



Szenariobasiertes interaktives Lernprogramm

Praxisnah, authentisch und nachhaltig

Lernen durch realitätsnahes Anwenden
von Wissen und Reflexion

Das Konzept

Lernen durch Wissensanwendung in authentischen Lernsituationen



Die Nachhaltigkeit von Qualifizierungsmaßnahmen ist eines der wichtigsten Ziele in der betrieblichen Bildung und stellt Unternehmen vor große Herausforderungen. Denn in vielen Schulungsformen, seien es reine E-Learning- oder auch Blended-Learning-Maßnahmen, wird das Erlernete zu sogenanntem „trägen Wissen“. Träge in dem Sinn, dass es erst einmal nicht in einem realen Arbeitskontext angewendet wird. Dieses träge Wissen wird zu „aktivem Wissen“, das im Gehirn nachhaltig abgespeichert wird, wenn es in Problemsituationen angewendet werden kann. Fehlt der direkte Anwendungskontext, gerät das Wissen schnell in Vergessenheit.

Erzeugung von aktivem Wissen durch situiertes Lernen

Eine Möglichkeit, diesem Prozess entgegenzuwirken, ist das sogenannte situierte Lernen. Dabei wird aktives Wissen bereits während der Qualifizierungsmaßnahme erzeugt und Lernen als ein Prozess in einem realitätsnahen Kontext definiert. Das Verstehen neuer Inhalte erfolgt dementsprechend durch das flexible Anwenden von Wissen in authentischen Lernsituationen. Wichtig hierbei ist jedoch, dass Lern- und Anwendungssituation ähnlich gestaltet sind, um den Wissenstransfer von der Lern- in die Anwendungssituation zu ermöglichen und aktives Wissen zu erzeugen.



Lernsituation \approx Anwendungssituation

Realitätsnah und motivierend

Szenariobasierte interaktive Lernprogramme sind ein effizientes Beispiel, wie situiertes Lernen in elektronischer Form erfolgreich realisiert werden kann. Hierbei werden den Lernern realistische und lebensnahe Problemstellungen aus seinem Arbeitsumfeld präsentiert, die ihnen die Möglichkeit bieten, sich mit komplexen Problemen aktiv und explorativ auseinanderzusetzen, um so neues Wissen zu erarbeiten oder bekanntes Wissen anzuwenden, Zusammenhänge zu entdecken, Lösungswege selbstständig zu erarbeiten und Kompetenzen zu entwickeln.

Die dargebotenen authentischen Problemsituationen bieten Ankerreize in Form einer zusammenhängenden Geschichte und reichhaltige Informationsangebote in unterschiedlichen Formaten und motivieren die Lerner so, sich intensiv mit einer Aufgabenstellung auseinanderzusetzen.

Kompetenzerwerb

Szenariobasierte interaktive Lernprogramme eignen sich bestens für den Erwerb verschiedener Kompetenzen.

Dazu gehören:

- Die Fähigkeit relevante Fakten zu selektieren oder zu analysieren
- Die Fertigkeit mentale Konzepte anzuwenden
- Die Fertigkeit Methoden und Verfahren anzuwenden
- Die Fähigkeit Situationen zu analysieren und zu bewerten
- Die Fähigkeit Entscheidungen zu treffen und Vorgehen zu planen

Szenariobasiertes Lernen



Verzweigte und aktionsbasierte Szenarios

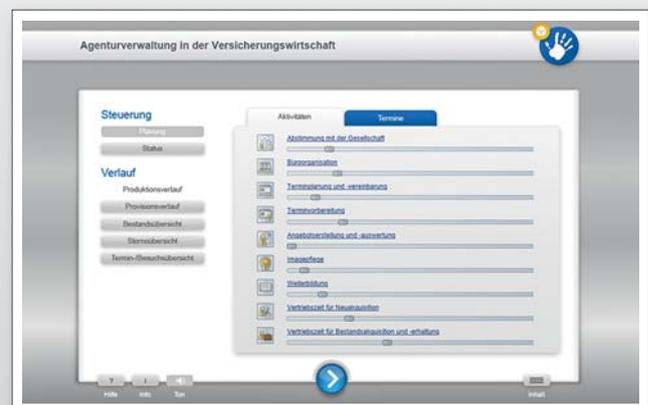
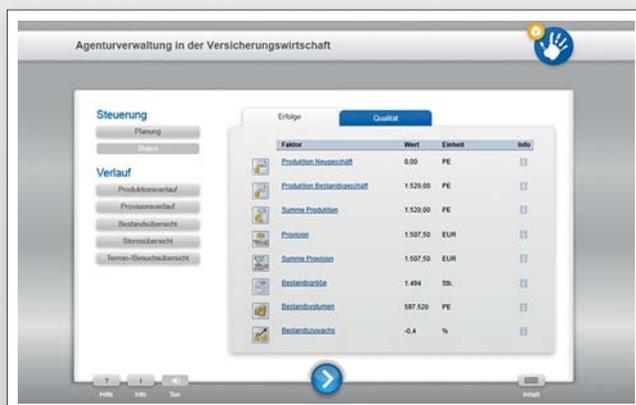
In der Regel unterscheidet man beim szenariobasierten Lernen zwei Arten von Szenarios: die verzweigten (multi-szenischen) und die aktionsbasierten (mono-szenischen) Szenarios. Für beide gilt, wie für das situierte Lernen allgemein, dass der Anwendungsaspekt des Wissens berücksichtigt wird. Dabei stehen folgende Prinzipien im Vordergrund:

Ausgangssituation	Bereitstellung einer möglichst interessanten und motivierenden Problemsituation
Authentizität	Schaffung einer möglichst großen Kongruenz von Lern- und Anwendungskontext
Komplexität	Orientierung des Komplexitätsgrads an der „natürlichen“ Situation und an der Lernkapazität der Lernenden
Perspektiven	Angebot mehrerer Perspektiven auf die Problemsituation unter Berücksichtigung mehrerer Gesichtspunkte
Reflexion	Ermöglichung der Reflexion der Problemlösungsprozesse zur Abstrahierung des erworbenen Wissens
Kontext	Einbettung des Handelns in einen sozialen Kontext

Lernen in aktionsbasierten Szenarios

Die einfachste Art des szenariobasierten Lernens ist das Lernen in aktionsbasierten Szenarios. Ein aktionsbasiertes Szenario besteht aus lediglich einer Szene, in der alle Aktionen, meist gesteuert über Menüs oder Objekte, ausgeführt werden, die jeweils den Zustand des Szenarios verändern. Hierfür gibt es eine Vielzahl an Umsetzungsformen. Die Bandbreite geht von einfachen menügesteuerten abstrakten Szenarios bis hin zu statischen oder interaktiven dreidimen-

sional gestalteten realitätsnahen Szenarios. Unabhängig von der Umsetzungsform wird dem Lerner auch hier stets die Möglichkeit gegeben, sich über den aktuellen Zustand des Szenarios zu informieren. Im Gegensatz zu den verzweigten Lernprogrammen bewegt sich der Lerner nicht von Szene zu Szene, sondern wählt Aktionen menügesteuert aus einer Liste möglicher Aktionen oder durch Interaktion mit einem in der Szene dargestellten Objekt aus.



Aktionsbasiertes menügesteuertes Szenario

Szenariobasiertes Lernen

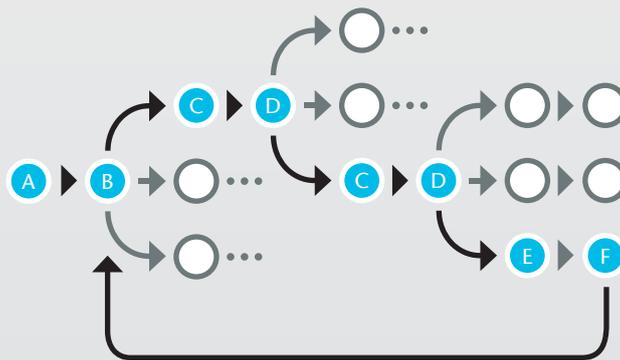
Lernen in dialogbasierten verzweigten Szenarios

In verzweigten Szenarios „bewegt“ sich der Lerner durch mehrere Szenen, in denen er jeweils Aktionen ausführt. Eine Aktion ändert den Zustand des Szenarios und führt in eine andere Szene.

Eine häufig umgesetzte Form ist das dialogbasierte verzweigte Szenario. In einer Einleitungsszene werden dabei Ausgangssituation und Aufgabenstellung beschrieben sowie die Gesprächsteilnehmer vorgestellt. Anschließend hat der

Lerner die Möglichkeit, eine Aktion aus mehreren Fragen oder Aussagen auszuwählen und den Dialog zu starten. In der nächsten Szene erhält er die Rückmeldung des Gesprächspartners. Er führt den Dialog in gleicher Weise fort und erhält wiederum eine Rückmeldung. Der Lerner bewegt sich auf diese Weise durch das Szenario bis er am Ende eine qualifizierte Rückmeldung zum Verlauf und Ausgang seines Gesprächs erhält.

Dialogbasiertes verzweigtes Szenario (Kaleidoscope Learning)



Einleitungsszene



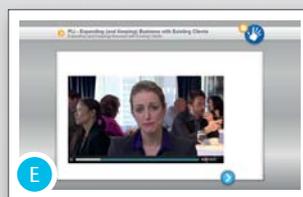
Gesprächseröffnung



Rückmeldung



Gesprächsfortführung



letzte Rückmeldung



*Analyse, Verlauf und
Ausgang des Gesprächs*

Szenariobasiertes Lernen



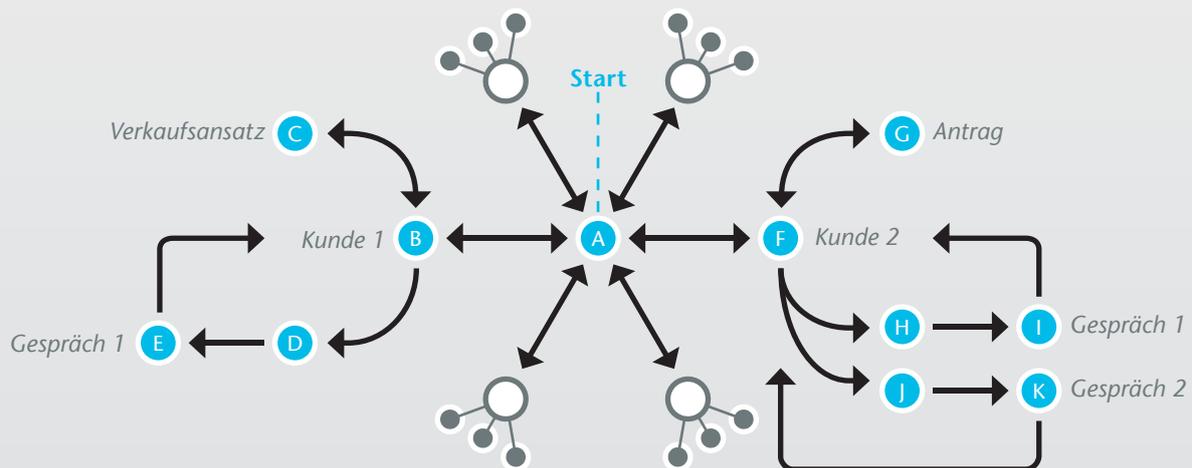
Lernen in netzartig verzweigten Szenarios

Eine weitere häufig umgesetzte, jedoch noch etwas komplexere Form ist das netzartig verzweigte Szenario. Im Gegensatz zum dialogbasierten verzweigten Szenario, in dem alle Szenen am selben Ort stattfinden, sind in vernetzten Szenarios die Szenen oder Gruppen von Szenen mit unterschiedlichen Orten verbunden. An diesen stehen u.a. verschiedene Ressourcen und Aktionen zur Verfügung, die dem Lerner Informationen und Handlungsmöglichkeiten bieten. In jeder Szene können sich – automatisch oder durch

eine Aktion ausgelöst – Eigenschaften und somit der Zustand des Szenarios ändern. In vernetzten Szenarios kann sich der Lerner zwischen den Szenen vor- und zurückbewegen und erhält am Ende ebenfalls eine qualifizierte Rückmeldung zum Verlauf und zum Ausgang des Szenarios.

Die mediale Umsetzung eines dialogbasierten oder netzartig verzweigten Szenarios erfolgt meist durch Videos, bei einem geringeren Budget mit nur wenig Qualitätsverlust auch durch Audio in Kombination mit Fotos.

Netzartig verzweigtes Szenario



Lassen Sie sich überzeugen ...

Lernen mit szenariobasierten interaktiven Lernprogrammen ist nachhaltig, motivierend und effizient.

Risikolos Erfahrungen sammeln und Lernen durch Reflexion

Sowohl in verzweigten als auch in aktionsbasierten Szenarios hat der Lerner die Möglichkeit, Erfahrungen zu machen, ohne negative Konsequenzen fürchten zu müssen. So kann er zum Beispiel Entscheidungen (Aktionen) rückgängig machen, wenn der Verlauf im Szenario nicht zufriedenstellend ausfällt. Dadurch wird der Lerner in die Lage versetzt, in einer sicheren authentischen Umgebung, Fehler ohne jegliches Risiko machen zu können, sie zu analysieren und dann durch Reflexion aus ihnen zu lernen. Dies ist eine Qualität, die traditionelle interaktive Lernprogramme aufgrund ihres Konzepts nicht bieten können.

Die Erstellung szenariobasierter interaktiver Lernprogramme ist zwar mit höherem Aufwand verbunden als die von traditionellen interaktiven Lernprogrammen, die Vorteile überwiegen jedoch mittelfristig. Denn situiertes Lernen mit szenariobasierten interaktiven Lernprogrammen ist nachhaltig, motivierend, effizient und beschleunigt den Wissens- und Kompetenzerwerb.

Kosteneffizient und in verschiedenen Qualifizierungsmaßnahmen einsetzbar

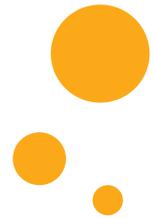
Szenariobasierte interaktive Lernprogramme sind eine ideale Ergänzung für herkömmliche auf E-Learning oder Blended Learning basierende Qualifizierungsmaßnahmen. Sie minimieren die Distanz zwischen Lernsituation und Anwendungssituation und maximieren das Ausmaß an Authentizität, wodurch weniger träges Wissen und mehr Anwendungswissen erzeugt wird. Vor allem in Berufen, in denen Fehler in der täglichen Arbeit kostspielig oder gefährlich sind oder es nur wenig Möglichkeiten für praktische Anwendungen gibt, sind szenariobasierte Lernprogramme eine kosteneffiziente Maßnahme, mit der verschiedenste Tätigkeiten, Verhaltensweisen und Anwendungen nachhaltig trainiert werden können.



Vorteile auf einen Blick

- Realitätsnahes und praxisnahes Lernen direkt im Anwendungskontext
- Lernen durch Erfahrung und Reflexion garantieren Transfersicherung und Nachhaltigkeit
- Hoher Interaktivitätsgrad und Multimedialität fördern Motivation und Lernleistung
- Aufgrund der hohen Kongruenz von Lern- und Anwendungssituation wird umfangreiches Anwendungswissen bzw. aktives Wissen erzeugt.
- Szenariobasierte interaktive Lernprogramme bieten einen sichereren Rahmen, um aus Erfahrungen und Fehlern zu lernen.
- Einfache Integration in Lernplattformen, Lern-Management-Systeme oder mobile Endgeräte
- Einsetzbar in E-Learning- und Blended-Learning-Qualifizierungsmaßnahmen

Szenariobasierte interaktive Lernprogramme



Wie unterscheiden sich szenariobasierte interaktive Lernprogramme von traditionellen?

	Szenariobasiertes Lernprogramm	Traditionelles Lernprogramm
Didaktik	Der Lernprozess ist induktiv. Der Lerner lernt durch Erfahrung und Reflexion.	Der Lernprozess ist instruktiv. Der Lerner lernt durch die Bearbeitung von strukturierten Lernsequenzen mit Beispielen und Übungen.
Anwendungsfall/Situation	Der Anwendungsfall ist der Motor des Lernprogramms. Er dient als Kontext für den Lernprozess.	Das Lernprogramm bzw. die Lernsequenz endet mit einem Anwendungsfall. Er dient als zusammenfassendes Element im Lernprozess.
Lerner	Der Lerner schlüpft in eine Rolle und ist in ein Szenario integriert. Er löst Herausforderungen und Aufgaben innerhalb des Szenarios.	Der Lerner ist in erster Linie Konsument, der durch Interaktion und Lösung von Aufgaben eingebunden wird.
Interaktivität	Die Interaktion erfolgt innerhalb eines authentischen Anwendungskontexts. Der Lerner besitzt einen hohen Freiheitsgrad in der Steuerung des Lernprozesses.	Die Interaktion erfolgt mit Elementen in der Lernsequenz. Der Lerner besitzt einen geringen bis mittleren Freiheitsgrad in der Steuerung des Lernprozesses.
Rückmeldung	Der Lerner erhält Rückmeldung aus dem Verlauf und dem Ausgang des Szenarios, das er durch sein Handeln beeinflussen kann. Zusätzlich erhält er Rückmeldungen, wenn etwas richtig ist und warum es richtig ist.	Der Lerner erhält Rückmeldungen, ob etwas richtig oder falsch ist und warum es richtig oder falsch ist.
Zielgruppe	Personen mit mittleren und umfangreichen Kenntnissen (Kenner und Köhner)	Personen mit geringen und mittleren Kenntnissen (Neulinge, Kenner und Köhner)

Was bieten szenariobasierte interaktive Lernprogramme?

Beschleunigten Zugewinn von Fertigkeiten	Es gibt keinen Ersatz für Erfahrung. Szenariobasiertes Lernen bietet einen sicheren und kontrollierten Rahmen, um aus Erfahrung, insbesondere Fehlern, zu lernen.
Möglichkeit der Kostenreduzierung	In Berufen, in denen Fehler in der täglichen Arbeit kostspielig oder gefährlich sind oder es nur wenig Möglichkeiten für praktische Anwendungen gibt, sie aber trotzdem beherrscht werden müssen, ist szenariobasiertes Lernen eine kosteneffektive Option.
Hohes Transferpotenzial	Aufgrund der hohen Kongruenz von Lernsituation und Anwendungssituation wird nur sehr wenig träges Wissen, sondern umfangreiches Anwendungswissen erzeugt, das umgehend im Arbeitskontext angewendet werden kann.
Hohe Motivation der Lerner	Aufgrund des authentischen Anwendungskontexts eines szenariobasierten Lernprogramms bietet es eine hohe Relevanz für die tägliche Arbeit. Die direkte Einbeziehung der Lerner in den Anwendungsfall wirkt fesselnd und motivierend.



Alles aus einer Hand

Wissensmanagement | Performance Support | Blended Learning
Mobile Learning | E-Learning