

Seminarplan

Blockseminar: Instructional Design (kognitive und motivationale Grundlagen des Lernens mit Medien)

Dozent: Dr. Udo Kegelmann | WS 2016/17 | Ort: Multimedia-Raum 1.028 | Stand: 17.10.2016

Fr. 21.10.16 (15-19 h): Block I: Organisatorisches und Themenbereich I (Dr. Kegelmann)

Einführung // Pragmatische Semiologie und die Moderne // Wissen durch Medien // Kellers ARCS-Modell der Motivation // Seminarplan

Fr. 02.12.16 (15-19 h): Block 2: Themenbereich II: Lerntheorien und didaktische Konsequenzen (Dr. Kegelmann)

Einführung in die Lerntheorien Behaviorismus, Kognitivismus, Konstruktivismus, Konnektivismus

Quellen: u.a.

- * de Witt, C./ Czerwionka, Th. (2006): Mediendidaktik. Bertelsmann.
- * Kron, F.W. / Sofos, A. (2003): Mediendidaktik. Neue Medien in Lehr- und Lernprozessen. UTB.
- * Jahraus, O./ Ort, N. (Hrsg., 2001): Bewußtsein-Kommunikation-Zeichen. Niemeyer.
- * Wirth, U. (Hrsg., 2000): Die Welt als Zeichen und Hypothese. Suhrkamp.
- * Keller, John M. (1983): Motivational Design of Instruction. In: Reigeluth, C.M. (Hrsg.): Instructional-Design. Theories and Models: An Overview of the Current Status. Hillsdale: Erlbaum. S. 383-434.
- * Siebert, H. (1999): Pädagogischer Konstruktivismus. Neuwied: Luchterhand.
- * Müller, K. (1996): Wege konstruktivistischer Lernkultur, in: ders. (Hrsg.): Konstruktivismus. Nw: Luchterhand.
- * Siebert, H. (2009): Didaktisches Handeln in der Erwachsenenbildung. Augsburg: Ziel.
- * Reich, K. (2012/5): Konstruktivistische Didaktik. Weinheim: Beltz.
- * Konstruktivismus: http://de.wikipedia.org/wiki/Konstruktivistische_Didaktik
- * Konnektivismus: <http://de.wikipedia.org/wiki/Konnektivismus> //
- <http://de.slideshare.net/volkmarl/konnektivismus-als-lernmodell-der-zukunft> //
- <http://de.slideshare.net/paperdartmedia/lernen-im-netzwerk-konnektivismus-als-neue-lerntheorie>

Sa. 03.12.16 (9–18 h): Block 2: Themenbereich III: Instructional Design und Wissensmanagement - Theoretische Einführung – (Dr. Kegelmann)

Instructional Design (Dick & Carey – Modell und weitere Ansätze) // Wissensmanagement

Quellen: u.a.

- * Kerres, M. (2001/2): Multimediale und telemediale Lernumgebungen. Oldenbourg.
- * Issing, Ludwig J./ Klimsa, Paul (Hrsg.) : Information und Lernen mit Multimedia und Internet. Beltz. 2002/3.
- * Dick, W./ Carey, L. (1990/3): The Systematic Design of Instruction. Harper Collins P.
- * Seels, B./ Glasgow, Z. (1990): Exercises in Instructional Design. Columbus: Merrill.
- * URL: <http://www.informatik.uni-leipzig.de/theo/RingVorl/0524/sld010.htm>
- * Reinmann-Rothmeier, G./ Mandl, H. (Hrsg): Psychologie des Wissensmanagements. Hogrefe. 2004.
- * Reinmann-Rothmeier, G./ Mandl, H. /Erlach, Chr./ Neubauer, A.(2001): Wissensmanagement lernen. Beltz.
- * Probst, G./ Raub, St./ Romhardt, K. (2003/4): Wissen managen. Gabler.
- * Reinmann-Rothmeier, G./ Mandl, H. (Hrsg, 2004): Psychologie des Wissensmanagements. Hogrefe.
- * Methodenpool der Universität Köln: <http://methodenpool.uni-koeln.de>

1. Von ADDIE (Analysis, design, development, implementation, and evaluation) über 4C/ID zu SAM (Successive Approximation Model): moderne Weiterentwicklungen des Instructional Design

Hinweis: kurz fassen bei ADDIE und 4C/ID, Fokus auf SAM.

Quellen: u.a.

- * Branch, Robert M. (2010): Instructional Design: The ADDIE Approach Springer.
- * http://www.familiethon.de/christina/projekt/instrukt/instr_12.htm
- * Meier, R. (2006): Praxis E-Learning: Grundlagen, Didaktik, Rahmenanalyse... GABAL. 2006.
- * Gräf, M. (2007): Das 4C/ID-Modell - Grundlagen, Anwendung und weiterführende Betrachtung eines Instruktionsdesign Modells. GRIN-Verlag.
- * Bernhardt, T. ; Kirchner, M. (2007): E-Learning 2.0 im Einsatz. vwh-Verlag.
- * Issing, L.J./ Klimsa, P. (2011/2): Online-Lernen. Oldenbourg.
- * Rey, G.D. (2009): E-Learning. Theorien, Gestaltungsempfehlungen und Forschung. Huber.

YouTube:

- ISD-Models Überblick: <http://www.youtube.com/watch?v=oRgLqEF-qAU>
- ADDIE: <http://www.youtube.com/watch?v=JZdv5lrJs4U&list=PL20E84CD77B301A20>
- Blick in die Zukunft: <http://www.youtube.com/watch?v=aj6BICvHx2I>
- Von ADDIE zu SAM: https://www.youtube.com/watch?v=p_xlJzp9Eg4
- SAM und Best Learning Experiences: <https://www.youtube.com/watch?v=3uogB9Kjl9s>

2. Das ARCS-Modell der Motivation und seine Bedeutung in SAM (Successive Approximation Model)

Zentrale Fragen:

- * Erläuterung der vier Modellkomponenten
- * Transfer Medienwelt: z.B. Medienerziehung, Medienkompetenz, Medienkritik, Lernsteuerung, etc.
- * Anwendungsbeispiele (s.a. Online-Quellen) und eigene Transfers.

Quellen

- * Keller, John M. (1983): Development and use of the ARCS model of motivational design. Enschede : Twente Univ. of Technology.
- * Keller John., M., "Strategies for Stimulating the Motivation to Learn", Performance and Instruction Journal, Vol. 26, No. 8, pp. 1-7, 1987.
- * Keller John.,M., "The Systematic Process of Motivational Design", Performance and Instruction Journal, Vol. 26, No 9-10, pp. 1-8, 1987.
- * Keller, J. M., & Suzuki, K. (2003). Learner motivation and e-learning: A multinational ly validated process for motivational design and technology assisted instruction. In M. Vilas, J. A. M. González, & J. M. González (Eds), Advances in Technology-based Education: Towards a Knowledge-based Society, 840 - 845. Badajoz, Spain: m-ICTE2003.

Online

- www.usp.ac.fj/jica/resources/documents/pdf_files/suzuki_presentation/WorkshopDay1ARCS.pdf
- <http://mailer.fsu.edu/~jkeller/john/>
- http://www.familiethon.de/christina/projekt/instrukt/instr_05.htm
- ARCS: A conversation with John Keller: <https://www.youtube.com/watch?v=E1ugbX2EKNO>
- YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=vQM0kogD5W8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=3uogB9Kjl9s>

3. Wissensmanagement: organisational, personell, medial

Zentrale Fragen:

* Grundverständnis des Wissensmanagements und seine Bedeutung für organisationales und individuelles Lernen

Quellen: u.a.

- * Staiger, M. (2008): Wissensmanagement in kleinen und mittelständischen Unternehmen: systematische Gestaltung einer wissensorientierten Organisationsstruktur und –kultur. Hampp.
- * Jaspers, W. (2008): Wissensmanagement heute - strategische Konzepte und erfolgreiche Umsetzung. Oldenbourg.
- * Wildemann, H. (2008/10): Wissensmanagement Leitfaden für die Gestaltung und Implementierung eines aktiven Wissensmanagement im Unternehmen. TCW-Verlag.
- * Lehner, F. (2008/2): Wissensmanagement - Grundlagen, Methoden und technische Unterstützung. Hanser.
- * Reinmann-Rothmeier, G./ Mandl, H. /Erlach, Chr./ Neubauer, A. (2001): Wissensmanagement lernen. Beltz.
- * Reinmann-Rothmeier, G./ Mandl, H. (Hrsg): Psychologie des Wissensmanagements. Hogrefe. 2004.
- * Probst, G./ Raub, St./ Romhardt, K. (2003/4): Wissen managen. Gabler.
- * Fredrich, B. (2003): Wissensmanagement und Weiterbildungsmanagement. Cuvillier. Diss.
- * Deutschmann, L. (2003): Wissensmanagement in der Weiterbildung. Das Potenzial von neuen Lernumgebungen. Hampp.

YouTube:

- <http://www.youtube.com/watch?v=8yvTILgUHQc>
- <http://www.youtube.com/watch?v=K4T2KLqeaVo>
- <http://www.youtube.com/watch?v=33GX49qxbg0>
- <http://www.youtube.com/watch?v=HQbnoLxgx7I>

Sa. 25.02.17 (9–18 h): Block 3: Präsentationen II

1. Design Thinking: die Revolution des Lernens, um innovative Produkte zu entwickeln

Zentrale Fragen:

- * Wie können die Ansätze und Methoden des Design Thinkings ins Instruktionsdesign wandern?
- * Anwendungsbeispiele (s.a. Online-Quellen) und eigene Transfers.

Quellen:

- * Meinel, Chr. (2015): Design Thinking Live - wie man Ideen entwickelt und Probleme löst, Murmann Publ.
- * Sauvonnnet, E. und Blatt, M. (2015): Wo ist das Problem?: Design Thinking als neues Management-Paradigma.
- * Uebnickel, F. (2105): Design Thinking: Das Handbuch. Frankfurter Allgemeine Buch.

Online::

- <https://www.youtube.com/watch?v=pXtN4y3O35M>
- <https://www.youtube.com/watch?v=UHjr2NAZY58>
- <https://hpi-academy.de/design-thinking/was-ist-design-thinking.html>
- <http://www.revanter.com/Design-Thinking-Methode-an-Praxisbeispielen/2wjJUA1M1URRdMjaxPnzCO>
- Design Thinking an Schulen: <http://www.designthinkingforeducators.com>
- Das Toolkit zum Download: <http://www.designthinkingforeducators.com/toolkit/>

2. Challenge Based Learning (CBL): mit Herausforderungen zum Instruktionserfolg

Zentrale Fragen:

- * Was versteckt sich hinter dem grundsätzlichen Anliegen des CBL?
- * Wie ließe sich dieses Konzept in eine eLearning-Plattform oder ein anderes didaktisches Konzept für MMasters einbinden?

Quellen: u.a.

- * Boud, D. (1997/2): The challenge of problem-based-learning. London.

Online:

- * Die Hauptquelle von Apple: <http://ali.apple.com/cbl/index.shtml>
- * <http://de.slideshare.net/cliotech/challenge-based-learning>
- * http://images.apple.com/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf
- * <http://cbl.digitalpromise.org> ((inkl. Toolkit zum Download unter: http://cbl.digitalpromise.org/wp-content/uploads/sites/7/2016/10/CBL_Guide2016.pdf))

YouTube:

- <https://www.youtube.com/watch?v=yv1E6Vth7Uw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=K5KafmjFoVM>

3. Flipped (inverted) classroom: warum Präsenz so wichtig ist - und all das vorher und nachher...

Zentrale Fragen:

- * Welche Methoden lassen sich ins Instruktionsdesign überführen?
- * Was hat man aus den Konzepten des Blended Learning also gelernt?
- * Wie kann man selbstgesteuertes Lernen fördern?

Quellen:

- * Carbaugh, Eric M./ Doubet Kristina J. (2016): The Differentiated flipped classroom. Sage Pub.
- * Parsons, David (2011): Combining e-learning and m-learning. Hershey, ISR.
- * Häfele, H./ Maier-Häfele K. (2010/4): 101 e-Learning Seminarmethoden: Methoden und Strategien für die Online- und Blended Learning Seminarpraxis.
- * Kerres, M./ Jechle, Th.: Hybride Lernarrangements. Personale Dienstleistungen in multi- und telemedialen Lernumgebungen:

Online:

- * Übersicht über den Forschungsstand: <http://www.studiesuccessho.nl/wp-content/uploads/2014/04/flipped-classroom-artikel.pdf>
- * https://wiki.zum.de/wiki/Flipped_Classroom ((mit vielen Beispielen))
- * https://www.e-teaching.org/lehrszenarien/vorlesung/inverted_classroom
- * <http://www.informatikdidaktik.de/HyFISCH/Multimedia/Learning/HybrideLernarrangementsKerres.pdf>

YouTube:

- <https://www.youtube.com/watch?v=iQWvc6qhTds> ((einfach wunderschön erklärt))
- https://www.youtube.com/watch?v=DgoaVE_5hWk
- <https://www.youtube.com/watch?v=T1t8lrjbrzo> ((Online-Kurs geflippt))
- <https://www.youtube.com/watch?v=3ddbzXKfTTE> ((Prof. Spannagel))

4. Game-based-learning/Gamification im Instruktionsdesign

Zentrale Fragen:

- * Was sind die Vorteile und Grenzen spielbasierten Lernens?
- * Wie ließe sich dieses Konzept in eine eLearning-Plattform oder ein anderes didaktisches Konzept für MMasters einbinden?

Quellen: u.a.

- * Burke, B. (2014): Gamify. How gamification motivates people to do extraordinary things.
- * Dicheva, D. et al. (2015): Gamification in Education: A Systematic Mapping Study.
- * Kapp, Karl M. (2012): The gamification of learning and instruction. Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.
- * Kapp, Karl M. et al. (2014): The gamification of learning and instruction fieldbook. Ideas into practice. Wiley.

Online:

- * <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- * <https://www.elearningtag-rlp.de/gamification> ((Vorträge etc. zu „Gamification“ vom E-Learning-Tag Rheinland-Pfalz am 20.5.2014, Archiv))

YouTube:

- <https://www.youtube.com/watch?v=BqyvUvxOx0M> ((Karl Kapp himself erklärt den Begriff „Gamification“))
- https://www.youtube.com/watch?v=__Y1m8XF77k
- <https://www.youtube.com/watch?v=dq5mh8-zP4g> ((Karl Kapp: was man von Videospielen lernen kann))

5. Action Mapping: warum Szenarien für Instruktionsdesign so wichtig sind!

Zentrale Fragen:

- * Welche Möglichkeiten eröffnet Action Mapping, um eLearning, Simulationen, Szenarien und echtes Training miteinander zu kombinieren?
- * Was versteht man unter „Szenarien“ und wie lassen sie sich im Instruktionsdesign realisieren?

Quellen:

Fehlanzeige...

Online:

- <http://blog.cathy-moore.com/action-mapping-a-visual-approach-to-training-design/>
- <https://elearningindustry.com/integrate-action-mapping-in-elearning-courses>

YouTube:

- https://www.youtube.com/watch?v=QHoC7S_1NAg ((Vortrag Cathy Moore zum Thema: „Building smart scenarios for great learning- Learning Technologies 2015“))

6. Social Augmented Learning: ein Training-Projekt aus der Druckindustrie als Steilvorlage fürs ID

Zentrale Fragen:

- * Wie kann man Mobiles Lernen, mobile Geräte und Augmented Reality in einem Didaktik-Konzept fürs Instruktionsdesign zusammenfassen?
- * Wie könnte die Zukunft des Instruktionsdesign in der 3D-/Virtuellen Welt erscheinen?

Quellen: u.a.
Fehlanzeige

Online:

- * <http://www.social-augmented-learning.de> ((dort auch das umfangreiche Handbuch zum Konzept als Download))

YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=7jBXwXrN3AM>

https://www.youtube.com/watch?v=D8Exwf_Ilhk

<https://www.youtube.com/watch?v=8RELvqvFDY>

Thema „HoloLens“ unter: <https://www.microsoft.com/microsoft-hololens/en-us>

Falls noch Zeit und im Bedarfsfall: Angebot von Dr. Kegelman: „Didaktische Methodenlehre“

Diskussion und Abschluss

Hinweise zu den Präsentationen und ihre Bewertungen:

Empfohlener Aufbau und Ablauf (max. Punktzahl 100):

1. Präsentation (Zusammenfassung der zugrunde gelegten Literatur, „Zentrale Themen“ sind nur inhaltliche Leitplanken !!!) – Tipp: „Es muss doch nicht immer Powerpoint sein ...(s. Pdf, Prezi etc.)“ (30)
2. Bedeutung für „Masters“: Praktische Übung oder Beispiel aus der Praxis (30)
3. Kritik und Diskussion (30)
4. Analoges oder digitales Handout (10)

Viel Freude beim „Lernen“ in diesem Seminar!

Dr. Udo Kegelman: ukegel@icloud.com