

HANDLUNGSANLEITUNG

Der Einstieg ins E-Learning mit vorhandenen Lehrmaterialien

Es gibt unendlich viele Möglichkeiten für den ziel- und bedarfsorientierten Einsatz digitaler Medien in der Lehre, sodass man mitunter gar nicht weiß, wie und wo man anfangen soll. Im Folgenden stellen wir Ihnen ein Stufenmodell für den Einsatz von vorhandenen Lehrmaterialien vor.

Das Stufenmodell hilft, mit bereits vorhandenen Lehrmaterialien einen Einstieg ins E-Learning zu finden. Jede Stufe bietet dabei eine gute Basis für den nächsten Schritt.

Stufe 1: Digitalisierung vorhandener Lehrmaterialien

Um Lehrmaterialien für E-Learning nutzen zu können, sollten diese bereits digital vorliegen, z.B. als PowerPoint-Präsentation, als Word-Dokument oder in einem anderen Dateiformat.

Digitale Lehr-/Lernmaterialien bieten auch im Präsenzunterricht viele Vorteile:

- Die Inhalte lassen sich am Computer schnell anpassen bzw. aktualisieren,
- bei Bedarf lassen sie sich beliebig oft vervielfältigen,
- sie können per E-Mail oder über andere Medien weitergeleitet werden.

Overheadfolien oder alte Schriftstücke lassen sich einscannen und so digital integrieren. Falls der Inhalt noch aktuell ist, sollten Sie allerdings überlegen, ob es nicht digitale Lösungen gibt, um den Inhalt in eine zeitgemäße Form zu geben (Infografik etc.).

Stufe 2: Nutzung von Lernplattformen

Lernplattformen bieten alles, was man für digitales Lernen braucht und es gibt viele Tutorials, die den Einstieg erleichtern. Durch Lernplattformen können einerseits alle Informationen und Materialien rund um die Lehrveranstaltung zentral bereitgestellt und andererseits die Kommunikation außerhalb des Seminarraums angeleitet werden.

Die Vorteile einer Lernplattform:

- Die Lernenden finden alles zentral an einem Ort,



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.



Dieses Material basiert auf Inhalten, die für das Projekt EULE unter BMBF Förderung entwickelt wurden.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

- die Lehrveranstaltung kann einfach und übersichtlich gestaltet werden,
- es gibt Zugangsbeschränkungen (der Lehrende kann entscheiden, wer die Kursinhalte sieht),
- es besteht die Möglichkeit der Wiederverwendbarkeit des gesamten Kurses oder ausgewählter Teile.

Erfahren Sie mehr über Lernplattformen in unserer Handlungsanleitung zu [Learning-Management-Systemen](#).

Stufe 3: Anreicherung mit Multimediaanwendungen

Ihr Kurs kann nach und nach mit einzelnen Multimediaanwendungen angereichert werden. So werden die Lernprozesse der Lernenden durch mehr Abwechslung, Lebendigkeit und direkte Beteiligung unterstützt.

Anwendungsbeispiele für Multimediaanwendungen:

- Quizze während oder zwischen den Lehrveranstaltungen,
- [Audience-Response-Systeme](#) in großen Veranstaltungen,
- Videos zur besseren Veranschaulichung der Inhalte,
- Hörbeispiele von besonderen Situationen (z.B. Vogelstimmen, Verhandlungen, Sprachunterricht),
- Videokonferenz mit Experten (Zeitzeugen, Muttersprachler u.a.); eine Auswahl an Videokonferenztools finden Sie in einer [wb-web Linkliste](#),
- Erstellung eigener multimedialer Infografiken und Aufgaben, zum Beispiel mit der h5p.

Stufe 4: Blended Learning – die durchdachte Kombination von Präsenz- und Online-Phasen

Ist eine Bandbreite an einzelnen E-Learning-Elementen angelegt, können daraus komplexere E-Learning-Angebote entwickelt werden. Einzelne Elemente können dafür zu ganzen Lerneinheiten zusammengefasst werden, so dass Selbstlernphasen am Computer den Besuch einer Präsenzveranstaltung sinnvoll ergänzen. Die Kombination von Präsenz- und Online-Phasen nennt man Blended Learning. Dabei ist es wichtig, Online- und Offline-Phasen aufeinander abzustimmen und eng



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.



Dieses Material basiert auf Inhalten, die für das Projekt EULE unter BMBF Förderung entwickelt wurden.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

miteinander zu verzahnen. Diese Arbeitsweise mit digitalen Medien in der Lehre nennt man auch Integrationskonzept.

Mögliche Mehrwerte des Blended Learning:

- Unterschiedliche Wissensniveaus der Lernenden können angeglichen werden.
- Wissensaneignung wird in die Online-Phase ausgelagert, um die Präsenz-Phase für die Anwendung des Wissens und zur Klärung von Verständnisfragen zu nutzen (auch "Flipped Classroom" genannt).
- Eine unbegrenzte Wiederholung des Lehrstoffs kann angeboten werden.
- Lernende können in ihrem eigenen Tempo lernen.

Stufe 5: Komplette E-Kurse anbieten

Sind die Materialien digitalisiert und sinnvoll zusammengestellt, können sie als reiner E-Kurs angeboten werden. Für den Austausch können Chats und Webinare genutzt werden.

Auf diese Weise müssen Sie das Rad nicht neu erfinden und können Ihre vorhandenen Materialien doch zeitgemäß nutzen, beziehungsweise allmählich in Multimediaanwendungen überführen.

CC BY SA 3.0 DE **Sonja Klante** für EULE, letzte Aktualisierung und Ergänzung von **Lars Kilian** (2023)



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.



Dieses Material basiert auf Inhalten, die für das Projekt EULE unter BMBF Förderung entwickelt wurden.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung