



Universität St.Gallen



Social Media und Web 2.0 als Instrumente des
Blended Learning
Schulleitertagung Bern, Gerzensee, 14.03.2014

Prof. Dr. Sabine Seufert





Die Sicht von Schülern: Die Zukunft des Lernens



http://www.youtube.com/watch?v=E_vNNgTcgNg&feature=youtu.be



Agenda: Social Media und Web 2.0 als Instrumente des Blended Learning

- **Blended Learning?**
- **«Dominante Designs» mit Social Media und Web 2.0?**
- **Erfolgreiche Implementierung?**



Blended Learning ? «Gemischtes» Lernen

die „Mischung“ bezieht sich auf unterschiedliche Aspekte:

- Kombination von verschiedenen Lehr-Lern-Modalitäten bzw. -Medien;
- Kombination von verschiedenen Lehr-Lern-Methoden;
- Kombination von Präsenzphasen und eLearning-Phasen bzw. Phasen des Online Lernens
- Kombination aus formellem und informellen Lernen



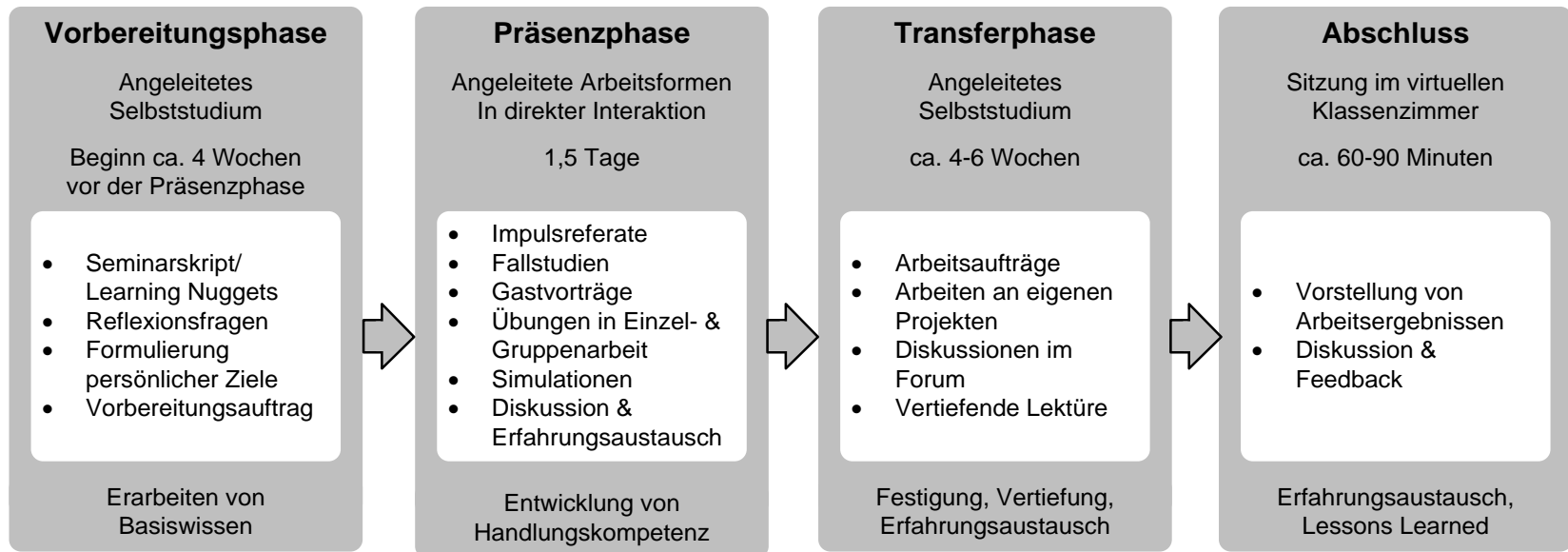
Vorphase

Präsenz-
veranstaltung

Transferphase



Blended Learning – weit verbreitet in der Weiterbildung



Ein Beispiel für ein «dominantes Design»



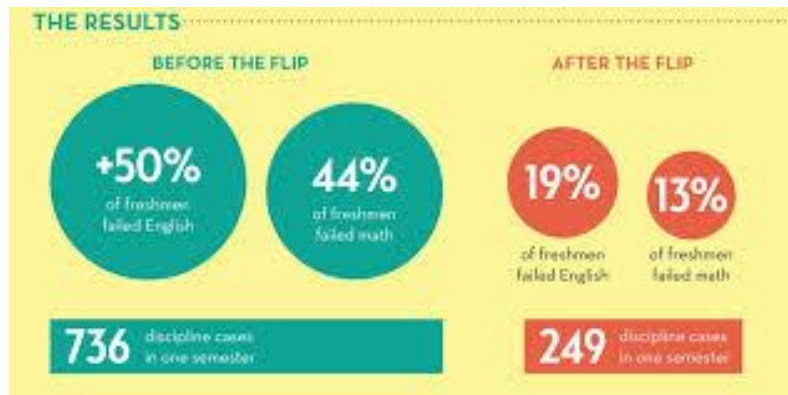
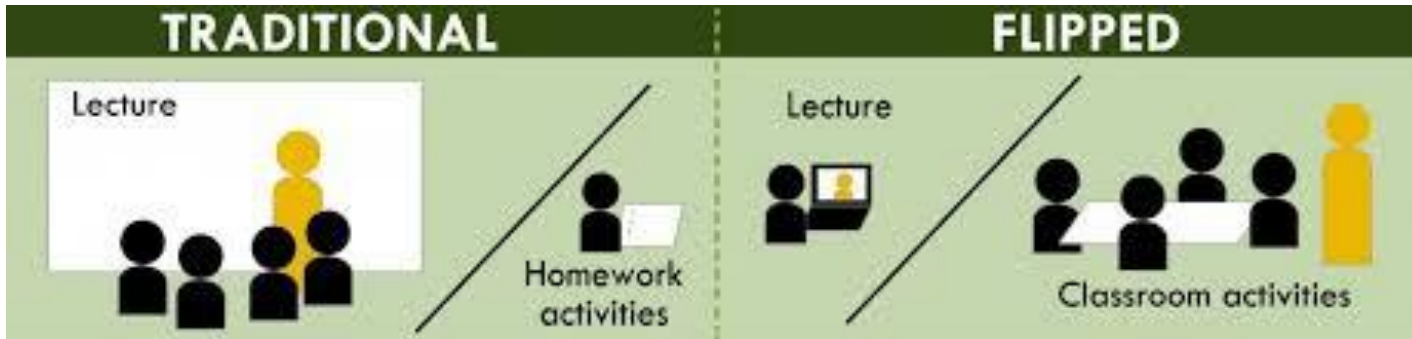
Blended Learning 2.0?

Selbstgesteuertes Lernen mit Social Media und Web 2.0

- **Selbstgesteuertes Lernen als Ziel und Methode:**
 - Konstruktivistisches Lernverständnis (Reinmann & Eppler, 2008)
 - Ziel: Kompetenzen für selbstgesteuertes Lernen entwickeln
 - Methode: Lernformen, die selbstgesteuertes Lernen ermöglichen
- **Social Media und Web 2.0 als Lernmedien – eine «Mitmachkultur»:**
 - Social Media: Kommunikations- und Kollaborationstechnologien im Internet (O'Reilly, 2008)
 - Web 2.0: Nutzer als aktiver Autor (O'Reilly, 2008)
 - Instrumente: Impulsgeber für selbstgesteuertes Lernen (Kremer, 2008)



Blended Learning – «Flipped Classroom» ?



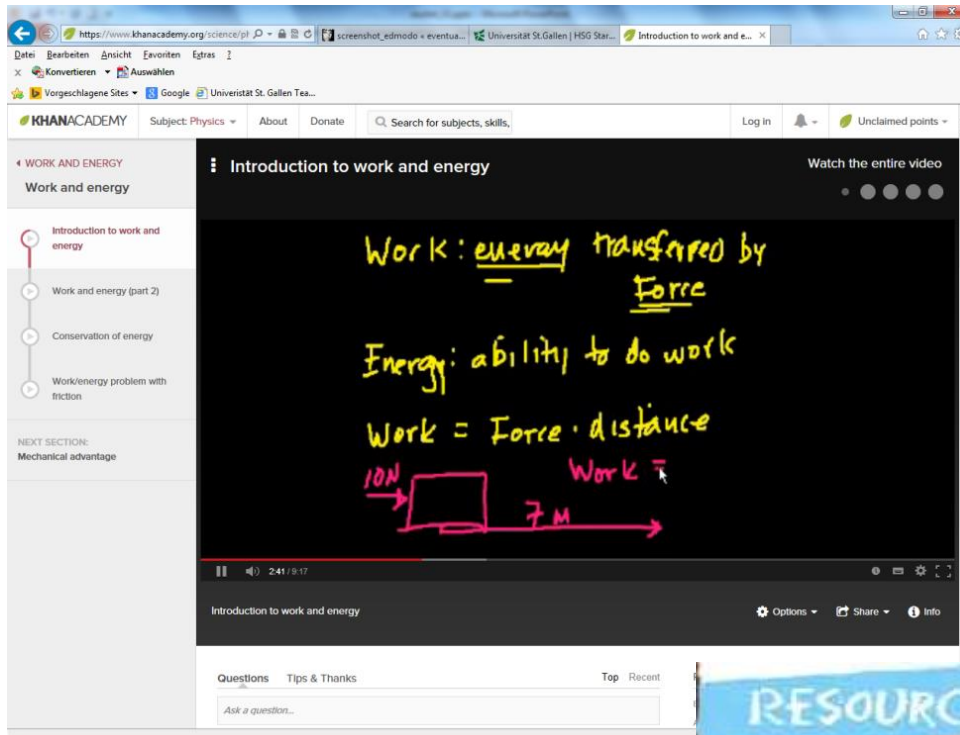


Blended Learning – «gemischte» Lernressourcen?

Die Verbreitung von Lernvideos



<http://www.khanacademy.org>



<http://www.edudemic.com>





Blended Learning – Informelles Lernen?



Google+

14:57 / 24:56

Clash of Clans Podcast Episode 1 HD

Mr Clasher

Abonnieren 1.867

Positiv bewerten Info Teilen Hinzufügen



0:52 / 7:22

Clash of Clans: Richtig Farmen

BrennerchenPlays

Abonnieren 27.531

320.117

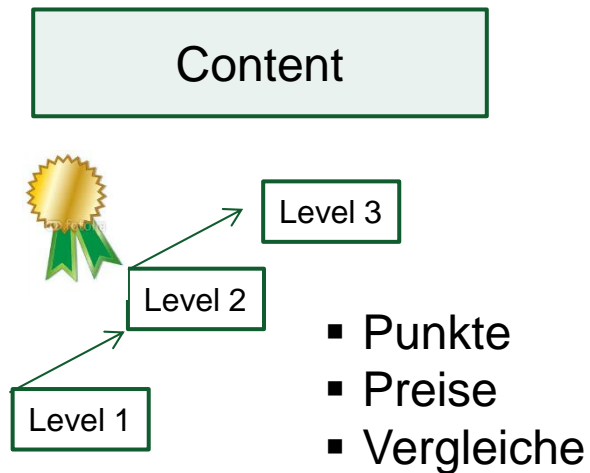
2.857 349

Positiv bewerten Info Teilen Hinzufügen



Gamification: Blended Learning der Zukunft?

- Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge
- Ziel: Motivationssteigerung und Verhaltensänderung bei den Lernenden
- Spieltypische Elemente: Ziele, Beteiligte, Regeln, Möglichkeiten



- «Story», Wahrnehmung einer Rolle
- Bewältigung von Aufgaben durch individuelle oder kollaborative Leistungen

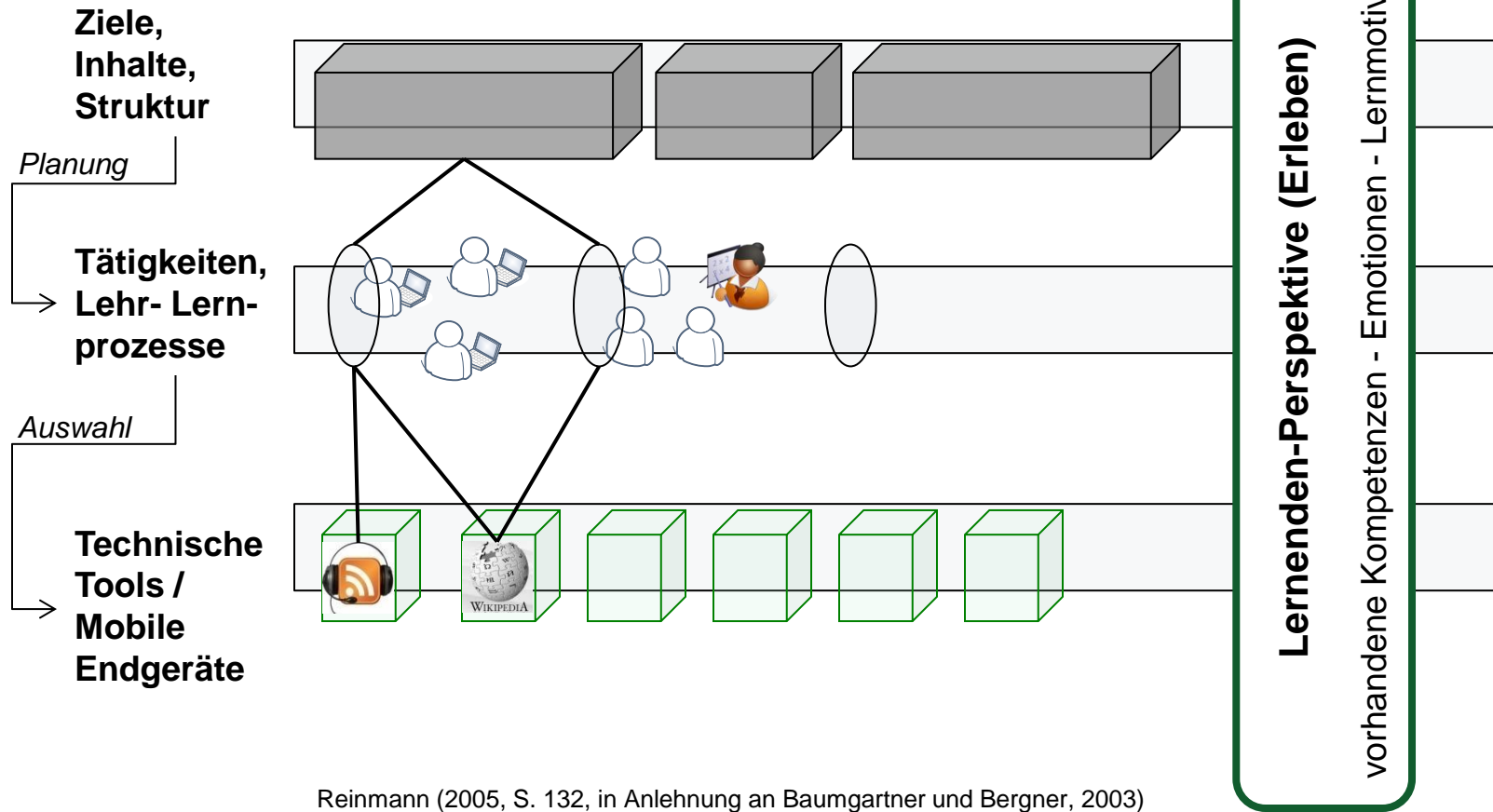


Agenda: Social Media und Web 2.0 als Instrumente des Blended Learning

- **Blended Learning?**
- **«Dominante Designs» mit Social Media und Web 2.0?**
- **Erfolgreiche Implementierung?**



Learning Design: Rahmenmodell





Wikis als Lerninstrument

- (wiki)wiki = (sehr) schnell (hawaiianisch)
- Datenbankgestützte Web-Applikation
- ermöglicht einer Gruppe von Personen, Inhalte zu publizieren und online zu redigieren.

«Typische» Einsatzbereiche:

- Vorbereitung: «Lernexpedition» im Wiki, Nachbereitung: Ergänzung des Wikis
- Gemeinsame Erarbeitung von Inhalten, begleitend zum Unterricht, z.B. Erstellung eines Glossars, Wissensspeicher für Projektarbeiten
- Einbezug von «fachspezifischer» Wikis, Wikipedia-Beiträge: Lernaufträge zur Vor-, Nachbereitung, im Klassenzimmer





Blogs als Lerninstrument

- Abkürzung von Weblog
- regelmässig aktualisierte Webseiten von einem oder mehreren „Bloggern“
- bestehend aus anti-chronologisch sortierten Einträgen
- Kommentare und Verlinkungen als Interaktionsmöglichkeiten
- RSS ermöglicht das einfache Abonnieren von Blog-Beiträgen

«Typische» Einsatzbereiche:

- Lernbegleitung: begleitendes Lerntagebuch zur Reflexion
- Dokumentation von Prozessabläufen, z.B. Exkursionen, Erfahrungsberichte, Projektarbeiten
- Einbezug von «fachspezifischen» Blogs als Lernressourcen: Lernaufträge zur Vor-, Nachbereitung, im Klassenzimmer





Pod-/Videocasts als Lerninstrument

- Verbreitung digitaler (Ton-)Aufzeichnungen zur Nutzung mit tragbaren Abspielgeräten (z.B. MP3-Player) über das Internet
- Verschiedene Formate: Abonnieren von Inhalten über RSS - Podcast
- Zahlreiche Tools (!) für die Produktion von Videos frei verfügbar (z.B. educreations, explaineverything, showme)

«Typische» Einsatzbereiche:

- Vorbereitung: Aneignung von Wissen, Lernexpedition
- Nachbereitung: Erstellung eigener Videos als «Transferanker»
- Im Klassenzimmer: Sicherung von Lernergebnissen, Peer Feedback, Erfahrungsberichte, Exkursionen
- Einbezug von Videos als Lernressourcen: Lernaufträge zur Vor-, Nachbereitung, im Klassenzimmer





Soziale Netzwerke als Lerninstrument

- Bekannteste Netzwerke: Facebook, Instagram
- Einfache Kommunikation und Vernetzung («Flow Erlebnisse»)
- Typische Funktionen: Datei-Upload, Veranstaltungskalender, Umfragen und Diskussionsmöglichkeit
- Soziale Netzwerk Gruppen als «Crowd-Sourcing-Tool»

«Typische» Einsatzbereiche:

- Kommunikationsplattform:
«Classroom Management»
- Lernbegleitung: Organisation der Lernaufträge
- Einbezug von partizipativen Elementen:
Fragen stellen, Abstimmungen, selbst Fotos hochladen dürfen,...





edmodo Calendar Grades Library Mr. Klemm Settings Logout Search

Hide: Note Alert Assignment Poll

type your note here...

Attach: File Link Library

Send to... Send

Everything Refresh

Me to Toppersjumper

This just in...
nickhornby.campaignserver.co.uk

Jan 31, 2011 | Reply | Public | Tag

Me to Eugen R.

Just testing direct msg within Edmodo. If you find the time, please reply. Thanks.

Jan 31, 2011 | Reply | Tag

Me to Teststudent K.

testmsg

Jan 31, 2011 | Reply | Tag

Teststudent K. - testanswer (Jan 31, 2011 | Edit | Delete)

Spotlight

Search Teachers

Filters

- Alerts
- Assignments
- Feeds
- Polls
- Recent Replies

Tags

Me Shared

You haven't tagged any posts.

Edmodo - Die Alternative zu Facebook



Agenda: Social Media und Web 2.0 als Instrumente des Blended Learning

- **Blended Learning?**
- **«Dominante Designs» mit Social Media und Web 2.0?**
- **Erfolgreiche Implementierung?**



Wie erfolgreich implementieren?





Wie erfolgreich implementieren? Zielstrategie

Beispiel: Meko-Modell der Kanti am Burggraben, SG

Matura

- Wissen und Können:
 - Medien, Darstellungsmittel, Textsorten
 - Funktion und Arbeitsweise von ICT-Geräten bis hin zu Usability
- Anwenden und Gestalten:
 - Medien als Informationsinstrument
 - Medien als Kommunikationsinstrument
 - Medien als Lern- und Übungsinstrumente
 - Medien als Werkzeug: Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, etc.
- Reflektieren und Handeln:
 - Ethische, kulturelle, wirtschaftliche und soziale Auswirkungen
 - Nutzen, Gefahren und Verantwortung: Medienethik, Projekte, Meinungsbildung durch Medien
 - Medienethik: Kann Persönlichkeitsschutz, Datenschutzgesetz und Urheberrecht berücksichtigen

Informatik

ICT

Medienbildung

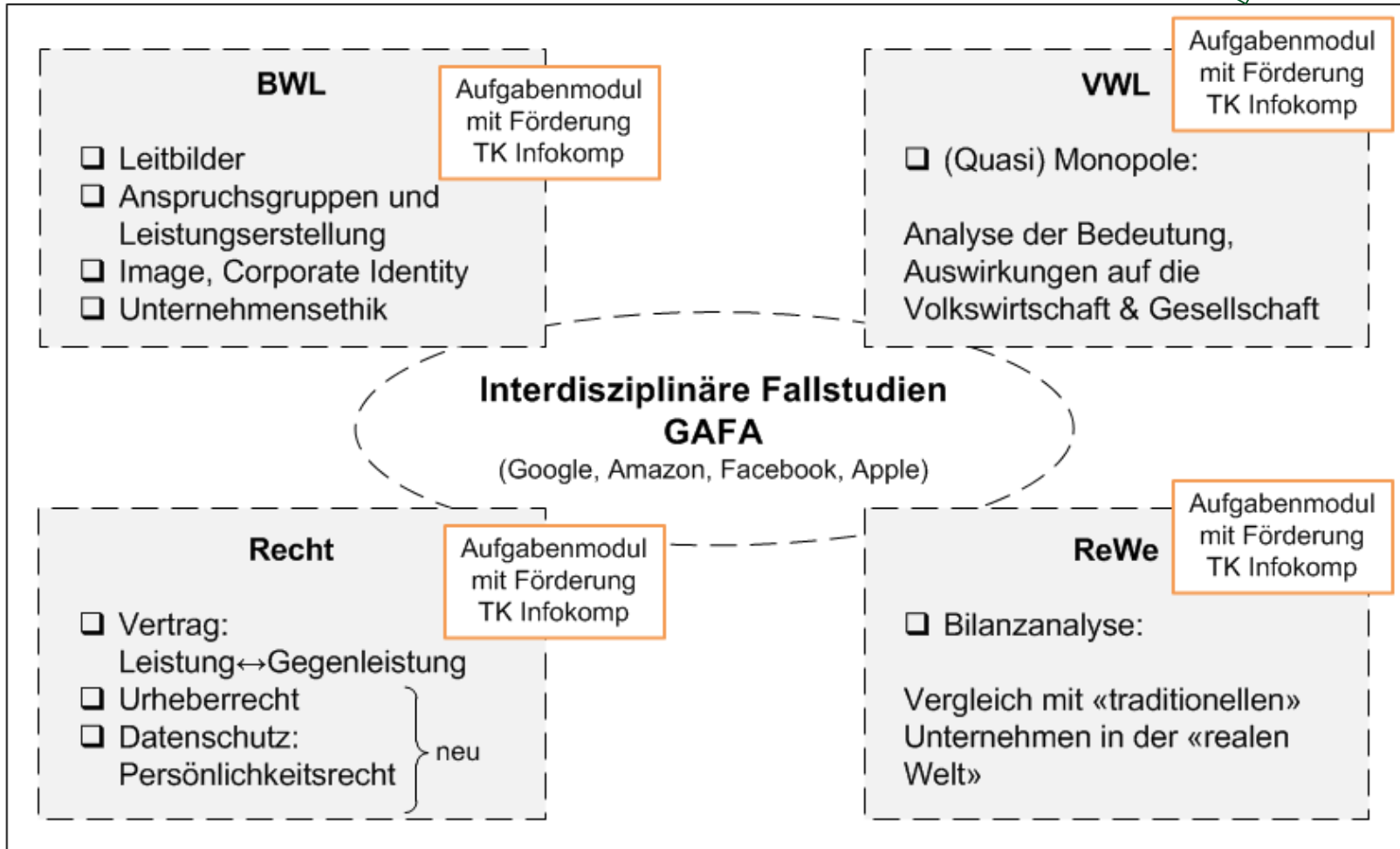


Meko: Curriculare Entwicklung:

Medienbildung: Leitziele für das Fach Wirtschaft

- Wirtschaftliche Zusammenhänge im Internet verstehen
- Kompetenter Umgang mit Informationen aus dem Internet

Beispiel





Wie erfolgreich implementieren?

- **Didaktik im Zentrum:**
Wie sind Lernkonzepte mit digitale Medien wie Social Software und Web 2.0 im Hinblick auf Lern- und Transferziele wirksam zu gestalten?
- **Technologie:**
Wie können Social Software- und Web 2.0-Applikationen bereit gestellt werden und wie sind sie in bestehende technische Infrastrukturen zu integrieren?
- **Organisation:**
Wie sind Organisationsstrukturen und Ablaufprozesse zu gestalten, um die Entwicklung von Lernressourcen und die Lernbegleitung zu unterstützen?
- **Ökonomie:**
Wie können dauerhaft Ressourcen für eine Basisinfrastruktur (technische Infrastruktur, personelle Ressourcen) sicher gestellt werden?
- **Kultur:**
Wie ist die Innovationsbereitschaft und die Akzeptanz für eine veränderte Lehr- und Lernkultur zu fördern, die auf selbstgesteuertem Lernen mit digitalen Medien basiert?



Zusammenfassung

- **Blended Learning:** «Gemischtes» Lernen, Online und Präsenzphasen, Methodenvielfalt, die Bedeutung der Lernbegleitung steigt – auf die «richtige» Mischung kommt es an!
- **Social Media und Web 2.0 als Lerninstrumente:** Erweiterung Methodenrepertoire und «Mitmachkultur»: auf die Gestaltung «guter» Lernaufträge kommt es an!
- **Erfolgreich implementieren:** Klare Ziel- und Implementierungsstrategie, Didaktik im Zentrum, Technologie, Organisation, Ökonomie und Kultur als «Enabler» - auf den «didaktischen Mehrwert» kommt es an!






Kontakt und Information

Prof. Dr. Sabine Seufert

Universität St.Gallen
Institut für Wirtschaftspädagogik
Swiss Centre for Innovations in
Learning – scil
Dufourstr. 40a
CH-9000 St.Gallen
Tel. +41 71 224 2630
sabine.seufert@unisg.ch
www.scil-blog.ch



Sabine Seufert
Bildungsmanagement
Schäffer-Poeschel
ISBN: 978-3-7910-3244-3



Institut für Wirtschaftspädagogik
Universität St.Gallen ¶

Medienkompetenzen in der Berufsbildung – ¶
Theoretische Grundlagen und empirische Erhebung bei
Auszubildenden der Schindler-AG ¶

¶
Sabine Seufert, Nina Scheffler ¶

Neue Studie