- und / oder Medien-Elementen
- Leitmedium? Distribution und Taktung
- Betreuung (Modell)
- Zeitliche Anordnung
