

interaktiv, kommunikativ und selbstaktiv lernen und lehren

Was ist interaktives Lernen

Was erfordert interaktives Lernen

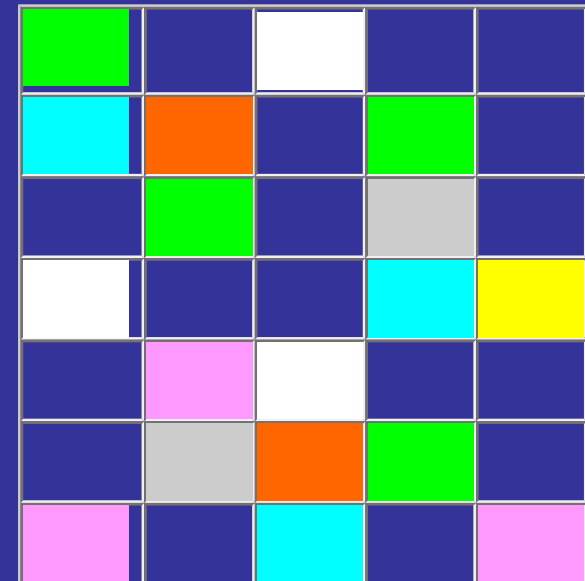
Hintergründe und Verweise

Was ist interaktives Lernen nicht

Ideen zur Umsetzung

Was ermöglicht interaktives Lernen

Für eilige Querleser und Diagonalleserinnen



Interaktivität ist in aller Munde! Der Untergang des Lesens wird prophezeit, die örtlich unabhängige Arbeit wird propagiert, interaktive Lernprogramme erleben eine Hausse, der Computerumgang wird schon im Kindergarten gewünscht. Es entstehen immer mehr virtuelle Universitäten und Lerncamps. Ein differenzierter Umgang mit verschiedenster Software ist in der Arbeitswelt (auch im Gesundheitswesen) unumgänglich.

In der Erwachsenenbildung und vor allem in der Berufsbildung des Gesundheitswesens bietet sich eine veränderte, oft noch ungenützte Chance des vernetzten und vernetzenden Lernens. Diese Entwicklung und Arbeit verfolgen wir als Team von lernundenter.punkt.com. Diese Site stellt Ihnen unser Verständnis von vernetzendem und vernetztem Lernen dar. Die Arbeit erlaubt Ihnen, je nach Bedürfnis und Wunsch linear zu arbeiten oder chaotisch zu switchen und kreativ zu sein. Wünschen würden wir uns auf alle Fälle rege und kritische Ideen Ihrerseits und schon jetzt eine kommunikative Vernetzung mit Ihnen!

In Artikeln und Abhandlungen, vorab in den Universitäten wird oft heftig diskutiert wann man/frau von Interaktivität sprechen darf. Eine sinnvolle und kurze Definition für das interaktive Lernen/Lehren/Arbeiten ist:

«Echte» Interaktivität zwischen Nutzerin und Medium entsteht, wenn der Nutzer wirkliche Einflussmöglichkeiten und kreativen Spielraum nutzen kann.

Zum Beispiel:

- Websites, die kreative Veränderungen erlauben und wünschen
- asynchrone und synchrone Kommunikation ist möglich
- FAQs (häufig wiederkehrende Fragen) sind erwünscht, die beantworteten Fragen nützen Allen, daraus erschliessen sich neue Fragestellungen
- Die Mitnutzerinnen schliessen sich zu kleinen Netzwerken zusammen
- Produkte und Informationen dürfen benutzt und genutzt werden
- Das Dreieck Nutzer-Medium-Interaktivität ist eine notwendige Voraussetzung für das Zustandekommen von computergestützter Kommunikation zwischen Menschen. mirjam.pinie@gmx.de

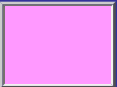
was ist Interaktivität heute?

Interaktion zwischen Nutzer und Medium

Computergestützte Kommunikation zwischen Menschen

der User als content-produzent

Hier erschliessen sich vielfältige, vernetzende und interaktive Möglichkeiten:

Ideenauswahl und Beispiele	Angesprochen
<p>Diskussionsforen</p> <p>zu einem aktuellen Projekt Fallstudie, freie Projekte etc. semesterübergreifender Erfahrungsaustausch</p>	<p>Lehrende Lernende definierte Interessierte</p>
<p>Dokumentenpools</p> <p>für bereits abgeschlossene Arbeiten oder Projekte, die weiterverarbeitet werden dürfen</p>	<p>Lehrende Lernende definierte Interessierte</p>
<p>Mailinglisten</p> <p>Kommunikation während des Praktikums oder semesterübergreifend</p> <p>Kommunikation der Lehrenden über pädagogische Fragen, Austausch von Wissen und Erfahrungen</p>	<p>Lernende</p> <p>Lehrende</p> <p>definierte Interessierte</p>
<p>aktuelle Linklisten</p> <p></p> <p>Profitieren von bereits qualitativ überprüften Websites, Funde</p>	<p>Lehrende Lernende definierte Interessierte</p>

Die computerbezogene Interaktivität definiert sich als 'das aufeinander bezogene Handeln und Verhalten von Benutzerin und Programm, Internet, Usenet etc. Der Benutzer reagiert auf die Anfrage des Programms mit der Eingabe von Daten. Auf diese Daten reagiert das Programm. Primär arbeiten alle Programme interaktiv. Das heisst: sie treten mit den Benutzerinnen in Dialog und reagieren auf deren Eingaben. M+T Computerlexikon 2002.

Von der computerspezifischen Definition ausgehend ergeben sich für das eLernen/eLehren vielfältige Erfordernisse, die nicht zu unterschätzen sind:

- Ein qualifizierter und effizienter Umgang mit den verschiedenen Software- Programmen ist zwingend und bedarf der stetigen Aktualisierung. In der Literatur spricht man/frau von bis zu 20% der Arbeitszeit für das laufende Up to date!
- Genügende Computerarbeitsplätze und Zugangsmöglichkeiten zum Server, aktuelle Software, 'schnelle' Computer, einen zuständigen IT-Spezialisten für die Pflege und Aktualisierung etc.
- Einen möglichst offenen und unkomplizierten Zugang zu den Computerräumen oder Medienlandschaften oder die entfernte Möglichkeit, sich auf den Server einzuloggen.

Unsere Erfahrung ist; in der Bildungslandschaft wird oft und fast ausschliesslich mit den Office Produkten gearbeitet. In diesen Tools erleben wir häufig grundsätzliche bis qualifizierte Kenntnisse. Aus diesem Grund arbeiten wir in der Weiterbildung oft mit den Office Produkten. Sie zeigen auf, dass mit diesen Tools vieles möglich ist.

Ziele von lernundenterpunkt.com

- spezifische Bedürfnisse und Anliegen der Teilnehmenden sind jederzeit möglich und erwünscht.
- Weiterarbeit und Veränderung nach der interaktiven/internetspezifischen Schulung ist gefordert, die Unterlagen (inkl. CD) gehen zur Weiterarbeit an die Teilnehmenden. Eine weiterführende Kontaktnahme ist erwünscht.
- der effektive und effiziente Umgang mit den Programmen/Internet wird Ressourcen spezifisch trainiert. Exemplarisch dient die interaktive CD als Basis und Basics.
- ersichtlich wird: höhere Versionen der Office-Programme ermöglichen das Entwickeln von Lernprogrammen, das Kreieren und Veröffentlichen von Websites, kleine Filme zu produzieren und zu schneiden, Audiofiles zu machen und weiterzugeben etc. Konkretes Machen steht im Vordergrund, Neugier und Vernetzung werden schnell möglich.
- Das Kennenlernen und Nutzen von Mailinglisten, Newsletters, Newsgroups, communities etc. bis hin zu vernetzenden Möglichkeiten der Produktion einer eigenen Internetzeitung Ezine.
- Lernen und Lehren erfolgt mit lernundenterpunkt.com lokal (in direktem Kontakt) und regional national und global (im Netz).
- Gestaltungskompetenz und Ästhetik bei der Kreation spielen eine wesentliche lernwirksame, visuelle und reflektorische Rolle bei der Schulung der Lehrenden/Lernenden.

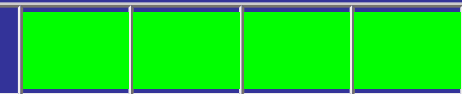
Dies ermöglicht Bildungsworkerinnen und Lernern einen kreativen und produktiven zukunftsgerichteten Umgang mit einer häufig gebrauchten Software. Selbständig unabhängiges Arbeiten und vernetzendes Lernen/Lehren ist jederzeit möglich.

Es schärft das Bewusstsein der Vernetzung und der Einsicht des fächerübergreifenden, teamspezifischen und ‚globalplayenden‘ Lernens.

Gefahren bestehen in Annahmen wie...

- eine Powerpoint- Präsentation ist an sich schon interaktives Lernen.
- das Internet ist eine Einwegkommunikation, es enthält ausschliesslich einen Informationspool
- Web- oder computerbasiertes Lernen ersetzt alle anderen traditionellen und bisherigen Lernformen und –aktivitäten
- Online arbeitet man zwar mit Links, lernt aber nicht mit links (Basler Zeitung, 8.2.02)

Von interaktivem Lernen darf gesprochen werden, wenn



Interaktiv ist ein System, dass die Interaktion der NutzerInnen erlaubt und einfordert. Ein interaktives System ist immer chaotisch, es verlangt kreative und subversiv konstruktive Fähigkeiten und als Paradox gleichzeitig das logisch Lineare, das zielgerichtete Handeln und effiziente Arbeiten. Es fordert die Interaktion der NutzerInnen ein, interaktive Lernmedien beinhalten Merkmale dialogähnlicher Kommunikation

Die Textteile auf Netzwerken wie dem Internet lassen sich als Elemente einer virtuellen Enzyklopädie auffassen, weil sie durch Suchfunktionen (Indexe, Suchmaschinen) zugänglich und durch gegenseitige Verweise miteinander verbunden sind. Als Enzyklopädie ist das Internet in dem Sinne ein funktionales System als es seine Lexikonfunktion quasi selbst geschaffen hat. Das Internet-Lexikon hat keinen allwissenden, zentralistischen Herausgeber, der wie Diderot entscheiden müsste, was ins Lexikon gehört und was nicht. Das Internet-Lexikon organisiert sich selbst, es ist eine Enzyklopädie, in welcher die monologische durch eine dialogische Kultur ersetzt. V. Flusser + N. Luhmann.

zum Thema diskutieren zurzeit viele Menschen intensiv. Forschen, vernetzen Sie sich und nehmen Sie Einfluss

Websites:

- [Hyperkommunikation](#)
- [Interaktivität](#)
- [Defining Interactivity](#)
- [über Interaktivität](#)
- [Philosophische Internet Essays](#)
- [Future Media - Qualität im Internet](#)
- [konstruktivistisches Handeln](#)

Interaktiv lernen und lehren ermöglicht und verlangt:

- eigengesteuertes Handeln und Autonomie
- Neue und ungewohnte Dialogformen, wie z.B. asynchrone und synchrone Kommunikation
- Reale Kommunikations- und Kooperationsfelder, wie Tandemaufgaben, Lautdenkeforen Gruppentrainings und auch Plenumsreferate
- dezentrales Lernen und Quer- und Vernetzt –Denken
- virtuelle Kommunikations- und Interaktionsfelder
- handelndes und kritisches Denken und Forschen
- ein kreatives Instrumentalisieren der Computer und ihrer programmspezifischen Möglichkeiten
- das Teilhaben und Beisteuern an der globalen, nicht hierarchisierten Enzyklopädie
- zwischenmenschliche Kommunikation, in welcher orts- und zeitunabhängige und erweiterte **dialogische** Lernfelder einbinden
- dass Menschen Kommunikationsmittel verwenden und veränderte ortunabhängige und erweiterte dialogische Lernfelder einbinden
- lässt lehrende und Lernende beim Explorieren by the way die **englische** (und weitere) Sprache trainieren
- fördert Lernende im kompetenten Handling mit dem Computer und der aktuellen Software

Interaktive Bildungsangebote sind neu. Sie erfahren in der Ausbildungslandschaft einen immer deutlicher werdenden Einsatz und erfordern innovative und neue Konzepte. Es stellen sich zum Beispiel Fragen der lernförderlichen Gestaltung von webbasierten Lernangeboten.

Es stellen sich Fragen lernförderlicher Gestaltung von webbasierten Lernangeboten, Erfordernisse, die eine Zusammenarbeit der Bildungsworkerinnen bedingen. Solche Lernanlagen zu kreieren bedingt ein vernetztes Arbeiten.

Veränderungen der Konzeption:

- dem qualifizierter Umgang und der Kreation mit neuen Medien wird Wert beigemessen
- Lernende nehmen in die Lernumgebungen aktiv Einfluss, d.h. sie gestalten ihre Lernumgebungen (In Gruppen, als Tandem oder Einzel und selbst)
- Leitzielsetzungen ermöglichen das analytische und zugleich zielorientierte Lernen
- auf Feinzielorientierung wird gänzlich verzichtet
- Lernende setzen sich selbst Ziele
- «Nebensächliche» oder durch Umwege aufgelesene Informationen oder Erkenntnisse werden positiv gewertet
- Der chaotische Lerneffekt wird positiv gestützt
- Visuelle und auditiv sinnliche Wahrnehmungen im Lernen werden virtuell und real eingebunden
- Kommunikation wird virtuell und real ermöglicht und gilt als selbstverständlich
- Die Resultate von Einzelnen und von Gruppen müssen allen Mitlernenden und Lehrenden zur Verfügung gestellt werden, damit andere wieder weiter lernen können.
- Der Informationspool ist lern- und lehrrelevant
- schenken und beschenkt werden oder vernetzte Kooperation und Teamarbeit

Interaktivität heisst: ich bin einerseits mit dem Lerngegenstand, dem **Content**, interaktiv UND mit Mitlernenden oder Coaches, Tutors/ Tutorin.... Basisannahmen konstruktivistischer Lernumgebungen:

- Wissen ist unabgeschlossen
- Wissen wird individuell und in sozialen Bezügen konstruiert
- Lernen ist ein aktiver Prozess
- Lernen erfolgt in vieldimensionalen Bezügen
- Unterrichtsgestaltung ist vordringlich eine Frage der Konstruktion
- Lernende erfahren so wenig Aussensteuerung wie möglich
- Lehrende fungieren als Berater/Mitgestalter von Lernprozessen
- Unterrichtsergebnisse sind nicht vorhersagbar

Was erreichen wir mit der Integration des interaktiven Lernens und der Hyperkommunikation?

Lernworkerinnen und Bildungsworkerinnen werden forschender, übergreifender, vergleichender, evaluierender und unabhängiger, neugieriger und selbstbewusster und kooperativer!

Interaktivieren und interagieren wir also das Lernen und Lehren. Instrumentalisieren wir konstruktiv und kritisch die neuen und veränderten Informationspools, Kreationspools, Interaktionsmöglichkeiten, Vernetzungs- und Schenkungspools. Tragen wir auch etwas für die anderen UserInnen bei, werden wir öffentlicher und verschenkender.

sofort interaktiv vernetzend arbeiten? Nutzen Sie unsere [Linkothek](#) zu dokumentierten und überprüften Links. Und wie immer im vernetzenden Lernen und Lehren sind wir auch über Ihre findigen Funde froh und stellen Ihre findigen Funde im [newsletter lernundenter](#) auch weiteren Interessentinnen zu. Hier können Sie den [Newsletter abonnieren](#).

Der Stellenwert der Informations- und Kommunikationstechnologie (ICT) fordert heraus. Unterrichten heisst, sich mit technisch definierten Kommunikationstechniken und –möglichkeiten intensiv zu beschäftigen und die Fülle der Technologien pädagogisch sinnvoll und zukunftsgerichtet einzusetzen.

Kompetenzfelder

Technische Kompetenz

- Effiziente Bedienung des Computers und der schnellen Erneuerungen
- unabhängige problemlösende Kompetenzen

Nutzungskompetenz

- kompetente und spezifische Formen der Informationsbeschaffung und der Qualitätsüberprüfung
- Kenntnisse und Anwendung von Lernsoftware
- Anwendung neuer Lern- und Lehrformen, zum Beispiel die Arbeit mit Hypertext
- Kenntnisse der Online- und Offlineangebote

Anwendungskompetenz, Kreationskompetenz

- Kompetente Kenntnisse und Fertigkeiten in den Bereichen der Textverarbeitung, Präsentationsprogrammen und webspezifischen Anwendungen
- Anwendung interaktiver Kommunikationstechniken , inkl. Web-based Training und Unterricht (WBT)

Gestaltungskompetenz

- Fertigkeiten und Fähigkeiten zur ästhetischen Anwendung von digitalen Medieninhalten und Dossiers

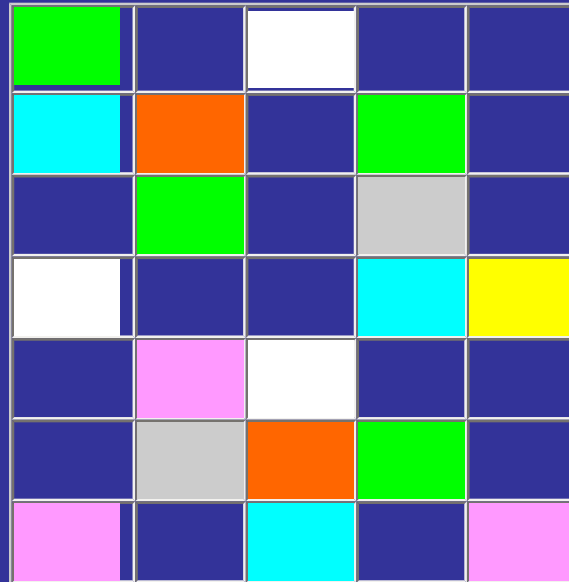
Kooperationskompetenz

- aktive und vernetzte Tätigkeiten werden kontinuierlich verfolgt
- Pädagogische Fragen werden interaktiv diskutiert, aktualisiert und umgesetzt

Reflektorische Kompetenz

- Interpretatorische und kritische Haltung zu Medien- und Informationsinhalten
- laufende kritische Überprüfung der interaktiven Lernangebote

Doch noch Zeit und Lust für andere Farben? Das wäre ausgezeichnet!



[zur Begrüßungsseite von lernundenter](#) | [kontakt](#) | update 15.10.2006