



## Formen, Einsatz- und Kombinationsmöglichkeiten von E-Learning-Content

Ein Systematisierungsansatz am Beispiel kooperativer  
Lernarrangements

Prof. Dr. Martin Gersch, Dipl.-Ök. Christian Lehr, Dipl.-Psy. Corinna Fink

Fachbereich Wirtschaftswissenschaft

Professur für Betriebswirtschaftslehre, insb. Allgemeine Berufsvorbereitung (ABV) im Kompetenzbereich  
Organisation und Management sowie Competence Center E-Commerce

Berlin, 12. März 2010

# Agenda

## (1) E-Learning-Content-Arten

- Classic-E-Learning-Content (WBTs/CBTs)
- Rapid-E-Learning-Content (E-Lectures)
- Lernergenerierter E-Learning-Content

## (2) Systematisierung von E-Learning-Content

- Dimensionen der Systematisierung von E-Learning-Content
- Konzept eines integrierten Einsatzes des Contentarten

## (3) Fallbeispiel „E-Business (ABV) SoSe 2009

- Veranstaltungsstruktur
- Umsetzung des Content-Konzepts

## (4) Fazit und Ausblick

# Classic E-Learning-Content (WBTs/CBTs)

WBTs im Sinne von webbasierten Selbstlerneinheiten (Lernmodulen) die verschiedene Medienformate zur Wissensvermittlung einsetzen

## Vorteile:

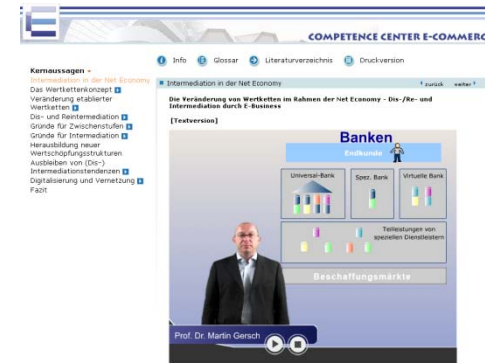
- Hohe didaktische, inhaltliche und multimediale Qualität
- Vielfältige Nutzungspfade für die Lernenden

## Nachteil:

- Sehr aufwendiger Erstellungsprozess
- Hohe Anforderungen an Kompetenzen der Mitarbeiter
- Hoher Kostenaufwand

## Handlungsempfehlungen

- Besonders geeignet für längerfristig gültiges Wissen (Grundlagenwissen), das wiederholt präsentiert wird
- Integration von Personenmarken und Kernaussagenansatz erhöhen die Qualität zusätzlich



## Rapid E-Learning-Content (E-Lectures)

Rapid E-Learning: Wortmischung aus Rapid Prototyping und E-Learning  
 → beschleunigter/vereinfachter Erstellungsprozess

Z. B. E-Lectures als digital aufbereitete Vorträge

### Vorteil:

- Einfache, schnelle und kostengünstige Erstellung
- Geringe Anforderungen an Kompetenzen der Mitarbeiter



### Nachteile:

- Geringere didaktische Qualität als WBTs (vorgegebener Lernpfad, auf eine Darstellungsform beschränkt)
- Geringe Kollaborativität auf Seiten der Lehrenden und Lernenden

### Handlungsempfehlungen

- Besonders geeignet für Wissen mit geringer Halbwertszeit (aktuelle Praxisbeispiele etc.)
- Idealerweise 10-30 Minuten Umfang (ansonsten Modularisierung)
- Gute Vorbereitung und Gliederung der Vorträge erleichtert Aufbereitung und erhöht Qualität

# Learner-Generated-Content

Von den Lernenden (in Web-2.0-Anwendungen) erstellte Lernmaterialien

Vorteile von nutzergeneriertem Content allgemein:

- Hohe didaktische Qualität (Aktivierung der Lernenden)
- Hohe Kollaborativität in der Erstellung
- Zusätzliche Förderung sozialer und medialer Kompetenzen der Studierenden
- Geringer Produktionsaufwand auf Seiten der Lehrenden
- Vielfältige Nutzungs- und Gestaltungsoptionen

Nachteile von nutzergeneriertem Content allgemein:

- Glaubwürdigkeit der Lerninhalte fragwürdiger
- Inhaltliche Qualität abhängig von den Lernenden (und der Supervision durch die Lehrenden)

Handlungsempfehlungen

- Qualitätsmanagement und Unterstützung von Seiten der Lehrenden essenziell
- Ergebnisse von Web-2.0-Lernprozessen können in künftigen Lehrveranstaltungen weiterverwendet werden



# Agenda

## (1) E-Learning-Content-Arten

- Classic-E-Learning-Content (WBTs/CBTs)
- Rapid-E-Learning-Content (E-Lectures)
- Lernergenerierter E-Learning-Content

## (2) Systematisierung von E-Learning-Content

- Dimensionen der Systematisierung von E-Learning-Content
- Konzept eines integrierten Einsatzes des Contentarten

## (3) Fallbeispiel „E-Business (ABV) SoSe 2009

- Veranstaltungsstruktur
- Umsetzung des Content-Konzepts

## (4) Fazit und Ausblick

# Dimensionen der Systematisierung von E-Learning-Content

## 1. Autorenschaft

### Anbiertgenerierter Content

- Erstellt durch die Lehrenden (ggf. in Kooperation mit unterstützenden Institutionen)
- Von Lernenden „konsumierte“ Inhalte



### Nachfragergenerierter Content

- Erstellt durch die Lernenden selbst
- Web 2.0-Anwendungen sehr gut geeignet
- Contenterstellung als Teil des Lernprozesses



## 2. Ressourcenaufwand

### Slow Content

- Ressourcenaufwendig in der Erstellung
- Hohe (technische, didaktische, multimediale) Kompetenzen erforderlich für Umsetzung
- Hauptsächlich geeignet für langfristig gültiges Grundlagenwissen
- Hohe didaktische und inhaltliche Qualität

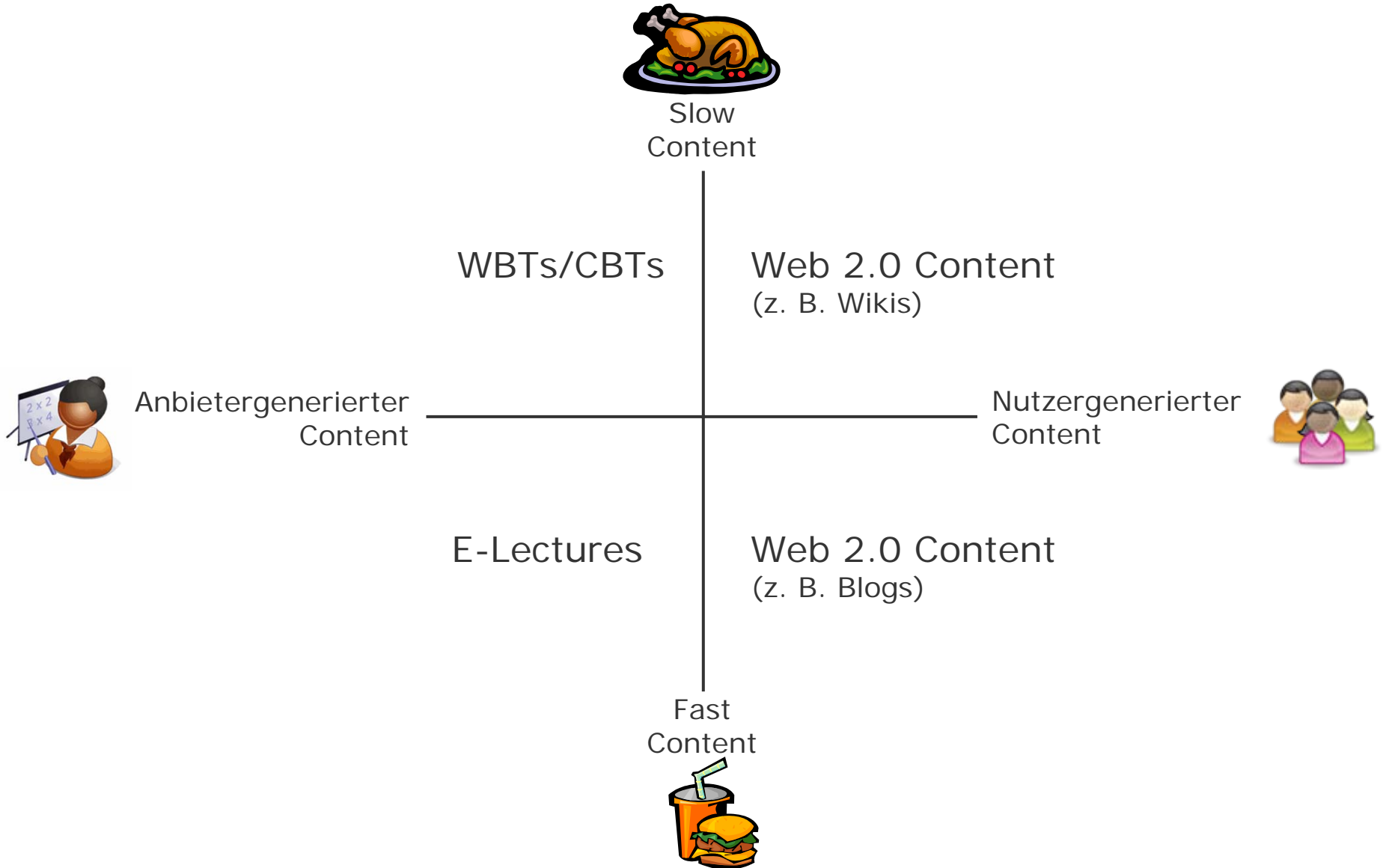


### Fast Content

- Schnell und einfach zu erstellen
- Geringere Anforderungen an Kompetenzen
- Geeignet für eher kurzlebigen (Praxis-)Wissen
- Dafür geringere didaktische Qualität



# Dimensionen der Systematisierung von E-Learning-Content





# Dimensionen der Systematisierung von E-Learning-Content II

		Anbiertgenerierte Inhalte	Nachfragergenerierte Inhalte
Merkmal		Classic E-Learning Content (WBTs/CBTs)	Web-2.0-Content (Wikis)
Slow Content	Qualität	<i>Didaktisch</i> : hoch (Bsp. individuelle Lernpfade) <i>Multimedial</i> : hoch (vielfältige multimediale Darstellungsformen) <i>Inhaltlich</i> : hoch	<i>Didaktisch</i> : im Erstellungsprozess sehr hoch (Produktionsprozess ist Bestandteil des Lernprozesses; aktive Auseinandersetzung mit den Inhalten); bei der erneuten Anwendung stark variierend zwischen den verschiedenen Wikis. <i>Multimedial</i> : mittel bis hoch (vielfältige multimediale Darstellungsformen) <i>Inhaltlich</i> : abhängig von den Lernenden
	Kollaborativität	<i>Auf Seiten der Lehrenden</i> : zur Erstellung hohe Kollaborativität erforderlich <i>Auf Seiten der Lernenden</i> : je nach didaktischem Design, tendenziell gering	<i>Auf Seiten der Lehrenden</i> : Grad der Unterstützung der Lernenden je nach Lernarrangement <i>Auf Seiten der Lernenden</i> : sehr hoch (entscheidend für die Erstellung der Ergebnisse)
	Produktionsaufwand	<i>Technisch</i> : hohe Anforderungen an Hard- und Software <i>Personell</i> : hoch (besondere Anforderungen an technische und didaktische Kompetenz) <i>Zeitlich</i> : hoch <i>Kosten</i> : entsprechend hoch	<i>Technisch</i> : mittel (abhängig von der gewünschten Multimedialität) <i>Personell</i> : auf Seiten der Lehrenden sehr gering; auf Seiten der Lernenden eher hoch <i>Zeitlich</i> : individuell eher gering; lange Wachstumsphase des Inhalts <i>Kosten</i> : eher gering (Freeware)
	Flexibilität	<i>Auf Seiten der Lehrenden</i> : vielfältige Gestaltungsoptionen; aber eingeschränkte Aktualisierungs- und Anpassungsmöglichkeit <i>Auf Seiten der Lernenden</i> : vielfältige Nutzungsoptionen	<i>Auf Seiten der Lehrenden</i> : vielfältige Nutzungsoptionen (Wiederverwendbarkeit) <i>Auf Seiten der Lernenden</i> : vielfältige Gestaltungs- und Nutzungsoptionen
	Glaubwürdigkeit	Grundsätzlich relativ hoch (kann durch gezielte Maßnahmen zusätzlich gefördert werden; bspw. Nutzung von Personenmarken)	Eher gering (Notwendigkeit eines Qualitätsmanagements von Seiten der Lehrenden); ggf. zu steigern durch Nutzerbewertungen und Qualitätssiegel
		Rapid E-Learning Content (E-Lectures)	Web-2.0-Content (Blogs)
Fast Content	Qualität	<i>Didaktisch</i> : geringer (vorgegebener Lernpfad) <i>Multimedial</i> : mittel (auf eine Darstellungsform beschränkt) <i>Inhaltlich</i> : hoch, aber beschränkt auf bestimmte Themenaspekte sowie abhängig vom Referenten	<i>Didaktisch</i> : sehr hoch (Produktionsprozess ist Bestandteil des Lernprozesses; aktive Auseinandersetzung mit den Inhalten) <i>Multimedial</i> : hoch (vielfältige multimediale Darstellungsformen) <i>Inhaltlich</i> : abhängig von den Lernenden
	Kollaborativität	<i>Auf Seiten der Lehrenden</i> : gering <i>Auf Seiten der Lernenden</i> : gering	<i>Auf Seiten der Lehrenden</i> : Grad der Unterstützung der Lernenden je nach Lernarrangement <i>Auf Seiten der Lernenden</i> : hoch (entscheidend für die Bewertung/Kommentierung der Ergebnisse)
	Produktionsaufwand	<i>Technisch</i> : eher geringe Anforderungen an Hard- und Software <i>Personell</i> : gering <i>Zeitlich</i> : gering <i>Kosten</i> : entsprechend gering	<i>Technisch</i> : eher gering (abhängig von der gewünschten Multimedialität) <i>Personell</i> : auf Seiten der Lehrenden sehr gering; auf Seiten der Lernenden eher hoch <i>Zeitlich</i> : eher gering <i>Kosten</i> : eher gering (Freeware)
	Flexibilität	<i>Auf Seiten der Lehrenden</i> : vorgegebene Gestaltungsoptionen <i>Auf Seiten der Lernenden</i> : vorgegebene Nutzungsoptionen	<i>Auf Seiten der Lehrenden</i> : eher gering <i>Auf Seiten der Lernenden</i> : vielfältige Gestaltungsoptionen, aber geringe Modifikationsmöglichkeiten
	Glaubwürdigkeit	Grundsätzlich hoch, allerdings stark abhängig vom Referenten	Gering (Notwendigkeit eines Qualitätsmanagements von Seiten der Lehrenden)

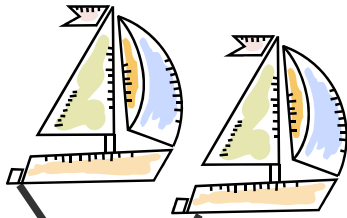
# Konzept eines integrierten Einsatzes des Contentarten

## Learner-Generated-Content



- **Learner-Generated-Content** zur Aktivierung der Lernenden und Initiierung von Gruppenarbeitsprozessen

## E-Lectures



- **E-Lectures** zur Ergänzung um aktuelle Themen und Vertiefung

## WBTs



- **WBTs** als inhaltliche Anker einer Lehrveranstaltung



- Modularisierungs- und Baukastenstrategien erhöhen Nutzen und Einsetzbarkeit

# Agenda

## (1) E-Learning-Content-Arten

- Classic-E-Learning-Content (WBTs/CBTs)
- Rapid-E-Learning-Content (E-Lectures)
- Lernergenerierter E-Learning-Content

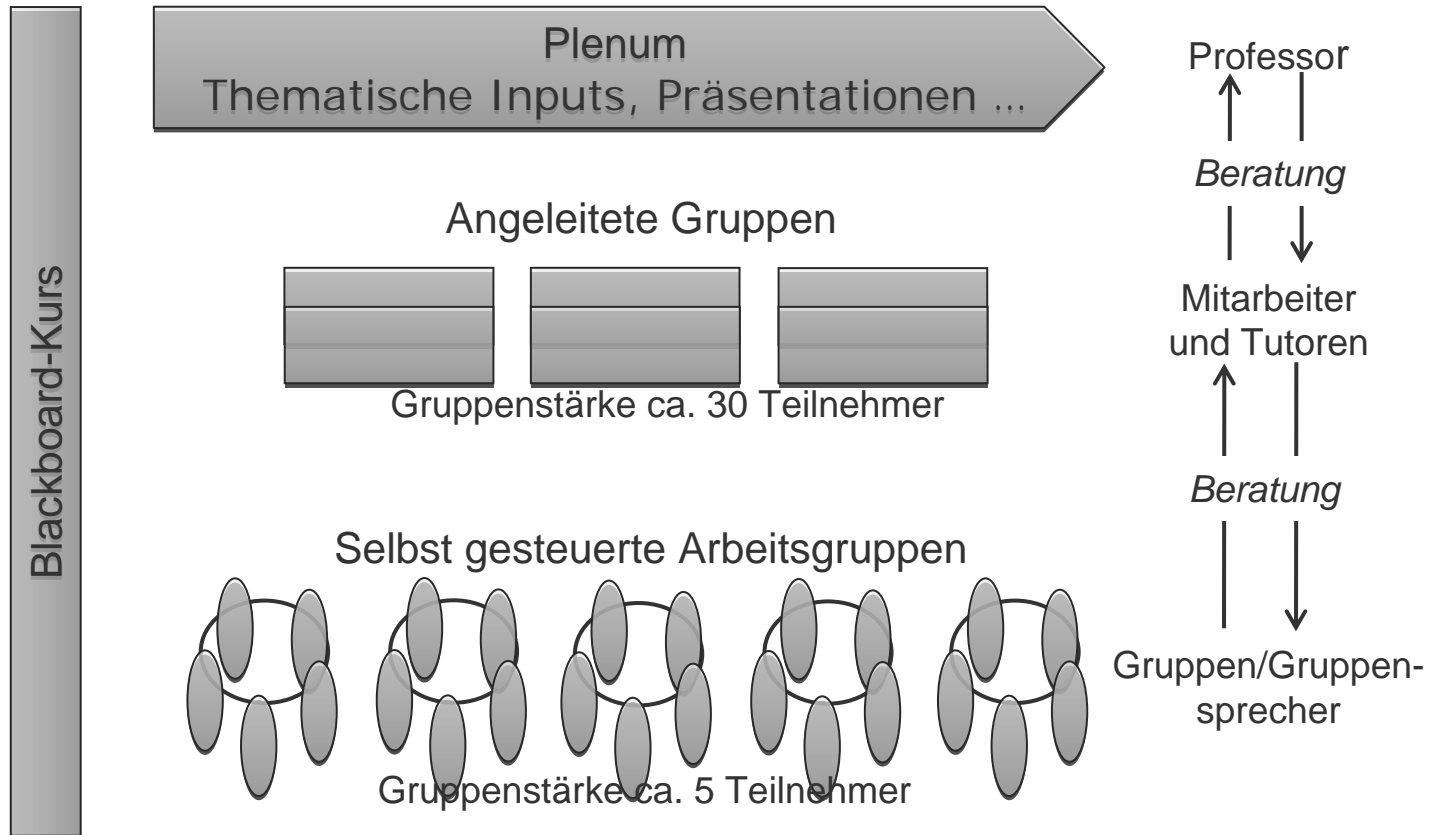
## (2) Systematisierung von E-Learning-Content

- Dimensionen der Systematisierung von E-Learning-Content
- Konzept eines integrierten Einsatzes des Contentarten

## (3) Fallbeispiel „E-Business (ABV) SoSe 2009

- Veranstaltungsstruktur
- Umsetzung des Content-Konzepts

## (4) Fazit und Ausblick



- In den angeleiteten Gruppen bereiten die Studierenden die verschiedenen Plenumsthemen in Form von Wikibeiträgen auf
- Ziel ist die Erstellung eines digitalen Vorlesungsscriptes zur Vorbereitung auf die Klausur



# Agenda

## (1) E-Learning-Content-Arten

- Classic-E-Learning-Content (WBTs/CBTs)
- Rapid-E-Learning-Content (E-Lectures)
- Lernergenerierter E-Learning-Content

## (2) Systematisierung von E-Learning-Content

- Dimensionen der Systematisierung von E-Learning-Content
- Konzept eines integrierten Einsatzes des Contentarten

## (3) Fallbeispiel „E-Business (ABV) SoSe 2009

- Veranstaltungsstruktur
- Veranstaltungsablauf
- Umsetzung des Content-Konzepts

## (4) Fazit und Ausblick

## Fazit und Ausblick

Systematisierung von E-Learning-Content offenbart Vor- und Nachteile der einzelnen Content-Arten

- Notwendigkeit eines integrierten Einsatzes

Baukasten- und Mass-Customization-Strategien erhöhen dabei Kosten-Nutzen-Vorteile beim E-Learning-Einsatz zusätzlich

Nutzergenerierter Content bietet darüber hinaus Vorteile der Aktivierung der Lernenden und neue Möglichkeiten des Kompetenzerwerbs

- Steigende Bedeutung von Learning 2.0

Dazu bedarf es jedoch der Vermittlung grundlegender Kompetenzen (Arbeitstechniken, Projektmanagement) für die Nutzung und Erstellung von E-Learning-Content durch die Studierenden

- Fokus für weitere Arbeiten



Vielen Dank!

**Univ.-Prof. Dr. Martin Gersch, Dipl.-Ök. Christian Lehr, Dipl.-Psy. Corinna Fink**

Lehrstuhl für BWL im Kompetenzbereich Organisation und Management der ABV  
sowie Competence Center E-Commerce (FU Berlin und Ruhr-Universität Bochum)

Fachbereich Wirtschaftswissenschaft

Freie Universität Berlin

Garystr. 21, Raum 307/308

14195 Berlin

☎: +49 (0)30 838-53300 (Sekretariat: -53690)

@: martin.gersch@fu-berlin.de

🌐: [www.wiwiss.fu-berlin.de/gersch](http://www.wiwiss.fu-berlin.de/gersch) und [www.ccec-online.de](http://www.ccec-online.de)