



Dörte Stahl  
Trainings, Seminare, Vorträge

Train-the-Trainer | Medienkompetenz | Social Media

# Digitales Lernen

**Ein Überblick über Möglichkeiten von Online-Bildungsangeboten in der beruflichen Bildung**

## A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten

1. Blended Learning

2. „reines“ E-Learning

3. Webinare

## B. Bedeutungsanstieg digitaler Bildung

1. Gesellschaft

2. Kompetenzbildung

## C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

1. Heranführen von Teilnehmenden

2. Kommunikation / Beteiligung

3. Mediale Aufbereitung

4. Webinare / Chats

5. Flipped Classroom

6. Social Learning

## D. Anforderungen an Lernende + Lehrende

1. Lernende

2. Lehrende

3. Bildungsträger

## A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten

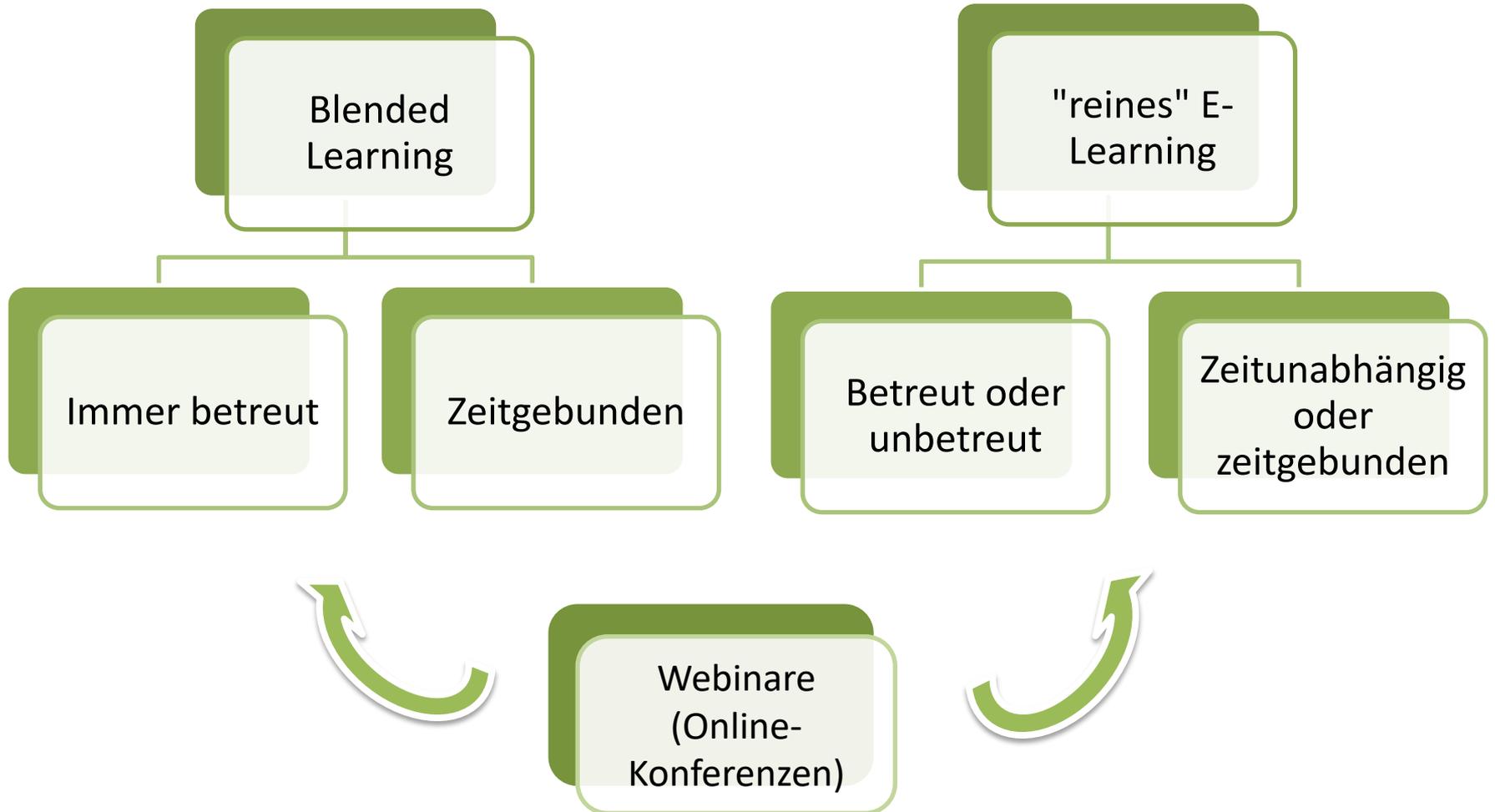
Digitales Lernen  
(Online-Lernen / E-Learning)

```
graph TD; A[Digitales Lernen (Online-Lernen / E-Learning)] --> B[Blended Learning]; A --> C["reines" E-Learning];
```

Blended  
Learning

"reines" E-  
Learning

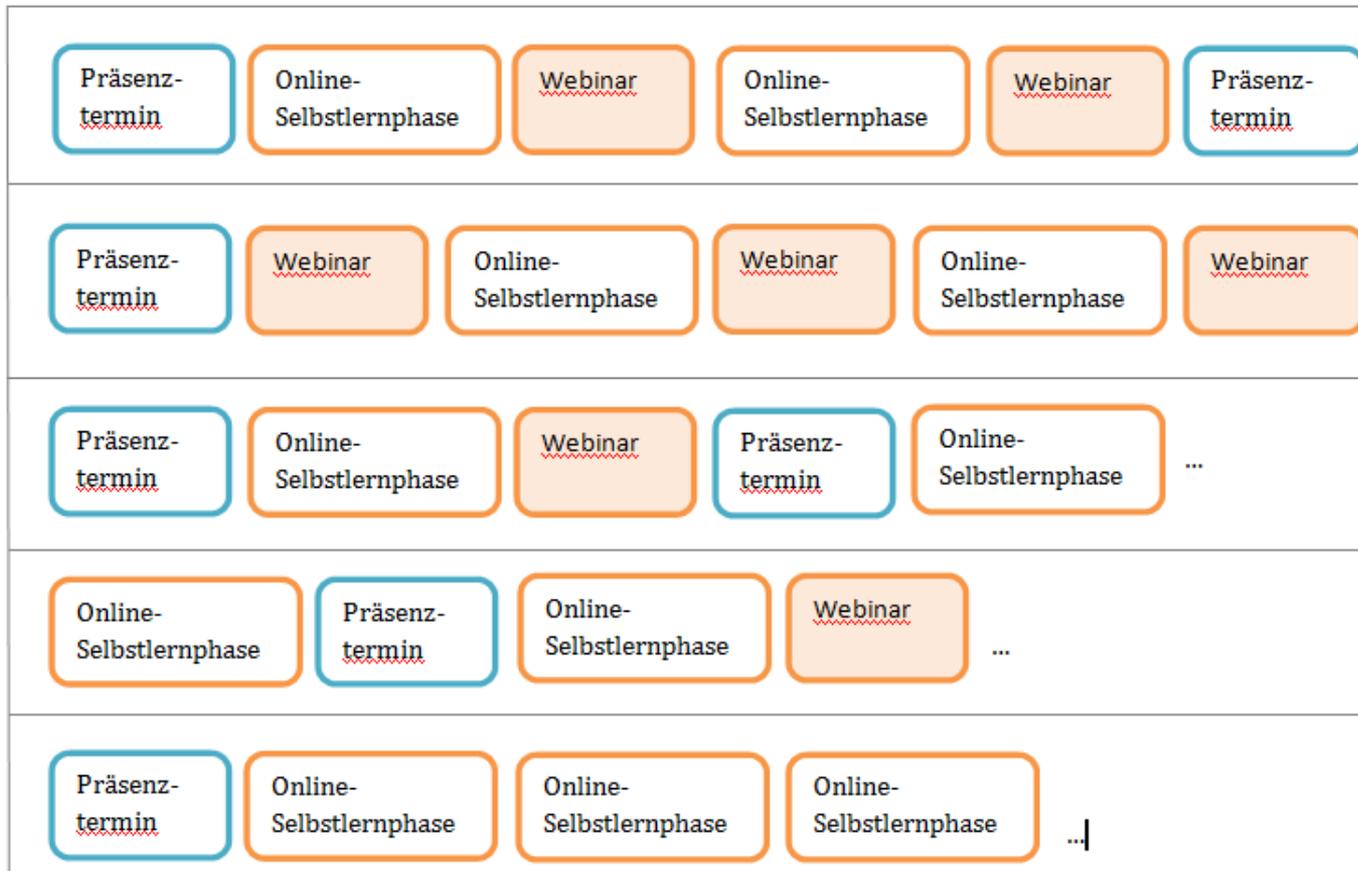
# A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten



# A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten

Blended Learning

Beispiele für Aufbau / Struktur von BL-Szenarien



# A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten

"reines"  
E-Learning  
(betreut)



## Wie ist der Kurs aufgebaut?

Woche 1:

- Inhaltliche Einführung zu selbstorganisiertem Lernen mit und ohne Digitale Medien
- Reflexionen und Erfahrungen der Teilnehmenden

Woche 2:

- Vertiefungen u.a. zu Persönlichen Lernnetzwerken, Lernen mit Twitter, Nutzen von MOOCs, ...
- Best Practice-Beispiele
- Erfahrungen und Beispiele der Teilnehmenden

Quelle: <https://www.oncampus.de/weiterbildung/moocs/lernen-mit-und-ohne>

# A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten

Webinare  
(Online-  
Konferenzen)

Teil eines Lernszenarios

Eigenständige Veranstaltung

The screenshot displays a webinar interface. On the left, a video feed shows a participant. The central area features a presentation slide titled "Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien“". The slide includes a central diagram with three main components: "Kreative Medienarbeit: Wettbewerbe", "Information und Unterhaltung: Internetseiten und Apps für Kinder", and "Partizipation: Kinder und Jugendstarke, Spielstätten". Surrounding the diagram are logos of partner organizations such as "Deutscher Liga für den Sport", "ZEITEN STARK", "Schule", "jugendkultur", "DJJ", "JFF", "MINT", and "GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN". A text box on the right lists "Angebote für Eltern/Fachkräfte" including "Information zu Medienangeboten (Bsp. Apps, Kinderfernsehtexten)", "Qualifizierung", "Beratung & Evaluation (Bsp. Podcastingseminar)", and "Möglichkeit zur Teilhabe für Eltern und Fachkräfte". On the right side of the interface, a chat window shows messages from various users, including "Benutzer 17: guten morgen", "Benutzer 16: Guten Morgen aus Darmstadt!", "Benutzer 14: Guten Morgen aus sderm Erzgebirge", "Benutzer 21: Guten Morgen aus Fürstenwalde", "Benutzer 19: Guten Morgen aus Aachen!", "Benutzer 26: Guten Morgen auch aus Bielefeld -P", "Benutzer 33: Guten Morgen aus Frankfurt :-)", "Benutzer 37: Hallo aus Gröditz", "Benutzer 31: Guten Morgen aus Köln!", "Benutzer 48: Hallo :-)", "Benutzer 45: Auch aus München Guten Morgen", "Benutzer 24: Guten Morgen aus Schotten", "Benutzer 27: Guten Morgen aus Merzig/Saar", "Benutzer 20: Guten Morgen aus Köln :)", and "Benutzer 43: Guten Morgen aus Winnenden".

## A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten

1. Blended Learning

2. „reines“ E-Learning

3. Webinare

## B. Bedeutungsanstieg digitaler Bildung

1. Gesellschaft

2. Kompetenzbildung

## C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

1. Heranführen von Teilnehmenden

2. Kommunikation / Beteiligung

3. Mediale Aufbereitung

4. Webinare / Chats

5. Flipped Classroom

6. Social Learning

## D. Anforderungen an Lernende + Lehrende

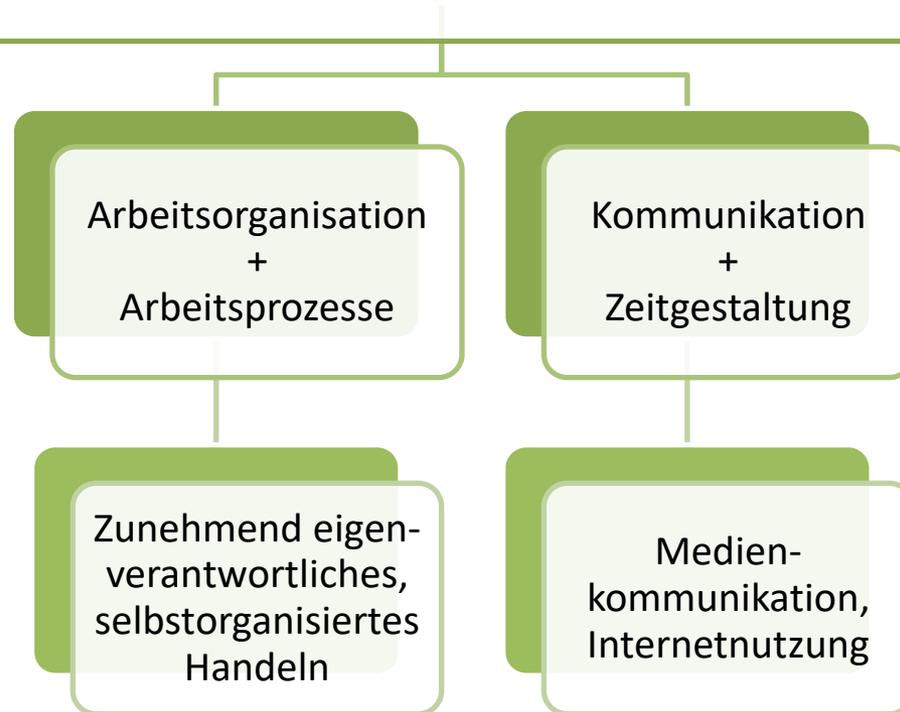
1. Lernende

2. Lehrende

3. Bildungsträger

## B. Bedeutungsanstieg digitaler Bildung

Digitalisierung → Veränderungen



## B. Bedeutungsanstieg digitaler Bildung

### 1. Gesellschaft

Bedeutung des digitalen Lernens / Arbeitens steigt innerhalb der Gesellschaft stark an:

- durch Nutzungsgewohnheit und Zeitfaktoren
- digitale Transformation / digitalisierte Arbeitswelt: Entwicklungsschub (Qualitätsschub) für digitale Bildung durch Anforderungen in Unternehmen
- siehe zur Entwicklung der betrieblichen (unternehmensinternen) Weiterbildung:
  - [https://www.iwkoeln.de/fileadmin/user\\_upload/Studien/IW-Trends/PDF/2018/IW-Trends\\_2018\\_1\\_Weiterbildung.pdf](https://www.iwkoeln.de/fileadmin/user_upload/Studien/IW-Trends/PDF/2018/IW-Trends_2018_1_Weiterbildung.pdf)
  - <http://www.wkr-ev.de/trends18/wktrends2018.pdf>

## B. Bedeutungsanstieg digitaler Bildung

### 2. Digitale Bildung unterstützt Kompetenzbildung:

Digitale Bildung stellt heute Lernern einen **Ermöglichungsrahmen** zur Verfügung.

Individualisierbarkeit / individuelles Lernen: auch im eigenen Tempo  
Lernen, individuelles Vertiefen eines Themas

Gestaltung von Lernangeboten, die Aktivitäten vielfältig fördern (auch: Lernbegleitung statt 'Beibringen')

Kompetenzerwerb: individueller Prozess, der durch selbstorganisiertes, aktives Handeln gekennzeichnet ist

## A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten

1. Blended Learning

2. „reines“ E-Learning

3. Webinare

## B. Bedeutungsanstieg digitaler Bildung

1. Gesellschaft

2. Kompetenzbildung

## C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

1. Heranführen von Teilnehmenden

2. Kommunikation / Beteiligung

3. Mediale Aufbereitung

4. Webinare / Chats

5. Flipped Classroom

6. Social Learning

## D. Anforderungen an Lernende + Lehrende

1. Lernende

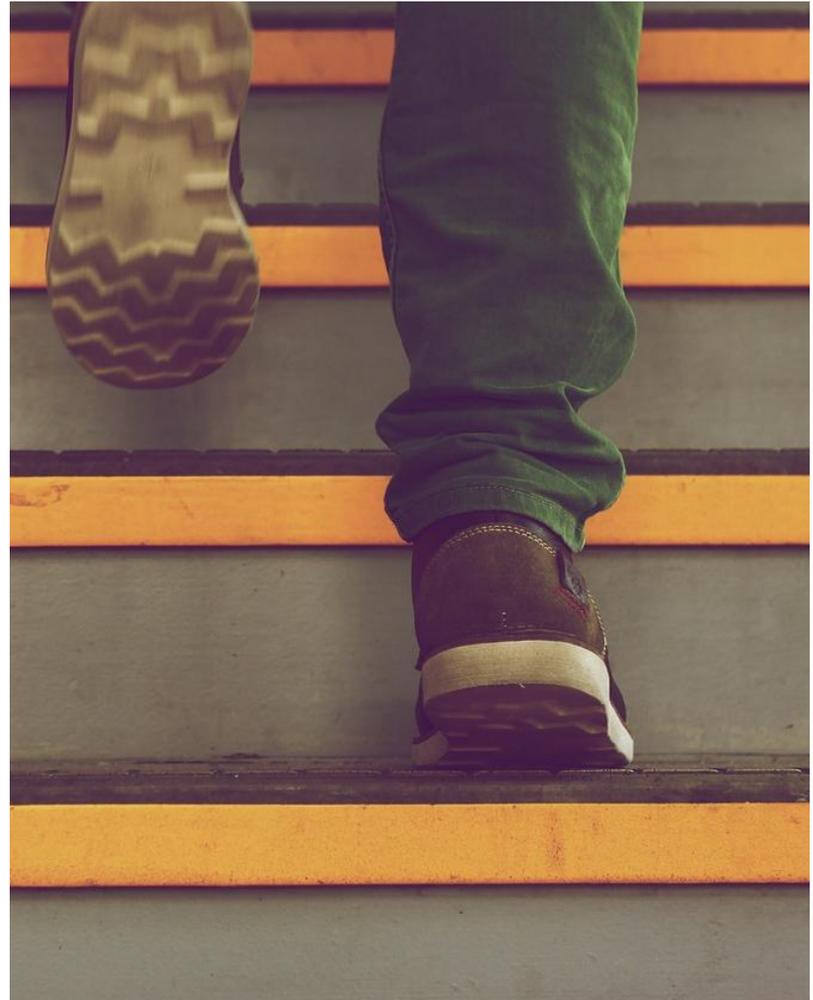
2. Lehrende

3. Bildungsträger

# C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

## 1. Heranführen von Teilnehmenden

- schrittweises Einführen digitaler Zusatzangebote:  
Material für Selbstlernphasen,  
selbständige Lernkontrolle  
(Selbsttest) online verfügbar  
machen
- digitale Tools im Präsenzunterricht  
nutzen (Umfrage-/Feedbacktools ...)

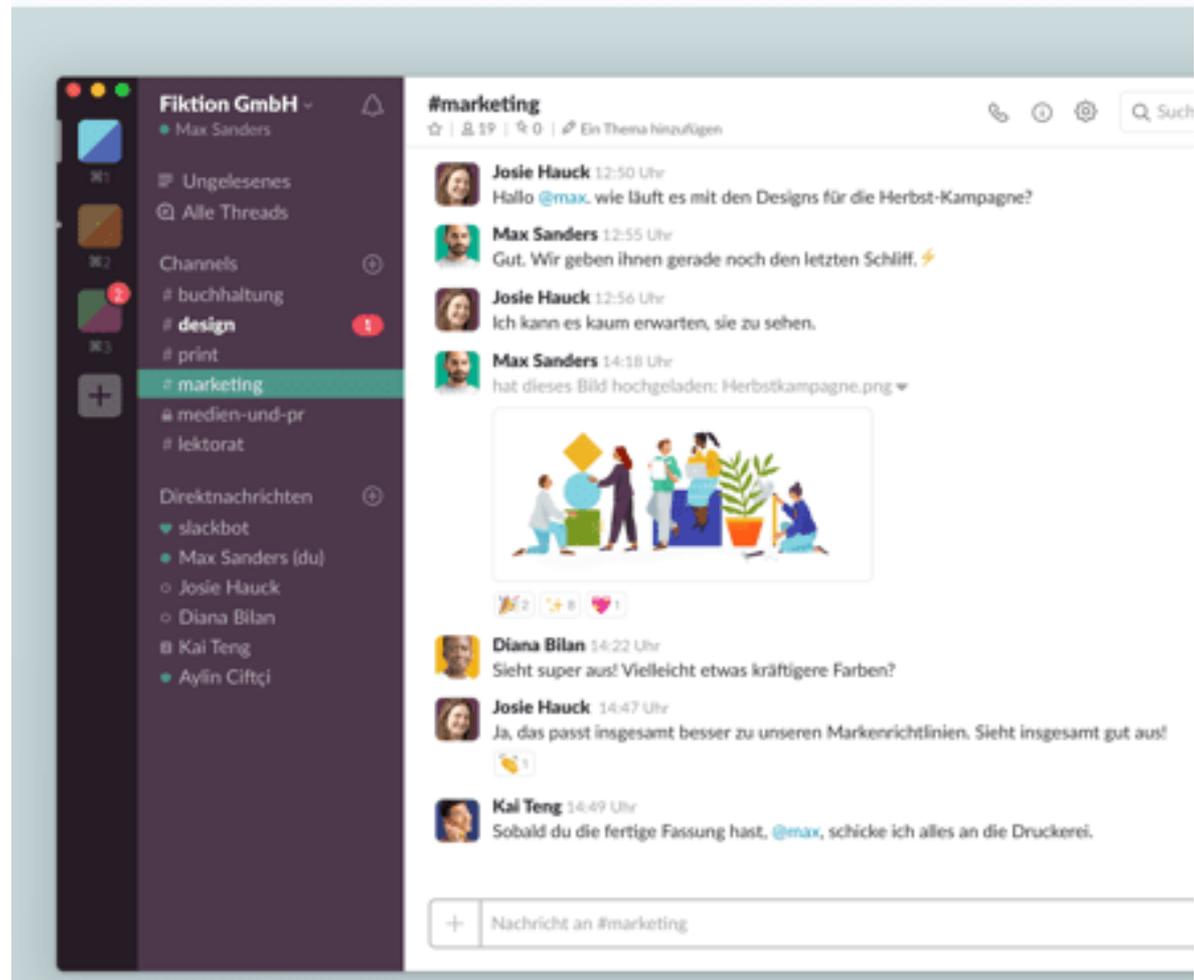


# C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

## 1. Heranführen von Teilnehmenden

Beispiele (1):  
Plattformen  
(Registrierung nötig)  
für Austausch +  
Material:

➤ <https://slack.com/>



Quelle: <https://slack.com/>

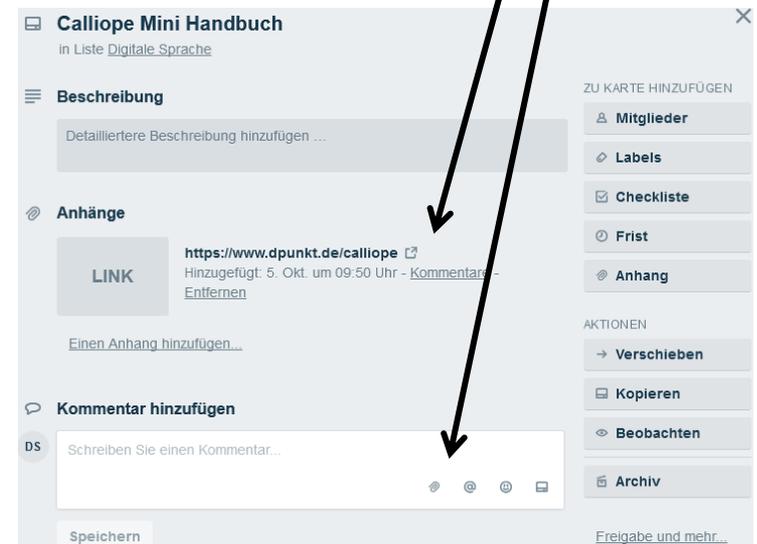
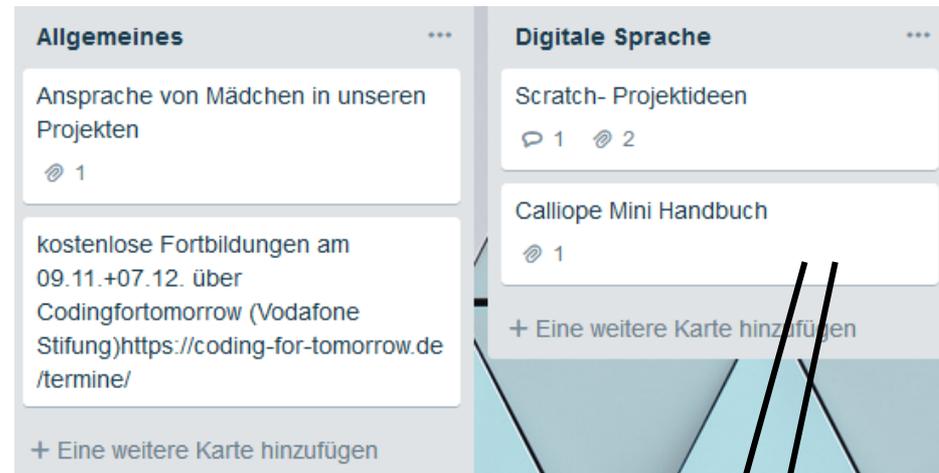
Anleitung Slack: <https://frolleinflow.com/portfolio/slack-collaboration/>

# C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

## 1. Heranführen von Teilnehmenden

Beispiele (2):  
Plattformen  
(Registrierung nötig)  
für Austausch +  
Material:

➤ <https://trello.com/>



# C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

## 1. Heranführen von Teilnehmenden

### Selbstkontrolle – nicht raten

- Learners talking to educators about their problems
- Educators setting problems in class for individuals to work on
- Groups of learners working on real world problems collaboratively
- Learners searching the internet
- Educators using a VLE to answer learners questions

**Correct**

EDUCATOR

Yes, this a good description of problem-based learning, which is a powerful approach.

You may find 2.2 The pedagogy of blended learning useful.

Quelle: University of Leeds + Institut of Education auf Futurelearn.com:  
<https://www.futurelearn.com/courses/blended-learning-getting-started>

Fragestellung:

b. Can you suggest any other advantages of using technology here?

Meine Antwort ....

OK ✓ press ENTER

Nach Klick auf OK kommt eine Beantwortung durch die Lehrende:

“ Diana says:

I would say that the following are true in this case:

- a) Reduces teacher feedback workload
- b) Students have something to keep at the end
- c) A good way to show what they have learned
- e) Students learn a lot from giving feedback to peers

Watching a video of yourself giving a presentation can really help improve your presentation skills.

With constructive feedback from their peers, and self-reflection from the learner, this activity can help to build confidence in giving presentations.

Having to do a public presentation motivates learners to make sure they understand the topic.

Continue press ENTER

# C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

## 2. Kommunikation / Beteiligung:

### Kommunikation und Beteiligung fördern - offene Fragen:

#### *negatives Beispiel:*

In einem Video werden vier Lerntheorien erklärt und kritisch (positiv / negativ) betrachtet. Anschließender Arbeitsauftrag: „Suchen Sie nach kritischen Meinungen zu den vier genannten Lerntheorien und nennen Sie zu jeder Lerntheorie fünf Kritikpunkte.“

#### *positives Beispiel:*

„Überlegen Sie sich am Ende dieser Einheit zumindest ein Szenario, in dem mobile Endgeräte das Lernen und/oder Lehren in der Schule und/oder im Studium bereichern. Dokumentieren Sie Ihre Überlegungen im Forum, vielleicht finden Sie auch einen Artikel oder Bericht, der zu Ihrem Szenario passt.“

#### *positives Beispiel:*

„Welche Anmerkungen hast du zu den von uns vorgestellten Beispielen? Wenn du eigene Erfahrungen mit diesen Ansätzen hast, teile sie hier!“

# C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

## 2. Kommunikation / Beteiligung:

➤ Beteiligung fördern und fordern, z.B. durch:

Teilnahmebescheinigungen von Mitarbeit abhängig machen;  
Beiträge zu Diskussionen (Forenbeiträge) und **Antworten** auf  
andere Beiträge

Beiträge können auch andere  
Formen als reinen Text  
umfassen:

Interviews / Erklärfilme von /  
auf Youtube oder andere  
Quellen des Internets,  
eigene grafische Darstellungen ....



# C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

## 3. Mediale Aufbereitung:

### ➤ Videos:

Aufzeichnungen von Erklärungen der Referent\*innen oder Erklärfilme, Beispiel „ Die kognitive Entwicklung nach Jean Piaget“: <https://www.youtube.com/watch?v=cneDvN8g7M8> (bitte beachten: die Qualität kann ich nicht beurteilen, dies ist ein Beispiel für mediale Aufbereitung von Fachwissen in Form eines Erklärfilms)

### ➤ Grafische Aufbereitung:

Beispiele von Infografiken der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung: <https://www.kindergesundheit-info.de/infomaterial-service/infografiken/>

Eigene Zeichnungen / Flipcharts, SmartArts ...

# C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

## 4. Webinare / Chats

Webinare / Live-Online-Events zur Begleitung - **Sinn:**  
**Struktur** geben (zeitlich und / oder inhaltlich)

- Webinargestaltung:
  - Input, Erklärungen + aktivierende Fragen
  - Aktives gemeinsames Arbeiten: digitales Whiteboard, Gruppenräume sind je nach Webinar-Plattform möglich
- Lerner können Tutoren sehen und hören: sinnliche Bindung i.S.v. Verringerung der Distanz im E-Learning
- Austausch / unmittelbares Fragen (mündlich / schriftlich): Online-Konferenz Charakter

# C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

## 5. Speziell Blended Learning – Flipped Classroom:

➤ Wozu dienen Präsenztermine? Austausch? Über was?

➤ Flipped Classroom Konzept beachten:

a) „Input“ kommt zu Lernenden (aufgezeichnete Vorträge, Texte ...)

❖ eigenständiges erarbeiten

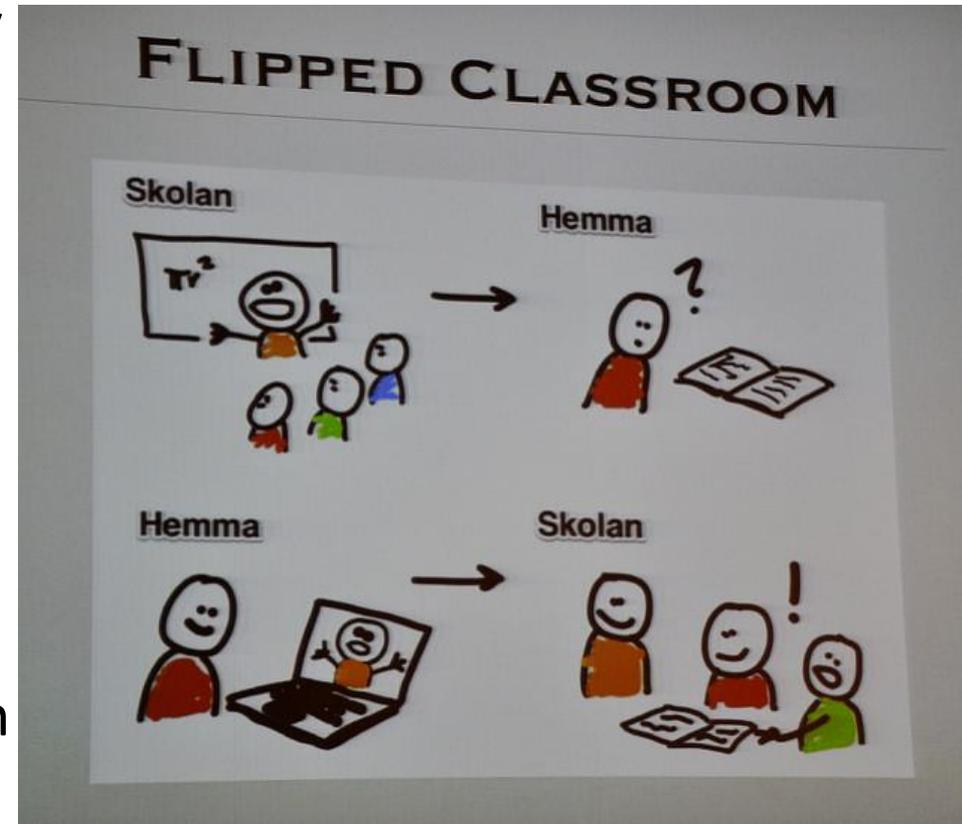
b) Gruppentermine:  
Nachfragen / Anwenden / Austausch



# C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

## 5. Speziell Blended Learning – Flipped Classroom:

- Wertschätzung der Präsenzzeit / der gemeinsamen Zeit
- Wann brauchen Lernende Lehrende am meisten?
- Wissensinput soll / kann auch in Communities erfolgen (kooperatives Lernen)
- BL muss nicht mit Präsenztermin beginnen



# C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

## 5. Speziell Blended Learning – Flipped Classroom:

### Vorteile / Chancen:

- Gemeinsame Zeit wird für Probleme und Fragen verwendet (Lerner ist damit nicht allein)
- Zeit von Lernern und Lehrenden wird effektiver genutzt
- Lernerfolg kann erhöht werden, da die gemeinsamen Phasen den Problemen gewidmet sind

### Nachteile / Risiken:

- Für viele Lerner ist es sehr ungewohnt, sich Wissen selbständig anzueignen („Das kann ich nicht.“, „Wie soll das gehen, wenn mir niemand etwas erklärt?“)
- Lerner müssen sich auf das Konzept einlassen; selbstorganisiertes Arbeiten in den Inputphasen

# C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

## 6. Social Learning – nach dem Kurs ist vor dem Lernen:

Lernen = Entwicklung = endet nicht mit Kurs

Lernnetzwerke statt / plus  
traditioneller Lernplattformen

Vernetzung (Gruppen,  
Individuen) + Austausch:  
durch Social Media  
gewohnt

Möglichkeit 1:  
eigene Social Learning  
Plattformen / Enterprise  
Social Network (ESN)

Möglichkeit 2:  
Nutzung vorhandener  
sozialer Netzwerke

# C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

## 6. Social Learning – nach dem Kurs ist vor dem Lernen:

<b>Lernplattform ‚Soziales Netzwerk‘</b>	<b>traditionelle Lernplattform (LMS)</b>
Mit jedem Mitglied des Netzwerks kann eine Beziehung aufgebaut werden (Kontakte / „Freunde“ hinzufügen).	Beziehungen nur zwischen den Mitgliedern der Lerngruppe.
Eigener „Newsstream“ (Neuigkeiten) mit Mitteilungen von Kontakten und Infos, die generell interessant sind.	Neuigkeiten nur von Gruppen / Foren, in denen ich Mitglied bin.
Vernetzung über die Lerngruppe hinaus.	Oft nur Gruppenbildung innerhalb der Lerngruppe (z.B. Kleingruppenarbeit).
Schnelle, leichte Kommunikation über Kommentare und „digitales Nicken“ („Gefällt mir“).	Kommunikation findet meist nur in Foren statt.
Alle möglichen digitalen Inhalte können selbst eingefügt, eingebettet, hochgeladen werden.	Hinzufügen externer Inhalte ist nicht immer im vollen Umfang möglich.

# C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

## 6. Social Learning – nach dem Kurs ist vor dem Lernen:

### Vorteile / Chancen:

- Reger Austausch möglich, Teilnehmende motivieren sich gegenseitig und lernen leichter voneinander
- E-Learning wird so genutzt wie das Netz; Zufriedenheit, weil die Art der Nutzung gewohnt und abwechslungsreich ist
- Weiterlernen, Bindung über Kurs hinaus

### Nachteile / Risiken:

- Für einige Lerner ist es ungewohnt; wer keine Erfahrungen in sozialen Netzwerken hat, tut sich schwer.
- Lerner müssen stark selbstorganisiert arbeiten
- Trainer: Rolle zum Lernbegleiter hin ändern und zulassen, dass Teilnehmende (kritische) Inhalte beisteuern
- Trainer müssen die Tools beherrschen

## A. Digitale Lernformate & Möglichkeiten

1. Blended Learning

2. „reines“ E-Learning

3. Webinare

## B. Bedeutungsanstieg digitaler Bildung

1. Gesellschaft

2. Kompetenzbildung

## C. Gestaltung digitaler Bildung - Gelingensfaktoren

1. Heranführen von Teilnehmenden

2. Kommunikation / Beteiligung

3. Mediale Aufbereitung

4. Webinare / Chats

5. Flipped Classroom

6. Social Learning

## D. Anforderungen an ...

1. Lernende

2. Lehrende

3. Bildungsträger

## D. Anforderungen an ...

### 1. Lernende

- Selbstständiges, selbstorganisiertes Lernen: lernen können
- Gutes Zeitmanagement
- Eigenverantwortliches Arbeiten
- Affinität zu digitalen Medien
- Fähigkeit zur Reflexion (z.B. Lerntagebücher)



## D. Anforderungen an ...

### 1. Lernende

	Präsenzlernen	E-Learning	Blended Learning
zeitliche Flexibilität	-	+	+ / -
Selbstkontrolle möglich / nötig	-	+ +	+ / -
Kommunikation TN untereinander	Kann in allen Szenarien möglich oder nicht möglich sein; das „Wie“ ist unterschiedlich.		
Arbeitsaufwand	Online nie weniger als offline, obwohl TN den Online-Aufwand manchmal geringer einschätzen.		
Anforderungen an das Zeit- und Selbstmanagement der TN	-	+ +	+ +

## D. Anforderungen an ...

### 1. Lernende

- Sehr gute Voraussetzungen in der Kindertagespflege
- Durch Grundqualifizierung sind Teilnehmende „lerngewohnt“
- Durch Beruf / Arbeitszeiten entsteht Bedürfnis nach individuellen Lernzeiten → Motivation
- Lernen /Austausch nach Kursende → Social Learning



# D. Anforderungen an ...

## 2. Lehrende

**Ermöglichungsrahmen** bereitstellen → Rollen-/Aufgabenwandel

- Von Vermittlung zu Begleitung:  
Lehren, wie Lösungen gefunden werden können statt Lösungen anbieten  
(Kompetenz- und Prozessorientierung)
- Ständige Verfügbarkeit von Wissen im digitalen Raum: Alleinherrschaft über das Wissen entfällt
- Lernwege: Auswahl + Aufbereitung von Material – auch Vertiefung
- Lernen mit digitalen Medien: sich selbst im digitalen Raum bewegen



## D. Anforderungen an ...

### 3. Bildungsträger

**Ermöglichungsrahmen** bereitstellen → **Aufgabenwandel**

- **Bildungskonzeption** orientiert sich an Praxis (am Outcome / Kompetenzorientierung), ggfls. Bedarfserhebung, Dauer berücksichtigen
- **lernen mit digitalen Medien:** sich selbst im digitalen Raum bewegen
- **digitalen Lernraum (Plattform)** zur Verfügung stellen



## D. Anforderungen an ...

### 3. Bildungsträger Lernplattform → Lernraum

- Kommunikationsmöglichkeiten?
- Beteiligungsmöglichkeiten (Hochladen eigener Materialien)?
- Mediale Möglichkeiten?
- Leicht zugänglich (user experience, zeitgemäßes Design)
- Lernkontrolle / Selbstkontrolle / Reflexion?
- Cloud oder eigene Server ?
- Administration + Einarbeitung? Kostenlos = alles selbst können
- Wie viele Kurse und Teilnehmende?



# D. Anforderungen an ...

## 3. Bildungsträger

	<b>Bisher</b>	<b>Zukünftig</b>
Ziele	Wissensaufbau und Qualifikation	Kompetenzentwicklung
Lernorte	Seminar	Arbeitsplatz / digitaler Raum
Methodik	Lehre	Ermöglichungsrahmen
Lernprozess	Fremdorganisiert	Selbstorganisiert
Lernerfolg	Prüfung	Erfolg in der Praxis
Lernbegleitende	Lehrende	Coach/Mentor, Communitymanager, Fortbildung von Lehrenden, die den Kriterien der Fortbildungen von Lernenden entsprechen müssen (Praxisorientierung, lernen im digitalen Raum ...)
Planende	Programmerstellung und – Planung, Organisation	Flexible Angebote, neue Bildungsformen, Communitymanagement; eigene Fortbildung, selbst selbstorganisiert arbeiten + lernen

# Empfehlungen für Lehrende + Bildungsanbieter

## Ausprobieren!

Kostenfreie Kurse / Seminare  
(selbstlernen und betreut):

- <https://www.oncampus.de/>
- <https://imoox.at/mooc/>

Kostenfreie Webinare  
(Live-Angebote und Aufzeichnungen)

- <https://www.werdedigital.at/webinare-uebersicht/>
- <http://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/weiterbilden/>





Vielen Dank – schön, dass Sie dabei waren.

Herzliche Grüße,  
Dörte Stahl

Impressum:

Dörte Stahl  
www.lernallee.de  
Kunkelsberg 20  
45239 Essen  
E-Mail: mail@lernallee.de  
Umsatzsteuer-ID: DE 219 362 389

Fotos / Grafiken ohne Lizenzangabe: [pixabay.com](https://pixabay.com), CC0 - Lizenz