

eLearning: Wie lernen wir anders besser?

Neben der Webkonferenz erlebt gerade das eLearning, ausgelöst durch die Corona-Krise, einen lange nicht für möglich gehaltenen Boom. Doch ist das nur ein Trend, oder können wir anders tatsächlich besser lernen?

Der Begriff des eLearnings wird häufig im Zusammenhang mit elektronisch unterstütztem Lernen verwendet. Aufgrund der vielfältigen Anwendungsbereiche des eLearnings ist eine allgemeingültige Definition des Begriffes in der Literatur jedoch nicht zu finden. Grundsätzlich kann jedoch festgehalten werden, dass eLearning eine Form des Lernens mithilfe digitaler Medien darstellt.

Konzepte des eLearnings

Wie bereits beschrieben, gibt es DAS eLearning nicht. Folgend wird daher auf ausgewählte Konzepte des eLearnings eingegangen:

- o **Blended Learning:** Das Blended Learning besteht aus einer Kombination von Präsenz- und Online-Lernformaten. Das Blended Learning stellt somit eine Form des hybriden Lernens dar. Hierdurch sollen die Vorteile beider Formen zum Tragen kommen.
- o **Mobile Learning:** Diese Form ermöglicht dem Nutzer mit einem Laptop, Tablet oder Mobiltelefon auf die Lerninhalte zuzugreifen. Sogenannte „Lern-Apps“, welche beispielsweise dem Erlernen einer neuen Sprache dienen, können daher dieser Form zugeordnet werden.
- o **Blog:** Ein Blog ähnelt einem Tagebuch, welches öffentlich auf einer Website geführt wird. Der sogenannte Blogger stellt somit sein Gedankengut zur Verfügung, welches kontinuierlich durch neue Sachverhalte und Gedanken ergänzt wird.
- o **Wikis:** Wikis ermöglichen Nutzern die Veröffentlichung von Inhalten, welche folgend von ihnen selbst und anderen Per-

sonen weiterbearbeitet und verändert werden können. Sie ermöglichen daher ein leichtes und übersichtliches gemeinsames Arbeiten an Dokumenten.

- o **Lern Nuggets:** Hierbei handelt es sich beispielsweise um kurze Lernvideos, welche es dem Nutzer ermöglichen, sich einen kurzen Überblick über ein Thema zu verschaffen. Lern Nuggets stellen somit kurze, übersichtliche Lerneinheiten dar.
- o **Webinare:** Webinare stellen eine Form des Online-Seminars dar. Der Moderator oder Präsentator (m/w/d) vermittelt den Teilnehmern (m/w/d) somit Lehrinhalte in Echtzeit. Des Weiteren besteht bei dieser Form die Möglichkeit, Live-Beiträge aufzunehmen und diese im Anschluss zur Verfügung zu stellen.
- o **Virtual/Augmented Reality:** Augmented Reality (AR) meint die Erweiterung der wahrgenommenen Realität. Lehrinhalte werden somit zum „Leben erweckt“. Mit Hilfe von AR ist es somit möglich, schwierig verständliche Sachverhalte zu visualisieren und auszuprobieren. Als Hilfsmittel kann in diesem Fall eine AR-Brille verwendet werden.
- o **Goal-Based-Scenario:** Bei dieser Form ist der Lernende angehalten, sich mit Fallbeispielen auseinanderzusetzen und diese zu lösen. Die Aufgabe wurde erst erfolgreich gemeistert, wenn alle Fälle ordnungsgemäß und zufriedenstellend bearbeitet wurden. Die Teilnehmer werden hierdurch dazu animiert, sich Wissen anzueignen und auf spezifische Fälle anzuwenden. Es stellt somit ein „Learning-by-doing“ dar.

Potenziale von eLearning-Konzepten in der Sozialwirtschaft

Betrachtet man die dargestellten Konzepte, so stellt sich die Frage, welche für die Sozialwirtschaft geeignet sind? Gemäß einer Nutanix-Studie sind „hybride IT-Kenntnisse im Gesundheitswesen [noch] rar“. Konzepte für die Sozialwirtschaft müssen demnach so „gestrickt“ sein, dass sie auch die weniger IT-affinen Lernenden vorsichtig an das eLearning-Angebot heranführen. Daher bie-

ten sich Konzepte an, die den Nutzer bei seinen analogen Kenntnissen abholen und ihn von dort mit auf den Weg in die digitale Lernwelt nehmen. Dazu bieten sich insbesondere die folgenden zwei Konzepte noch an:

- o **Blended Learning:** Das Konzept ermöglicht ein gezieltes und stufenweises Heranführen an digitale Lehrformate. Durch die zielgruppenorientierte Kombination von Präsenz- und Online-Lehrformaten ist es möglich, die Lernenden peu à peu an moderne digitale Lernmethoden heranzuführen. Hierdurch werden zum einen das Gemeinschaftsgefühl und die sozialen Kontakte durch bestehende Präsenztermine aufrechterhalten, zugleich wird dem Lernenden eine gewisse Flexibilität in Bezug auf zeitliche und räumliche Aspekte eingeräumt.
- o **Virtual/Augmented Reality:** Das Konzept revolutioniert Teile der Aus- und Weiterbildung in der Sozialwirtschaft. Mit Hilfe einer Simulation ausgewählter fachlicher Szenarien wird der Lernende in eine reale Situation versetzt. Seine kognitiven und motorischen Leistungen werden erfasst und in die Szene „eingebildet“. Dieses spielerische Heranführen an reale Situation ermöglicht, die Ergebnisqualität zu verbessern und folglich die Patientensicherheit und -zufriedenheit zu erhöhen.

Schlussendlich müssen alle Konzepte jedoch individuell auf die jeweilige Zielgruppe zugeschnitten werden und dann auch noch mit dem passenden Werkzeug umgesetzt werden. ●

Dietmar Wolff und Sina Ferfers

MEHR ZUM THEMA

Dietmar Wolff ist Professor für Wirtschaftsinformatik an der Hochschule Hof und Vorstand von FINSOZ.

Sina Ferfers ist Projektleiterin an der Hochschule Hof.