Instructional Design Masterclass

Train the Trainer & Didaktik · Anbieter: IU Akademie IU Internationale Hochschule

FÖRDERUNG & KOSTEN

Kurspreis: auf Anfrage

Förderfähig über: Bildungsgutschein

AZAV-zertifizierter Bildungsträger — Förderung durch die Agentur für Arbeit möglich

Kursdaten auf einen Blick

Durchführung	Online
Lernformat	Self-Paced
Dauer	8 Monate in Vollzeit oder 16 Monate in Teilzeit
Unterrichtssprache	Deutsch
Kursstart	Startet alle 14 Tage
Vorkenntnisse	Keine Vorerfahrung
Abschluss	Zeugnis auf Hochschulniveau
Inklusive	Berufscoaching, Notebook / Tablet (geliehen)

Bildungsträger & Kontakt

IU Akademie IU Internationale Hochschule
Juri-Gagarin-Ring 152, 99084 Erfurt
Telefon: 030 22027283
E-Mail: weiterbildung@iu-akademie.de
Web: https://www.iu-akademie.de

Kurs online ansehen

01 Kursbeschreibung

Instructional Design? Ist viel mehr als die Erstellung von Unterrichtsmaterialien. Sondern ein wichtiger Baustein, um einen ganzheitlichen Lernprozess zu garantieren. Im Instructional Design, also Unterrichtsdesign, geht es vor allem darum, Lernprozesse in ihrer Komplexität zu erfassen, didaktisch perfekt aufzubereiten und passgenaue Bildungsinstrumente zu entwerfen. Als Instructional Designer:in erstellst Du Bildungs- und Schulungsmaterialien für alle Lebensbereiche und Altersklassen. Stichwort: Lebenslanges Lernen. Dabei nutzt Du traditionelle analoge Materialien genauso wie eLearning-Technologien und Multimedia-Tools.

Für Deine zukünftige Tätigkeit musst Du zuerst verstehen, wie Menschen ticken und wie Lernprozesse ablaufen. Deswegen lernst Du in Deiner Online-Weiterbildung Instructional Design Masterclass zunächst vor allen Dingen eines: jede Menge Psychologie. Dazu gehören die Themen Wahrnehmung, Gedächtnis, Sprache und Denken genauso wie Kommunikationspsychologie und Problemlösung. Mit diesem Background erarbeitest Du Dir dann die weiten Bereiche der Didaktik und des Lernens. Dabei liegt der Schwerpunkt auf E-Learning und auf den gezielten Einsatz von digitalen Medien. Du erstellst ein eigenes E-Learning Projekt und bringst hierbei Dein Wissen über das Nutzererleben (Experience Psychology) und die Mensch-Computer-Interaktion ein. Zum Abschluss Deiner Instructional Design Masterclass erstellst Du eine Seminararbeit aus dem Bereich Gesellschaft und digitale Medien.

02 Lehrplan & Module

1. Pädagogische und psychologische Lerntheorien unter Berücksichtigung der Digitalisierung

Lernen findet in allen Lebensphasen, in vielfältigen Situationen und auf unterschiedliche Art und Weise statt. Je nach Lebenssituation, in Abhängigkeit von Lern- und Bildungsbedürfnissen sowie individuellen Lernvoraussetzungen, lernen Kinder, Jugendliche, Erwachsene und hochaltrige Erwachsene und bilden sich weiter, und zwar nicht nur in schulischen, berufs- und hochschulischen, sondern insbesondere auch in außerschulischen Kontexten, geplant und ungeplant.
Dabei nimmt insbesondere die Digitalisierung seit geraumer Zeit großen Einfluss auf die Gestaltung von Lehr-Lernprozessen. Digitale Medien erschließen nicht nur neue Lernmöglichkeiten, sondern stellen auch Verbindungen zwischen formalem und informellem Lernen her. Mit der Möglichkeit, jederzeit lernen zu können, sind aber auch Herausforderungen und Risiken verbunden, die diskutiert werden müssen.
Vor diesem Hintergrund setzen sich die Studierenden in diesem Kurs intensiv mit Theorien, Methoden und empirischen Befunden des Lernens und Lehrens in unterschiedlichen Bildungskontexten auseinander. Dabei werden auch Rahmenbedingungen und ebenso Einflussfaktoren auf das Lernen vorgestellt und Strategien zur Lernförderung mit an die Hand gegeben. Ziel ist es, den Studierenden die Grundlagen mit auf den Weg zu geben, um lehr-lernrelevante motivationale, kognitive und emotionale Bedürfnisse Lernender erfassen und für die eigene Konzeption von Lernszenarien (auch im virtuellen Raum) mit unterschiedlichen Adressat*innen berücksichtigen zu können. Entsprechend werden auch die notwendigen Kompetenzen thematisiert, die Lehrende benötigen, um Adressat*innen in deren Lern- und Bildungsprozessen zu unterstützen.
Kursinhalte
Lernen, ein Leben lang Begriffliche Grundlegung: Lernen im pädagogischen und psychologischen Diskurs
Lernen in einer digitalen Welt: Chancen und Risiken
Lernen als Voraussetzung für Teilhabe?
Lerntheoretische Grundlagen und deren Anwendung in der Praxis Klassische Lerntheorien
Neuere Lerntheoretische Ansätze
Medien und Lerntheorien
Rahmenbedingungen des Lernens Lernkontexte
Lernformen und Lernräume
Medien
(Digitale) Lernumgebungen
Einflussfaktoren auf Lernen Lebenswelt und Biografie
Entwicklungsprozesse
Lernen und Arbeiten
Lernen mit Anderen
Strategien zur Lernförderung
Professionalität der Lehrenden (Medien-) Kompetenzen
Interaktion und Kommunikation
Lernberatung und -begleitung
Einblick in die empirische Lehr-Lernforschung Voraussetzungen für Lernen
Lernmotivation: Forschung, Modelle und Befunde
Lernwiderstände und Lernschwierigkeiten
Zufriedenheit und Lernerfolge
Erkenntnisse zum Lerntransfer
Best Practice-Beispiele: Kritische Reflexion Didaktisches Design und Konzeption von Lernangeboten in Kita, Schule, Hochschule, Erwachsenen- und Weiterbildung
Konzeption von E-Learning-Szenarien in Kita, Schule, Hochschule, Erwachsenen- und Weiterbildung
Status Quo: Welche Forschungsdesiderate und Entwicklungspotenziale sind erkennbar?
Fakten zum Modul: Niveau: Bachelor · Unterrichtssprache: Deutsch · 5 ECTS-Punkte · Modulprüfung: Hausarbeit

2. Lehren und Lernen mit digitalen Medien

An der Jahrtausendwende stellte das Lehren und Lernen mit Unterstützung digitaler Technologien - damals als E-Learning bezeichnet - noch einen Sonderfall dar. Inzwischen ist der entsprechende Einsatz derartiger Medien für die meisten Menschen zu einer absoluten Selbstverständlichkeit avanciert. Dazu hat neben dem technologischen Fortschritt nicht zuletzt die Zeit der Corona-Pandemie beigetragen, in der der Unterricht vielerorts nur auf diesem Wege durchgeführt werden konnte. Im vorliegenden Kurs werden zuerst die zentralen Begriffe im Kontext des Lehrens und Lernens mit digitalen Medien definiert und historisch eingeordnet sowie technologieunterstützte Lernarten sowie -szenarien (in Gegenüberstellung mit der traditionellen Lehre) besprochen. Danach folgt die Auseinandersetzung mit Lerntheorien, die für das Erschließen von Kenntnissen mit Hilfe digitaler Medien relevant sind, und die Klärung der Fragen, wie Lernziele für entsprechende Anwendungen zu formulieren sind und welche Lehrmethoden im derartigen Unterricht zum Einsatz kommen können. Nach einer Beschäftigung mit den Wechselwirkungen von Text, Bild und Ton sowie den Gestaltungsprinzipien multimedialer Lernszenarien kommen technologieunterstützte Bewertungen (Prüfungen und Evaluationen) zur Sprache. Abschließend wird auf aktuelle Entwicklungen und hier v. a. darauf eingegangen, wie der Fortschritt im Bereich der künstlichen Intelligenz das Lehren und Lernen mit digitalen Medien beeinflussen kann.
Kursinhalte
Technologieunterstütztes Lehren und Lernen Bildungstechnologie und Mediendidaktik
Historische Entwicklungen und Begriffe
Lehr- und Lernarten sowie -szenarien
Mischformen von Online- und Präsenzlehre
Lerntheorien Lerntheorien als Weltanschauungen
Zentrale lerntheoretische Positionen
Weitere Lerntheorien
Zwischen Selbstregulierung und Kollaboration
Lernziele und Lehrmethoden Zielgruppen
(Orientierung an) Kompetenzen
Lernziel-Formulierung
Allgemeine Lehrmethoden
Spezielle Lehrmethoden
Multimediale Lernszenarien Wechselwirkungen von Text, Bild und Ton
Gestaltungsprinzipien - allgemein
Lehr- und Erklärvideos - extra
Chancen und Grenzen des multimedialen Lernens
Bewerten - Prüfen und Evaluation Technologieunterstütztes Beurteilen bzw. Prüfen
Ziele, Formen und Methoden der Evaluation
Alternative Prüfungs- und Evaluationszugänge
KI und weitere aktuelle Entwicklungen Künstliche Intelligenz (KI) - allgemein
KI-Einsatz beim Lernen und Lehren
Weitere aktuelle Entwicklungen
Fakten zum Modul: Niveau: Bachelor · Unterrichtssprache: Deutsch · 5 ECTS-Punkte · Modulprüfung: Klausur, 90 Minuten

3. Didaktisches Design

Dem didaktischen Design kommt in unserer innovationsgetriebenen Zeit ein besonderer Stellenwert zu. Lebenslanges Lernen gilt als selbstverständlich und kann als populär bezeichnet werden. Analog ist die Erwartungshaltung der „Lernenden“ – eines Kunden an eine Gebrauchsanweisung oder im Schulkontext – mitgewachsen. Entsprechend spannt der Kurs „Didaktisches Design“ den Bogen möglichst umfassend. Grundlegendes zur Methodik des Lernens und Lehrens wird ebenso vermittelt, wie ein struktureller Ansatz, ein Thema didaktisch zu erschließen und aufzubereiten. Aufbauend darauf werden verschiedene Lehrformate und didaktische Maßnahmen untersucht.
Kursinhalte
Grundlagen didaktisches Design Visualisierung hilft lernen, lehren und verstehen (nach Truttmann, P.)
Formate und Methoden
Geschichte und Beispiele des didaktischen Designs
Zielgruppenanalyse – Die richtige Ansprache
Projektstruktur – Überblick über den didaktischen Designprozess Analyse Lehr- und Lernziele
Konzeption des Lehrinhalts
Recherche und Ressourcen
Wahl des Lehrmittels (Medien)
Gestaltung
Produktion
Analyse Lehr- und Lernziele Was – das Lernfeld erkennen und abgrenzen
Wofür – Wissensgewinn definieren
Wie – Vermittlung strukturieren
Konzeption des Lehrinhalts Fördernder Aufbau: Vom Einfachen zum Schwierigen
Storytelling steigert Aufmerksamkeitsqualität
Emotion verankert Information
Kognitive Herausforderung stimuliert und motiviert zum Lernen
Wahl des Lehrmittels Technische Dokumentation, statisch oder teilanimiert
Gebrauchsanweisung, statisch oder teilanimiert
Infografik, statisch oder teilanimiert
Erklärfilm, real oder animiert
Interaktive Applikation
Gestaltung der Lehrmittel visuelle Rhetorik
Layout
Grafik
Typografie
Fotografie
Bewegt Bild – real
Bewegt Bild – animiert
Interaktion – Web & App
Corporate Design in Lehrmitteln
Produktion von Lehrmittelinhalten – Workflow, Zeit, Kosten Print
Video
Interaktion
Fakten zum Modul: Niveau: Bachelor · Unterrichtssprache: Deutsch · 5 ECTS-Punkte · Modulprüfung: Fallstudie

4. Projekt: E-Learning

Die Einsatzmöglichkeiten von E-Learning-Angeboten und digitaler Medien (im Bildungsbereich) sind stetig wachsend. Dieser Kurs dient dazu, die theoretischen Kenntnisse aus dem Themengebiet des E-Learning im Rahmen einer eigenständigen Projektarbeit um praktische Erfahrungen zu ergänzen. Im Rahmen des Kurses lernen die Studierenden unterschiedliche Technologien und E-Learning-Angebote kennen und werden für die Chancen und Risiken in den einzelnen Einsatzfeldern sensibilisiert. Durch das Zusammenspiel von Vorwissen und Projektarbeit, haben die Studierenden die Möglichkeit, sich dieses Handlungsfeld aus verschiedenen Blickwinkeln zu erarbeiten und ihr didaktisches und (medien-)technisches Wissen zu festigen und zu vertiefen.
Kursinhalte
Die Studierenden planen im Rahmen dieses Kurses ein eigenständiges Projekt im Bereich E-Learning und setzen ihre Projektidee um. Unter Berücksichtigung didaktischer und (medien-)technischer Kenntnisse erfolgt die selbstständige Bearbeitung des Projektes, wobei besonderes Augenmerk auf das Zusammenspiel der Bereiche content, construction und communication für ein erfolgreiches Projektergebnis gelegt wird.
Eine aktuelle Themenliste findet sich im Learning Management System.
Fakten zum Modul: Niveau: Bachelor · Unterrichtssprache: Deutsch · 5 ECTS-Punkte · Modulprüfung: Projektbericht

5. Kommunikationspsychologie

Dieser Kurs bietet den Studierenden einen grundlegenden Überblick zur Herkunft, zu verschiedenen Ansätzen, Theorien und praktischen Methoden der Kommunikationspsychologie. Nach der Auseinandersetzung mit grundlegenden Begriffsbestimmungen von Kommunikationsprozessen zwischen Sender und Empfänger werden die wichtigsten Vertreter, Theorien und Modelle der Kommunikationspsychologie behandelt. Es werden verschiedene Kommunikationsformen - wie verbal, nonverbal, gewaltfrei oder interkulturell – kritisch reflektiert. Aus psychologischer Perspektive wird betrachtet, wie Kommunikationsstörungen entstehen und gelöst werden können. Schließlich setzt sich der Kurs mit medialer und digitaler Massenkommunikation auseinander und zeigt auf, in welchen praktischen Feldern Kommunikationspsychologie zum Einsatz kommen kann.
Kursinhalte
Begriffsbestimmung Was ist Kommunikation?
Was ist Kommunikationspsychologie?
Geschichte der Kommunikationspsychologie Vorwissenschaftliche Beispiele
Antike
Mittelalter
Aufklärung
Moderne
Theoretische Grundlagen Was sind kommunikationspsychologische Theorien
Der symbolische Interaktionismus
Die Theorie des kommunikativen Handelns
Sozialer Konstruktivismus
Kommunikationsmodelle Paul Watzlawick: Axiome der Kommunikation
Lasswell-Formel
Kommunikationsquadrat Schulz von Thun
Neurolinguistisches Programmieren (NLP)
Arten der Kommunikation Verbale versus nonverbale Kommunikation
Empathie und gewaltfreie Kommunikation
Interkulturelle Kommunikation
Kommunikationsstörungen Stereotypes Denken
Heuristiken und Biases
Gruppendenken
Kommunikation mit Medien Massenmedien
Soziale Netzwerke
Mensch-Computer-Interaktion
Kommunikationspsychologie in der Praxis Psychologie der Verhandlungsführung
Verkaufspsychologie
Psychologie der Weiterbildung
Psychologie des (sozialen) Netzwerkens
Fakten zum Modul: Niveau: Bachelor · Unterrichtssprache: Deutsch · 5 ECTS-Punkte · Modulprüfung: Examen, 90 Minuten

6. Experience Psychology

Ziel ist es, den Studierenden psychologische und neuropsychologische Grundlagen zu vermitteln, die für die Gestaltung digitaler Produkte und Dienstleistungen von zentraler Bedeutung sind. Der Kurs behandelt emotionale, motivationale und personale Einflussfaktoren des Nutzungserlebens sowie deren Relevanz für Designentscheidungen. Neben klassischen Gestaltungsdimensionen wie Bildern, Farben, Formen und Typografie werden auch aktuelle Entwicklungen im Bereich künstlicher Intelligenz (KI) und deren Bedeutung für die Mensch-Maschine-Interaktion thematisiert. Abschließend werden Aspekte der ganzheitlichen Gestaltung der UX systematisch reflektiert.
Kursinhalte
Grundlagen und Begriffsklärungen Begriffsklärungen: Experience, User Experience (UX) und Nutzungserleben
Nutzererleben im zeitlichen Verlauf
Zusammenspiel: Psychologie und Design
Wie „Experience“ im Gehirn funktioniert Grundlegende Funktionsweise des Nervensystems
Neuropsychologische Grundlagen von Emotion und Motivation
Kognition, Emotion und Gedächtnis im Zusammenspiel
Was uns antreibt: Emotionen, Motive und Persönlichkeitsmerkmale Aktivierende Prozesse und Emotionen
Motivation, Motive und Ziele
Persönlichkeitsmerkmale des Menschen
Relevanz, Glaubwürdigkeit und Differenzierung
Person-Umwelt-Interaktion
Zusammenfassung
Emotional Design: Rückblick und Zukunft Verschiedene Ebenen des Emotional Design
Designprinzipien und Nutzerbindung
Emotional Design und digitale Technologien
Emotionale, soziale und ethische Dimensionen der Mensch-Maschine-Interaktion
KI-Systeme, algorithmische Entscheidungsprozesse und Vertrauen
Die Zukunft der Mensch-Maschine-Interaktion
Wie Design wirkt Wie Bilder wirken
Wie Farben wirken
Wie Formen wirken
Wie Typografie wirkt Grundlagen der Typografie
Wirkung von Typografie
Typografie gezielt einsetzen
Die Gestaltung des Nutzererlebens Von der Gebrauchstauglichkeit (Usability) zur ganzheitlichen User Experience (UX)
Gestaltung des Flow-Erlebens
Die Rolle von Ästhetik und ästhetischer Verarbeitung
Touchpoints und Journey-Perspektive (psychologische Betrachtung des Nutzungserlebens über mehrere Interaktionsphasen hinweg)
Emotional begeistern
Fakten zum Modul: Niveau: Bachelor · Unterrichtssprache: Deutsch · 5 ECTS-Punkte · Modulprüfung: Examen, 90 Minuten

7. Human-Computer Interaction

Ziel ist es, den Studierenden grundlegende Aspekte der Interaktion zwischen Mensch und Computern zu vermitteln. Für eine benutzerfreundliche Gestaltung von Schnittstellen an Computern, Maschinen und Geräten ist eine genaue Kenntnis der menschlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten nötig.
Kursinhalte
Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion Begriffsdefinitionen
Herausforderungen in der Mensch Computer Interaktion
Grundmodelle menschlicher Informationsverarbeitung
Wahrnehmung Sehsinn und visuelle Wahrnehmung
Gestaltgesetze
Attentive und Präattentive Wahrnehmung
Hörsinn und auditive Wahrnehmung
Tastsinn und Propriozeption
Geruchs- und Geschmackswahrnehmung
Kognition, Motorik Gedächtnistypen und kognitive Prozesse
Belastung durch Mehrfachaufgaben
Messen der kognitiven Beanspruchung
Entscheidungsfindung und -zeiten
Motorik
Mentale Modelle und Fehler Mentale Modelle
Fehler des Benutzers
Grundlegende Fehlerarten
Murphys Gesetz
Technische Rahmenbedingungen Visuelle Darstellung und räumliche Auflösung
Zeitliche Auflösung
Darstellung von Farbe und Helligkeit
Akustische Darstellung
Moores Gesetz
Aspekte der Interaktion mit soziotechnischen Systemen Überblick der Interaktionsstile
Akzeptanz
Vertrauen
Sicherheit und Datenschutz
Trends der Mensch-Computer-Interaktion Intelligente Systeme
Ubiquitous Computing
Augmented Reality
Multimodale Interaktion
Haptik
Fakten zum Modul: Niveau: Bachelor · Unterrichtssprache: Deutsch · 5 ECTS-Punkte · Modulprüfung: Examen, 90 Minuten

8. Seminar: Gesellschaft und Digitale Medien

Im Rahmen des Seminars „Gesellschaft und Digitale Medien" erstellen die Studierenden zu einem Fachthema eine Seminararbeit. Die Studierenden stellen so unter Beweis, dass sie in der Lage sind, sich selbständig in ein aktuelles und gesellschaftlich relevantes Thema mit direktem Bezug zum eigenen Fachgebiet einzuarbeiten und die gewonnenen Erkenntnisse strukturiert zu dokumentieren und zu präsentieren.
Kursinhalte
Das Seminar behandelt aktuelle Themen aus dem Bereich “Gesellschaft und Digitale Medien”. Dabei werden insbesondere gesellschaftliche Fragestellungen und Herausforderungen thematisiert und der Einfluss der Digitalisierung auf Veränderungen in sozialen Prozessen und Arbeitswelten analysiert und reflektiert.
Jeder Teilnehmer muss zu einem ihm zugewiesenen Thema eine Seminararbeit erstellen.
Fakten zum Modul: Niveau: Bachelor · Unterrichtssprache: Deutsch · 5 ECTS-Punkte · Modulprüfung: Seminararbeit

03 Enthaltene Zertifikate

Trägerzertifikat: Zeugnis auf Hochschulniveau

04 Voraussetzungen

Vorkenntnisse

Niveau: Keine Vorerfahrung

Zulassungsvoraussetzung: gute Deutschkenntnisse auf B2-Niveau.

Die Weiterbildung ist auf dem inhaltlichen Niveau eines Bachelor Studiengangs. Eine Weiterbildung auf Bachelor-Niveau vermittelt grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten in einem bestimmten Fachbereich.

Technische Voraussetzungen

Laptop mit Internetzugang.

05 Zielgruppen & Berufsperspektiven

- Arbeitssuchende
- Fachkräfte

Mögliche Berufsbilder: Learning Designer, E-Learning Developer, E-Learning-Entwickler

NÄCHSTER SCHRITT

Kursdetails online ansehen und Anbieter kontaktieren

IU Akademie IU Internationale Hochschule · Juri-Gagarin-Ring 152, 99084 Erfurt
030 22027283 · weiterbildung@iu-akademie.de · https://www.iu-akademie.de

Online ansehen