Nico Fülöp

Anwendung und Umsetzung von Blended Learning zur Förderung der Wissensvermittlung

Diplomarbeit

Diplom.de

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de/ abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlages. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Copyright © 2004 Diplom.de
ISBN: 9783956363672

https://www.diplom.de/document/281528

Nico Fülöp

Anwendung und Umsetzung von Blended Learning zur Förderung der Wissensvermittlung

Diplom.de

Fülöp, Nico: Anwendung und Umsetzung von Blended Learning zur Förderung der Wissensvermittlung, Hamburg, Diplomica Verlag GmbH 2014

PDF-eBook-ISBN: 978-3-95636-367-2
Herstellung: Diplomica Verlag GmbH, Hamburg, 2014
Zugl. Hochschule Coburg, Coburg, Diplomarbeit, 2004

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Bearbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und die Diplomica Verlag GmbH, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Alle Rechte vorbehalten

© *Diplom*.de, Imprint der Diplomica Verlag GmbH
Hermannstal 119k, 22119 Hamburg
http://www.diplom.de, Hamburg 2014
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis ..... *IV*

Abbildungsverzeichnis ..... *V*

Tabellenverzeichnis ..... *VI*

Vorwort *1*

Abstract *2*

1. Einleitung *3*

2. Blended Learning *4*

2.1 Was bedeutet Blended Learning? **4**

2.2 Entstehung und Herkunft des Blended Learning **4**

2.3 Definition von Blended Learning **5**

3. Komponenten des Blended Learning *6*

3.1 Klassisches Präsenztraining **6**

3.2 E-Learning **8**

4. Theorieerklärende Mechanismen des Lernprozesses *11*

4.1 Lernen und Wissen **11**

4.2 Die lerntheoretischen Ansätze **12**

4.2.1 Der behavioristische Ansatz 12

4.2.2 Der kognitivistische Ansatz 14

4.2.3 Der konstruktivistische Ansatz 16

4.3 Bedeutung der lerntheoretischen Ansätze für die Umsetzung in Lernumgebungen **18**

4.3.1 Bezug zum traditionellen Präsenztraining 18

4.3.2 Bezug zu Lernumgebungen und deren Anforderungen 19

4.3.3 Konstruktivistische Aspekte bei der Gestaltung einer Lernumgebung 21

4.4 Aufbereitung von Lerninhalten **22**

5. Die Rolle von Motivation und Emotion im Lernprozeß *23*

5.1 Die Motivation **23**

5.1.1 Das Motivational Design 24

5.1.2 Motivation und multimedial-unterstütztes Lernen 26

5.2 Emotionen **26**

5.2.1 Der FEASP-Ansatz 26

5.2.2 Emotionale Gestaltungsaspekte für Lernumgebungen 28

6. Innovation und Blended Learning *31*

6.1 Mediendidaktische Innovation 31

6.2 Innovationskiller 32

6.3 Maßnahmen gegen Innovationshindernisse 33

6.4 Bedeutung von Instruktion und Konstruktion in der Innovation 34

6.5 Integration durch Blended Learning auf mehreren Ebenen 35

6.6 Innovationsbarrieren überwinden durch Einsatz von Blended Learning 36

7. Lernen in der Unternehmenswirtschaft 37

7.1 Lernorganisation im Blended Learning 39

7.2 Anreizsysteme für die Lernende Organisation 40

7.3 Entwicklung von Qualifizierungskonzeptionen 40

7.3.1 Wissensmanagement 40

7.3.2 Instrumente des Wissensmanagements 42

7.4 Elemente erfolgreicher Organisationsentwicklungsprozesse 43

7.4.1 Führungskräfte 44

7.4.2 Kompetenzen 45

7.5 Projektmanagement 47

7.5.1 Informationsmanagement 47

7.5.2 Ressourcenmanagement 48

8. Methodische Konzeption des Blended Learning 50

9. Methoden des Blended Learning 55

9.1 Aufgabenformen 55

9.1.1 Geschlossene Aufgaben zum Einzellernen 56

9.1.2 Offene Aufgaben in kooperativem Lernumfeld - Learning Community 56

9.2 Design der Qualifizierungsmaßnahmen für Blended Learning - Experten 57

10. Didaktische Gestaltungselemente webbasierter Lernumgebungen 61

11. Umsetzung des didaktischen Designs in Lernumgebungen 64

11.1 Kriterien für die Benutzerfreundlichkeit 64

11.2 Der fokussierte Lernprozeß 65

11.3 Rhythmik und Strukturanalogie 65

11.4 Situative Anbindung 65

11.5 Die problemorientierte Methode 66

11.6 Individuelles Lernmanagement 66

11.7 Sprache und Bildschirmtext 66

11.8 Graphische Gestaltung 67

11.9 Sondermedien ... **68**

12. Umsetzung webbasierter Lernplattformen ... ***70***

12.1 Learning Management System (LMS) ... **70**

12.2 Content Management System (CMS) ... **72**

12.3 Learning Content Management System (LCMS) ... **72**

12.4 Finanzieller Rahmen eines Learning Management Systems ... **73**

12.5 Blended Learning und Standards ... **74**

12.5.1 Learning Objects (LO) ... 74

12.5.2 Metadaten ... 75

12.5.2.1 Learning Object Metadata (LOM) ... 76

12.5.2.2 Dublin Core (DC) ... 77

12.6 Auswahl einer Lernplattform ... **77**

12.7 Entwicklung und Pflege von Web-Based-Training mit E-Learning-Softwarehäusern ... **81**

13. Schlußwort ... ***84***

Quellenverzeichnis ... ***85***

Bücher: Monographien ... **85**

Bücher: Kompendien ... **85**

Internet: Web-Sites ... **86**

Internetquellen: Elektronische Dokumentenquellen ... **89**

Stichwortverzeichnis ... ***90***

Anhang ... ***93***

Abkürzungsverzeichnis

Abk.	**Abkürzung**		
bspw.	beispielsweise	i.d.R.	in der Regel
bzgl.	bezüglich	sog.	sogenannt
ca.	circa (=ungefähr)	u.ä.	und ähnliches
d.h.	das heißt	usw.	und so weiter
et al.	und andere	v.a.	vor allem
evtl.	eventuell	vgl.	vergleiche
ggf.	gegebenenfalls	z.B.	zum Beispiel

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Beispiel zur Gestaltung eines Workshops im Blended Learning 7
Abbildung 2: Verschiedene e-Learning-Varianten 9
Abbildung 3: Drei e-Learning-Varianten 10
Abbildung 4: Das magische Viereck mediendidaktischer Innovation 31
Abbildung 5: System der Lernprozeßoptimierung im Blended Learning 39
Abbildung 6: Das Münchner Wissensmanagement-Modell 41
Abbildung 7: Instrumente des Wissensmanagements 42
Abbildung 8: Arten von Kompetenzen 46
Abbildung 9: Elemente eines effektiven, handlungsorientierten Trainingsdesigns 50
Abbildung 10: Zunehmende Individualisierung der Lernprozesse 52
Abbildung 11: Sandwichprinzip 53
Abbildung 12: Ablauf einer Qualifikation zu E-Trainer 59
Abbildung 13: Die Gestaltungsebenen einer Lernumgebung 62
Abbildung 14: Typischer Produktionsprozeß mit einem E-Learning-Softwarehaus 82

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Kriterienliste zur Entscheidungsfindung fertiges Produkt vs. Eigenentwicklung..... 80
Tabelle 2: Methoden der Lern- und Sozialformen 93