

Ulrike Höbarth

Konstruktivistisches Lernen mit Moodle

**Praktische Einsatzmöglichkeiten
in Bildungsinstitutionen**

– 3., aktualisierte und ergänzte Aufl. 2013 –

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

U. Höbarth: Konstruktivistisches Lernen mit Moodle

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2013

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.

– 3., aktualisierte und ergänzte Aufl. 2013 [²2010, ¹2007] –

Satz und Lektorat: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-033-9

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort zur 3. Auflage	11
	Einleitung	13
1	Lerntheorien – ein Überblick	17
1.1	Behaviorismus	17
1.2	Kognitivismus	18
1.3	Konstruktivismus	18
1.4	Gemeinsamkeiten und Unterschiede	19
2	Der Konstruktivismus im Unterrichtsprozess	23
2.1	Begriffe des Konstruktivismus	24
2.2	Historische Vorbilder	25
2.3	Konstruktivistisches Denken in der Pädagogik	26
2.4	Konstruktivismus und Lernumgebungen	32
2.5	Kommunikation und Feedback	35
2.5.1	Kommunikation	35
2.5.2	Feedback	36
	2.5.2.1 Regeln des Feedbacks	37
	2.5.2.2 Quellen des Feedbacks	37
	2.5.2.3 Feedbackformen	38
	2.5.2.4 Aufgabenformen	41
2.5.3	Feedback im Präsenzunterricht	43
2.5.4	Feedback im technologieunterstützten Unterricht	44
	2.5.4.1 Knowledge of Result	44
	2.5.4.2 Knowledge of Correct Result	45
	2.5.4.3 Answer Until Correct	45
	2.5.4.4 Elaborated Feedback	46
3	Gestaltungsebenen von Lernplattformen	49
3.1	Instructional Design	52
3.1.1	Programmierte Unterweisung	52
3.1.2	Instruktionstheorie	52
3.1.3	Expositorisches Lehren	53
3.1.4	Elaborationstheorie	53
3.1.5	Component-Display-Theorie	54

3.2	Kontextdesign	54
3.2.1	Entdeckendes Lernen	55
3.2.2	Cognitive Apprenticeship	55
3.2.3	Anchored Instruction	56
3.2.4	Lernen in Lernzyklen	56
3.2.5	Goal-Based Scenarios	57
3.3	Aufgabendesign	57
3.3.1	Gestaltung von Inhalten und Aufgaben	57
3.3.2	Didaktische Bedeutung von Aufgaben	58
4	Lernaktivitäten in Moodle	61
4.1	Abstimmung	69
4.2	Aufgabe	70
4.3	Befragung	74
4.4	Buch	76
4.5	Chat	77
4.6	Datenbank	79
4.7	Dialog	82
4.8	Feedback	83
4.9	Forum	86
4.10	Glossar	89
4.11	<i>Hot Potatoes</i> -Test	91
4.12	Journal	96
4.13	Lektion	97
4.14	Lernpaket	100
4.15	Test	102
4.16	Umfrage	105
4.17	Wiki	107
4.18	Workshop	111
4.19	Bewertungsskalen	116
4.20	Notenskalen	118
5	Konstruktivistisches und kollaboratives Lernen mit Moodle	121
5.1	Aufgabe der Lehrperson	122
5.1.1	Bereitstellung von Informationen und Lerninhalten	123
5.1.2	Lernprozesse begleiten	124
5.1.3	Identifikation und Lösung von Problemen unterstützen	125

5.2	Rolle des Lernenden	126
5.2.1	Problemfindung durch Lernaktivität	126
5.2.2	Strukturell gekoppeltes Lehr-/Lernsystem	127
5.3	Kommunikationsformen	127
5.3.1	Bidirektionale, gleichberechtigte Kommunikation	128
5.3.2	Coachmodell	129
5.4	Kooperation und Kollaboration	129
5.4.1	Kooperatives Lernen	130
5.4.2	Kollaboratives Lernen	132
5.5	Feedback	133
5.5.1	Einfache Rückmeldung	133
5.5.1.1	Umsetzungsmöglichkeit in der Lernaktivität „Test“	134
5.5.1.2	Umsetzungsmöglichkeit in der Lernaktivität „Lektion“	135
5.5.1.3	Umsetzungsmöglichkeit in der Lernaktivität „Workshop“	135
5.5.2	Komplexe Rückmeldung	136
5.5.2.1	Umsetzungsmöglichkeiten in den Kommunikationstools	137
5.5.2.2	Umsetzungsmöglichkeiten in den Informationstools	138
5.5.2.3	Umsetzungsmöglichkeiten in den Kooperationstools	138
6	Fallstudien	141
6.1	Fallstudie 1: Foreigners	142
6.1.2	Kursüberblick	143
6.1.3	Inhaltsdesign	144
6.1.4	Aufgabendesign	145
6.1.5	Verwendete Lernaktivitäten	146
6.2	Fallstudie 2: Finde den Täter!	147
6.2.1	Kernidee und Ziele	147
6.2.2	Kursüberblick	148
6.2.3	Inhaltsdesign	148
6.2.4	Aufgabendesign	149
6.2.5	Verwendete Lernaktivitäten	150
6.3	Fallstudie 3: Übungen zum Thema „Leseverständnis“	150
6.3.1	Kernidee und Ziele	150
6.3.2	Kursüberblick	151
6.3.3	Inhaltsdesign	153
6.3.4	Aufgabendesign	154
6.3.5	Verwendete Lernaktivitäten	155
6.4	Fallstudie 4: Methoden für die Online-Seminarpraxis	156
6.4.1	Kernidee und Ziele	156
6.4.2	Kursüberblick, Inhaltsdesign und verwendete Lernaktivitäten	157

6.4.2.1	Online-Sozialisierung	159
6.4.2.2	Selbstreflexion	163
6.4.2.3	Kollaboratives Arbeiten in Online-Seminaren	165
6.4.2.4	Thematisch unterschiedliche Arbeitsprozesse	169
6.4.2.5	Textverarbeitung online	172
6.4.2.6	Reflexion	175
6.4.2.7	Schlussrunde und Verabschiedung	177
6.4.3	Aufgabendesign	178
6.5	Fallstudie 5: Testen und Bewerten in <i>Moodle</i>	179
6.5.1	Kernidee und Ziele	179
6.5.2	Kursüberblick	181
6.5.3	Inhaltsdesign	182
6.5.4	Aufgabendesign	187
6.5.5	Verwendete Lernaktivitäten	188
6.6	Fallstudie 6: Blogs – Tagebücher im Internet	189
6.6.1	Kernidee und Ziele	189
6.6.2	Kursüberblick	190
6.6.3	Inhaltsdesign	191
6.6.4	Aufgabendesign	195
6.6.5	Verwendete Lernaktivitäten	196
6.7	Fallstudie 7: Virtuelle Kooperation	196
6.7.1	Kernidee und Ziele	198
6.7.2	Kursüberblick, Inhaltsdesign und verwendete Lernaktivitäten	199
6.7.2.1	Allgemeine Informationen	199
6.7.2.2	Virtuelle Sozialisierung	201
6.7.2.3	Die Gruppe	203
6.7.2.4	Kommunikation	205
6.7.2.5	Medien für die virtuelle Teamarbeit	205
6.7.2.6	Reflexion und Abschluss	209
6.7.3	Aufgabendesign	210
7	Erprobung und Evaluierung	211
7.1	Ergebnisse der internen Befragung der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich	211
7.1.1	„E-Learning – ja oder nein?“	212
7.1.2	Arbeiten mit E-Learning-Einheiten	214
7.1.3	Die Lernplattform <i>Moodle</i> – Lernaktivitäten und Feedbackmöglichkeiten	215
7.1.4	Zusammenfassung	216
7.2	Erprobung und Evaluierung der Fallbeispiele 1 bis 3	217
7.2.1	Ergebnis der Fallstudie 1: Foreigners	217
7.2.2	Ergebnis der Fallstudie 2: Finde den Täter!	221
7.2.3	Ergebnis der Fallstudie 3: Übungen zum Thema „Leseverständnis“	224

8	Fazit	227
8.1	<i>Moodle</i> im Bildungskontext	227
8.2	<i>Moodle</i> meets Web 2.0	235
8.3	Schlussfolgerungen	238
	Literaturverzeichnis	241
	Auflösung der Weblinks	247
	Sachregister	249