

Phasen der Konzeptentwicklung

Eine Beschreibung der Konzeptentwicklung bei E-Learning-Projekten in drei Schritten von Cornelia Picht.

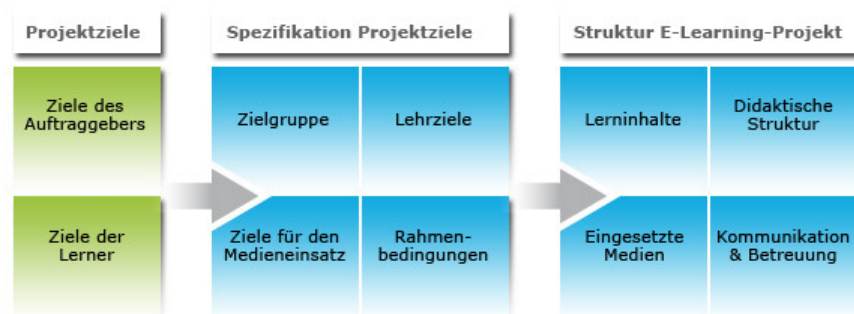
E-Learning gehört in den deutschen Unternehmen zum Alltag. Scheinbar. Denn tatsächlich klafft die Schere noch weit auseinander zwischen den Unternehmen, die E-Learning vollständig in ihre Personalentwicklung integriert haben und Unternehmen, die erst beginnen mediengestützte Lernszenarien für die Weiterbildung ihrer Mitarbeiter einzusetzen.

Dieser Leitfaden soll die Orientierung über die notwendigen Schritte in einem E-Learning-Projekt erleichtern. Im Anhang finden Sie eine Checkliste mit Fragen, die Sie sich auf jeden Fall stellen sollten, bevor Sie in die konkrete Projektplanung gehen.

Analyse der Ausgangssituation

Im Zentrum der Konzeptentwicklung steht die Untersuchung der Ausgangssituation. In diese Untersuchung sollen alle wesentlichen Eckpunkte der geplanten Anwendung einfließen, um das Projekt zuverlässig zu beschreiben. Dies umfasst im Wesentlichen die Analyse der Unternehmensziele sowie:

- der Zielgruppe und der angestrebten Lernziele
- der Lerninhalte und des zeitlichen Rahmens
- der organisatorischen, finanziellen und technischen Rahmenbedingungen.



Das Ergebnis dieser Bestandsaufnahme dient als Basis für das Grobkonzept. Das fertige Grobkonzept soll die Beschreibung der Lernziele und Lerninhalte, die didaktischen Struktur, eine Beschreibung der geplanten Medien und der Lernumgebung sowie eine grobe Kostenschätzung enthalten.

Entwicklung des Grobkonzepts

Im Grobkonzept werden wesentliche Festlegungen zur didaktischen Struktur (z. B. logische oder sequentielle Struktur, Taktung der Lernmaterialien, Erfolgskontrollen, Aufgabenarten, Formen der Betreuung) und zur Programmstruktur getroffen.

Es wird entschieden über:

- Art der inhaltlichen Gestaltung, Betreuung und Systemführung
- Interaktion zwischen Lernprogramm und Lerner
- Erreichen von Aufmerksamkeit und Motivation
- Lernkontrolle und Feedback

Die geeigneten Methoden, Darstellungsformen und Medien werden festgelegt. Ein fertiges Grobkonzept erfordert deshalb eine gemeinsame Erörterung mit dem Auftraggeber und eine Abnahme.

Beispiel für die Inhalte eines Grobkonzepts

Zielgruppe: Benachteiligte Jugendliche, die nicht in bisher nicht an Maßnahmen zur Förderung der Ausbildungsreife bzw. Berufsvorbereitung teilnehmen konnten.

Zielsetzung: Verbesserung der Chancen zum Berufseinstieg für benachteiligte Jugendliche

Projektziele: Was können die Teilnehmerinnen und Teilnehmer lernen?

Grundlegende IT-Kompetenz, Verbesserung der Deutschkenntnisse, Medienkompetenz

Beschreibung der Struktur:

Das gesamte Lernangebot besteht aus 3 Bausteinen, die zu einem Kurs mit 6 Modulen kombiniert werden. Im Zentrum des Lernangebotes stehen die 3 Module aus dem Baustein Fit für den Beruf. Der überwiegende Teil der Inhalte aus dem Baustein Fit für IT wird in diese Module integriert. Die Deutschinhalte werden ebenfalls integriert vermittelt.



Der Kurs startet mit einer Einführungswoche. In dieser Woche wird der Umgang mit der Lernplattform und dem Standardlernprogramm „Learnkey“ eingeübt. Zum Abschluß wird in einem Projekt entweder eine Homepage oder eine Bewerbungs-CD-ROM entwickelt.

Einführung	Modul 1	Modul 2	Modul 3	Modul 4	Modul 5	Modul 6
Einführung Lernplattform, Learnkey	Grundlagen der Informationstechnik	Computerbenutzung und Dateimanagement	Den richtigen Ausbildungsplatz finden	Die perfekte Bewerbung	Kommunikation am Arbeitsplatz	Fit für neue Medien

- Der Kurs wird tutoriell betreut, der Kontakt zu den Tutoren erfolgt per E-Mail oder telefonisch.
- Zu Beginn des Kurses werden Ziele, Inhalte und methodisches Vorgehen erläutert.
- Die Inhalte werden im Rahmen von Selbstlernphasen mit WBT erarbeitet.
- Für die Bearbeitung von komplexen Aufgabenstellungen werden den Lerngruppen WebQuests¹ zur Verfügung gestellt.

¹ WebQuests sind ein didaktisches Modell, um sinnvoll mit PC und Internet zu arbeiten. In der Regel sind WebQuests nach einer einheitlichen didaktischen Struktur aufgebaut und stellen ein komplexes Lehr-/ Lernarrangement dar.

- Für die Bearbeitung der Aufgaben steht ein festgelegter Zeitrahmen zur Verfügung. Die Korrektur und das Feedback erfolgt durch die Tutoren.

Das Beispiel enthält nur Auszüge aus dem Grobkonzept. Der Umfang eines kompletten Grobkonzepts liegt je nach Projekt zwischen 10 und 25 Seiten.

Entwicklung des Feinkonzepts

Das Feinkonzept ergänzt das Grobkonzept um erste konkretere Inhalte und enthält die detaillierte Projektplanung. Üblicherweise wird das bereits vorhandene Material gesichtet und den im Grobkonzept entwickelten inhaltlichen Strukturen zugeordnet. Darüber hinaus wird der Aufwand für die Medienproduktion und alle interaktiven Elemente beschrieben.

Das **Feinkonzept** umfasst:

- die Detaillierung der Lernziele und Lerninhalte
- die Festlegung der Medien und Interaktionen
- die Festlegung von Lernpfaden und alternativen Lernwegen.

Das Feinkonzept dient als Grundlage für die Kalkulation, die Contenterstellung und das Drehbuch. Das Feinkonzept wird mit dem Kunden erörtert, gegebenenfalls modifiziert und bedarf der Abnahme.

Entwicklung des Drehbuchs




Das Drehbuch beschreibt die Struktur und den Aufbau aller Bildschirmseiten des Lernprogramms. Mit dem Drehbuch hat der Auftraggeber einen kompletten Überblick über das gesamte Lernprogramm. Jede Bildschirmseite ist genau beschrieben, inklusive aller Bildschirmtexte, Gra-

Beispiel: <http://neue-lernwelten.de/bewerbung/index.html>

phiken, Navigationsmöglichkeiten und sonstigen Elemente. In diesem Entwicklungsstadium können noch problemlos Korrekturen und Modifikationen vorgenommen werden.

Das **Drehbuch** enthält:

- die Einteilung der Lerninhalte in sinnvolle Lerneinheiten
- die Formulierung der Lerntexte,
- die Beschreibung von Grafik und Animationen
- ggf. das Drehbuch für Audio- und/oder Videosequenzen
- die Formulierung von Lernaufgaben, Tests und Feedbacks
- die Integration von kommunikativen Elementen
- Das Drehbuch dient als exakte Vorgabe für die grafische und technische Realisierung. Es ist die Basis für die Graphiker, Audio- und Videoproduzenten sowie die Programmierer.

 Zertifikat: 04 Drehbuchseite	Auftraggeber: Hueber	Lernprogramm: WBT- Deutsch-online für Anfänger	Lernabschnitt: Startseite-Lektion-1	Lernschritt:	Drehbuch-Seite: 01-01-00-01	
		Autor: C. Picht			Blatt: 1 von: 1 Lfd.-Nr.: 1 Datum: 28.03.2008 Drehbuch-Version: 1.0	
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Lektion 1</p> <p>First-Page Activities</p>  <p>Position-T-1</p> <p>G-1</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Guten-Tag-oder-Hallo</p> <p>In-Unit-1-you-will-learn...</p> <p>how to greet somebody how to introduce yourself</p> <p>Grammar</p> <p>Verbs in the present Sie sind – Du bist Questions with and without question words</p> <p>Vocabulary</p> <p>Greetings Where people come from</p> <p>Info-Plus</p> <p>Guten Tag, Servus, Grüezi and more</p> </div> <div style="width: 10%; text-align: right;">  </div> </div>					<p>Regelanweisung/Kommentar/-Medien/Sprecher-Text</p> <p>Startseite wie abgebildet. Alle Buttons außer „Zurück“ aktiv.</p> <p>OnMouseover: G-1 = einblenden-Text-T-1, <u>schriftfarbe</u>: braun, <u>Sg</u>: 12 pt, <u>fett</u></p> <p>onMausKlick: G-1 = öffnen-Popupfenster mit G-1-groß: G-1-groß: ca: 400x:400-Pixel</p> <p>Klick auf „Weiter“ = Klick auf „Activities“ =</p> <p>DBS-01-01-00-01</p> <hr/> <p>T-1</p> <p>Click to enlarge</p> <hr/> <p>G-1 = <u>landkarte.gif</u></p> <hr/> <p>Graphic: <u>landkarte.gif</u> entsprechend-Darstellung-in-Atlanten <u>colorieren</u> (grün/braun/blau) oder durch-geeignete-Darstellung-ersetzen</p> <hr/> <p>DB-Seiten nach der Systematik: Lektion – Abschnitt – Lernschritt – Seite 01 01 00 01</p>	

Checkliste: Fragen vor dem Start eines E-Learning-Projekts

Schritt 1: Klarheit über die Inhalte von E-Learning

Formulieren Sie mit den fachlich Verantwortlichen den konkreten Bildungsbedarf und das Bildungsziel.

Leitfrage: Was sollen die Lernenden nach Durcharbeitung der E-Learning-Anwendung können und an welchen Kriterien lässt sich der Lernerfolg messen?

Beschreiben Sie den Bedarf oder das Problem so deutlich wie möglich.

Beispiel: Was sind **die drei wichtigsten Probleme**/Anforderungen, die gelöst werden sollen. Es ist besser, sich auf die wichtigsten Anforderungen zu konzentrieren, als den „großen Wurf“ anzupeilen.

Beschreiben Sie das gewünschte Ergebnis so konkret, wie möglich.

Beispiel: Statt Kundenorientierung verbessern, besser: Die Mitarbeiter sollen dem Kunden die Vorteile des neuen Produktes XYZ gegenüber anderen Angeboten erklären können.

Schritt 2: Klarheit über die Gründe für die Einführung von E-Learning

Machen Sie sich auch Gedanken, weshalb Medien eingesetzt werden sollen. Es gibt sehr gute und weniger gute Gründe für die Einführung von E-Learning.

Leitfrage: Was können Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen im Vergleich zur derzeitigen Situation mit einer Lernsoftware besser lernen?

Beispiele für gute Gründe:

- Mit dem Lernprogramm sollen Abläufe gezeigt oder simuliert werden, die in herkömmlichen Präsenzs Schulungen nur beschrieben werden können.
- Mit dem Lernprogramm sollen auch Kunden die Möglichkeit bekommen sich über ein Produkt/eine Dienstleistung ausführlich zu informieren.

- Das Lernprogramm soll außer zur Mitarbeiterschulung auch zur Kundenberatung eingesetzt werden, um den Kundennutzen anschaulicher zu erklären.

Beispiele für weniger gute Gründe:

- Ihre Wettbewerber schulen bereits mit E-Learning? Wenn Sie nichts über deren Gründe und Erfolge wissen, sollten Sie sich von anderen auch nicht treiben lassen. Ein Schulungskonzept muss immer **Ihren** Anforderungen und Bedürfnissen entsprechen.
- Sie wollen Kosten einsparen? Bedenken Sie, dass außer den Entwicklungskosten auch zusätzliche Bemühungen auf Sie zukommen. Die Mitarbeiter müssen für die neue Lernform motiviert werden. Unter Umständen müssen Sie organisatorisch Freiräume für die Lernzeiten schaffen. Wenn Sie einen Betriebsrat haben brauchen Sie eine Betriebsvereinbarung.

E-Learning-Projekte scheitern weniger an schlecht aufbereiteten Inhalten sondern eher an falschen Vorstellungen, überzogenen Erwartungen und Versäumnissen bei der Einführung. Je besser Sie Ihre Erwartungen und Ziele im Vorfeld abklären, desto sicherer ist der Erfolg der geplanten Maßnahme.

Schritt 3: Klarheit über die Rahmenbedingungen

Wenn Sie die inhaltlichen Fragen geklärt haben lohnt es, noch einige Fragen zu den vorhandenen Ressourcen, Rahmenbedingungen, Budget und Zeitrahmen zu beantworten.

Wurde geprüft, ob ein vergleichbares Lernprogramm als Standardprodukt angeboten wird?

Falls ja, durch welche Merkmale unterscheidet sich Ihr Bedarf von existierenden Standardprodukten?

Soll die Realisierung intern oder durch einen externen Dienstleister erfolgen?

Wie hoch ist das Budget für die geplante Anwendung?

Bei interner Entwicklung: Gibt es bereits Erfahrungen mit der Entwicklung von Medienprojekten? Steht ausreichendes technisches Know-how zur Verfügung.

Stehen die vorgesehenen Medien (Texte, Graphik, etc.) bereits in digitaler Form zur Verfügung oder müssen die Medien noch produziert werden?

Welcher Zeitrahmen ist für die Entwicklung vorgesehen? Sind zeitliche Puffer eingeplant?

Nur wer weiß, was er genau will kann den Hebel an der richtigen Stelle ansetzen. Denn genau darum geht es bei jeder Investition in Weiterbildung, um die Investitionen in das richtige Lernangebot. Das kann E-Learning, Blended Learning oder auch ein herkömmliches Seminar sein.

Meinen Kunden, die E-Learning einsetzen wollen, empfehle ich immer eine gründliche Analyse der Ausgangsbedingungen, bevor eine Entscheidung über die Umsetzung getroffen wird. Kein Lernmedium ist einem anderen grundsätzlich überlegen. Es kommt immer nur darauf an, welches Lernmedium für welchen Bildungszweck am besten geeignet ist.



Sie dürfen dieses Dokument nutzen, weiterverbreiten und mit Quellenangabe zitieren. Bitte nutzen Sie die Tipps und die Checkliste um E-Learning erfolgreicher einzusetzen.

Die kommerzielle Nutzung ist nicht erlaubt. Die Rechte der verwendeten Grafiken liegen ausschließlich bei den Urhebern.

Im Netz

<http://www.neue-lernwelten.de/index.html>

<http://cp-corneliepicht.blogspot.com/>

[http://twitter.com/#!/nele we](http://twitter.com/#!/nele_we)

https://www.xing.com/profile/Cornelia_Picht

<https://profiles.google.com/cornelie.picht#cornelie.picht/about>

Impressum und Pflichtangaben

Verantwortliche im Sinne von § 55 Abs. 2 RStV

Cornelia Picht
E-Learning-Autorin

Siegfriedstraße 71 c
90461 Nürnberg

[mail: office\(at\)neue-lernwelten.de](mailto:office(at)neue-lernwelten.de)

Telefon: 0911 – 460 600