

Die Online-Kurse der VCRP E-Cademy werden nach unterschiedlichen methodischen Gestaltungsprinzipien umgesetzt.

Online-Tutorium

Beim Online-Tutorium steht das selbstgesteuerte Lernen im Vordergrund. Die Kursteilnehmenden erarbeiten sich bereitgestellte Inhalte in erster Linie individuell und asynchron. Zur Unterstützung stehen Übungen und Reflexionsfragen zur Verfügung, die die selbstständige Erarbeitung unterstützen. Kombiniert wird das Online-Tutorium der VCRP E-Cademy mit einer komplexeren Praxisaufgabe, die meist auch eine Verbindung zu den anderen Teilnehmenden herstellt (z.B. per Peer-Review) und einer passiven Betreuung.

Ein Online-Tutorium bietet sich für Personen an, die eine möglichst große Unabhängigkeit wünschen und sich kaum mit Anderen abstimmen möchten oder können.

Online-Rallye

Bei einer Online-Rallye handelt es sich um einen gamebasierten, storybasierten Ansatz, der es den Teilnehmenden ermöglicht, in erster Linie unabhängig von anderen Rallye-Teilnehmenden bestimmte praxisbezogene Aufgaben zu lösen und sich konkreten Herausforderungen zu stellen. Die Online-Rallye enthält sowohl einen typischen spielerischen Wettkampfcharakter, kann aber auch vorrangig zur Verbesserung der individuellen Kenntnisse und Fähigkeiten genutzt werden. Der Ablauf der Rallye wird in erster Linie durch die integrierten Aktionen/Activities sowie durch die Spielregeln gesteuert. Eine Wissensvermittlung findet nicht statt oder steht zumindest nicht im Vordergrund.

Im Rahmen der VCRP E-Cademy wird beispielsweise die OLAT-Rallye in Form einer Online-Rallye durchgeführt.

Online-Rallyes empfehlen sich für alle, die gerne selbstgesteuert, kontinuierlich und gamebasiert Lernen und den Wettbewerb mit Anderen oder der eigenen Leistung als Herausforderung oder Motivationselement ansehen.

Online-Seminar

Online-Seminare ähneln Präsenzseminaren, nur dass sie im asynchronen Online-Modus umgesetzt werden. Wie in Präsenzseminaren agieren, diskutieren und kooperieren Lernende und Lehrende in den Online-Kursen in einer gemeinsamen, jedoch virtuellen

Lernumgebung. Der Schwerpunkt der Kommunikation liegt im asynchronen Bereich. Das zentrale Online-Tool für Online-Seminare sind Foren. Online-Seminare spielen dann ihre Stärke aus, wenn ein gemeinsames, kommunikatives E-Learning für das zu vermittelnde Thema wichtig und hilfreich ist. Online-Seminare gehören zur Kategorie der Online-Lehr-/Lernnetzwerke (OLN) bzw. genauer gesagt zu den asynchronen Lehr-/Lernnetzwerken (ALN).

Online-Seminare eignen sich besonders für Personen, die gerne gemeinsam mit Anderen lernen und kommunizieren und eine intensive tutorielle Betreuung schätzen.

Synchrone, virtuelle Sessions

Dieses Gestaltungsprinzip besteht aus mehreren, meist wöchentlichen, synchronen Meetings im virtuellen Klassenzimmer. Diese synchronen Sessions setzen sich aus Phasen der Präsentation und der Diskussion zusammen. Das bedeutet, die Kurs-Teilnehmenden treffen sich einmal pro Woche mit ihrem Online-Tutor und behandeln im virtuellen Klassenzimmer einzelne Teilthemen des Moduls. Aktive Mitarbeit bzw. Interaktion im Virtuellen Klassenzimmer gehört ebenfalls dazu. Zwischen den synchronen Terminen gilt es kleinere Aufgaben zu lösen und/oder eine eigene Präsentation im Virtuellen Klassenzimmer vorzubereiten.

Synchrone, virtuelle Meetings bieten sich für Personen an, die viel Wert auf den direkten, persönlichen Kontakt zum Online-Tutor legen und sich lieber wöchentlich einen konkreten Termin frei halten, als ihre Zeit asynchron zu organisieren.

Webquest

Webquests sind eine der wenigen speziell für das Internet entwickelten Methoden und folgen dem problembasierten Ansatz. Typisch für Webquests ist, dass die Teilnehmenden die Inhalte in erster Linie selbst recherchieren und generieren. Mit den so ermittelten Ressourcen bearbeiten sie einen konkreten, komplexen Fall bzw. eine konkrete Frag- oder Problemstellung. Die Struktur eines Webquests ist klar vorgegeben und umfasst neben der eigenständigen Recherche von Inhalten auch eine virtuelle Ergebnispräsentation und Evaluation.

Webquests sind besonders für Personen interessant, die Inhalte gerne selbstständig recherchieren, suchen und ihre eigenen Schlussfolgerungen ziehen.

Weitere Infos finden Sie unter webquest.org

Plan-Rollenspiel

Ein Plan-Rollenspiel stellt ein komplexes, authentisches Szenario dar. Während des Plan-Rollenspiels schlüpfen die Teilnehmenden in spezifische Rollen, aus denen heraus sie möglichst realistisch agieren. Bei Plan-Rollenspielen geht es weniger um die Vermittlung von Inhalten, als mehr um die Lösung von konkreten, praktischen (ill-structured) Problemen. Um diese Probleme bzw. die Aufgabenstellung zu lösen, ist die Mitarbeit aller Beteiligten sowie eine passende Vernetzung und Kooperation erforderlich.

Die Anforderungen an Plan-Rollenspiele sind im Vergleich zu den anderen Gestaltungsprinzipien verhältnismäßig hoch. Plan-Rollenspiele eignen sich ausschließlich für Personen mit E-Learning Erfahrung, die bereits über ausreichend Basiswissen zum Thema verfügen und ihr Wissen und ihre Kompetenzen möglichst realistisch, aber simuliert, erproben und weiter ausbauen möchten. Zusätzlich ist die Bereitschaft, sich auf einen spielerischen Ansatz und der Übernahme einer konkreten Rolle einzulassen, Voraussetzung.

Durch die unterschiedlichen Gestaltungsprinzipien werden die Vielfalt und Breite des online-basierten Lernens besonders deutlich und implizit thematisiert. Unterschiedliche Vorstellungen, Erwartungen und Lernvorlieben können so berücksichtigt werden und heterogene E-Learning-Ansätze werden auf diese Weise erlebbar.