

Ulrike Höbarth

Konstruktivistisches Lernen mit *Moodle*

Praktische Einsatzmöglichkeiten
in Bildungsinstitutionen

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

U. Höbarth: Konstruktivistisches Lernen mit *Moodle*

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2007

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.

Jede Verwertung außerhalb des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen jeder Art, Übersetzungen und die Einspeicherung in elektronische Systeme.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Satz und Lektorat: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-940317-08-7

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	9
	Einleitung	11
1	Lerntheorien – ein Überblick	15
1.1	Behaviorismus	15
1.2	Kognitivismus	16
1.3	Konstruktivismus	16
1.4	Gemeinsamkeiten und Unterschiede	17
2	Der Konstruktivismus im Unterrichtsprozess	21
2.1	Begriffe des Konstruktivismus	22
2.2	Historische Vorbilder	23
2.3	Konstruktivistisches Denken in der Pädagogik	24
2.4	Konstruktivismus und Lernumgebungen	30
2.5	Kommunikation und Feedback	34
2.5.1	Kommunikation	34
2.5.2	Feedback	35
2.5.2.1	Regeln des Feedbacks	35
2.5.2.2	Quellen des Feedbacks	36
2.5.2.3	Feedbackformen	37
2.5.2.4	Aufgabenformen	40
2.5.3	Feedback im Präsenzunterricht	42
2.5.4	Feedback im technologieunterstützten Unterricht	43
2.5.4.1	Knowledge of Result	43
2.5.4.2	Knowledge of Correct Result	44
2.5.4.3	Answer Until Correct	44
2.5.4.4	Elaborated Feedback	44
3	Gestaltungsebenen von Lernplattformen	47
3.1	Instructional Design	50
3.1.1	Programmierte Unterweisung	50

3.1.2	Instruktionstheorie	50
3.1.3	Expositorisches Lehren	51
3.1.4	Elaborationstheorie	51
3.1.5	Component-Display-Theorie	52
3.2	Kontextdesign	52
3.2.1	Entdeckendes Lernen	53
3.2.2	Cognitive Apprenticeship	53
3.2.3	Anchored Instruction	53
3.2.4	Lernen in Lernzyklen	54
3.2.5	Goal-Based Scenarios	55
3.3	Aufgabendesign	55
3.3.1	Gestaltung von Inhalten und Aufgaben	55
3.3.2	Didaktische Bedeutung von Aufgaben	56
4	Lernaktivitäten in Moodle	59
4.1	Abstimmung	64
4.2	Aufgabe	66
4.3	Befragung	70
4.4	Buch	72
4.5	Chat	73
4.6	Dialog	74
4.7	Forum	76
4.8	Glossar	79
4.9	<i>Hot Potatoes</i> -Test	81
4.10	Journal	85
4.11	Lektion	86
4.12	Lernpaket	90
4.13	Test	91
4.14	Umfrage	94
4.15	Wiki	96
4.16	Workshop	100
4.17	Bewertungsskalen	105
4.18	Notenskalen	108

5	Konstruktivistisches und kollaboratives Lernen mit <i>Moodle</i>	113
5.1	Aufgabe der Lehrperson	114
5.1.1	Bereitstellung von Informationen und Lerninhalten	115
5.1.2	Lernprozesse begleiten	116
5.1.3	Identifikation und Lösung von Problemen unterstützen	117
5.2	Rolle des Lernenden	118
5.2.1	Problemfindung durch Lernaktivität	118
5.2.2	Strukturell gekoppeltes Lehr-/Lernsystem	119
5.3	Kommunikationsformen	119
5.3.1	Bidirektionale, gleichberechtigte Kommunikation	120
5.3.2	Coachmodell	121
5.4	Kooperation und Kollaboration	121
5.4.1	Kooperatives Lernen	122
5.4.2	Kollaboratives Lernen	124
5.5	Feedback	125
5.5.1	Einfache Rückmeldung	125
5.5.1.1	Umsetzungsmöglichkeit in der Lernaktivität „Test“	126
5.5.1.2	Umsetzungsmöglichkeit in der Lernaktivität „Lektion“	127
5.5.1.3	Umsetzungsmöglichkeit in der Lernaktivität „Workshop“	127
5.5.2	Komplexe Rückmeldung	128
5.5.2.1	Umsetzungsmöglichkeiten in den Kommunikationstools	129
5.5.2.2	Umsetzungsmöglichkeiten in den Informationstools	130
5.5.2.3	Umsetzungsmöglichkeiten in den Kooperationstools	130
6	Fallstudien	133
6.1	Fallstudie 1: Foreigners	134
6.1.1	Kernidee und Ziele	134
6.1.2	Kursüberblick	135
6.1.3	Inhaltsdesign	136
6.1.4	Aufgabendesign	137
6.1.5	Verwendete Lernaktivitäten	138
6.2	Fallstudie 2: Finde den Täter!	139
6.2.1	Kernidee und Ziele	139
6.2.2	Kursüberblick	140
6.2.3	Inhaltsdesign	140
6.2.4	Aufgabendesign	141
6.2.5	Verwendete Lernaktivitäten	142
6.3	Fallstudie 3: Übungen zum Thema „Leseverständnis“	142
6.3.1	Kernidee und Ziele	142

6.3.2	Kursüberblick	143
6.3.3	Inhaltsdesign	145
6.3.4	Aufgabendesign	146
6.3.5	Verwendete Lernaktivitäten	147
6.4	Fallstudie 4: Methoden für die Online-Seminarpraxis	148
6.4.1	Kernidee und Ziele	148
6.4.2	Kursüberblick, Inhaltsdesign und verwendete Lernaktivitäten	149
6.4.2.1	Online-Sozialisierung	152
6.4.2.2	Selbstreflexion	155
6.4.2.3	Kollaboratives Arbeiten in Online-Seminaren	157
6.4.2.4	Thematisch unterschiedliche Arbeitsprozesse	161
6.4.2.5	Textverarbeitung online	164
6.4.2.6	Reflexion	167
6.4.2.7	Schlussrunde und Verabschiedung	169
6.4.3	Aufgabendesign	170
7	Erprobung und Evaluierung	171
7.1	Ergebnisse der internen Befragung der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich	171
7.1.1	„E-Learning – ja oder nein?“	172
7.1.2	Arbeiten mit E-Learning-Einheiten	174
7.1.3	Die Lernplattform <i>Moodle</i> – Lernaktivitäten und Feedbackmöglichkeiten	175
7.1.4	Zusammenfassung	176
7.2	Erprobung und Evaluierung der Fallbeispiele 1 bis 3	177
7.2.1	Ergebnis der Fallstudie 1: Foreigners	177
7.2.2	Ergebnis der Fallstudie 2: Finde den Täter!	181
7.2.3	Ergebnis der Fallstudie 3: Übungen zum Thema „Leseverständnis“	184
8	Fazit	187
8.1	<i>Moodle</i> im Bildungskontext	187
8.2	<i>Moodle</i> meets Web 2.0	194
8.3	Schlussfolgerungen	197
	Literaturverzeichnis	201
	Auflösung der Weblinks	207
	Sachregister	209