

Checkliste: In 5 Schritten zum erfolgreichen E-Learning-Kurs



mylearncoach.ch
Daniel Wendel
c/o CO2 Kommunikation
Adetswilerstrasse 45b
Seconda Posta Vecchia
8345 Adetswil-Zürich
043 540 40 47



Checkliste

Schritt #1: Ziele setzen

Viele Nutzer von E-Learning-Tools fühlen sich im ersten Moment überfordert und denken bereits über konkrete Inhalte, das Design oder eingebundene Videos ihres Kurses nach. Im ersten Schritt ist die Ausgestaltung Ihrer Gamification aber noch völlig unwichtig. Erst einmal müssen Sie stattdessen definieren, was genau Sie überhaupt erreichen möchten. Sie setzen sich also konkrete Ziele und klären dadurch die Fragen:

- Was genau bedeutet für Sie eigentlich „erfolgreich“?
- Welche konkreten Ziele verfolgen Sie durch den E-Learning-Kurs?
- Wer ist Ihre Zielgruppe?
- Wie und wo erreichen Sie diese Zielgruppe?
- Welche sind die Lernziele des E-Learning-Kurses?
- In welcher Form sind diese messbar?
- Wie können Sie die Inhalte auf die Zielgruppe und ihre Lernphasen zuschneiden?
- Möchten Sie die Lernerfolge zum Beispiel durch einen Test kontrollieren?
- Oder wünschen Sie Statistiken zum Vergleich in einer Art „Lern-Wettbewerb“?
- Welchen Stellenwert soll vor allem bei der Variante der Gamification „Spass“ einnehmen?
- Was könnte Ihrer Zielgruppe „Spass“ bereiten – und dennoch zu Lernerfolgen führen (zum Beispiel Quizzes)?

Wie in jedem Projekt steht also zu Beginn der Entwicklung eines E-Learning-Kurses beziehungsweise einer Gamification die Zieldefinition, bevor es an die konkrete Entwicklung der Inhalte und schlussendlich an die Erfolgskontrolle geht. Nur, wenn Sie wissen, WAS Sie WEM bis WANN und WIE vermitteln möchten, können Sie zeit- und kosteneffizient einen erfolgreichen E-Learning-Kurs entwickeln, der die gewünschten Lernerfolge sowie eventuelle weitere Ziele (zum Beispiel erhöhte Motivation bei den Schülern) erreichen.

Schritt #2: Inhalte erstellen

Nun, da Sie Ihre Ziele sowie die zugehörige Zielgruppe definiert haben, können Sie die Konzeptionierung des E-Learning-Kurses in Angriff nehmen. Hierzu sollten Sie erst einmal ein Brainstorming vornehmen und alle möglichen sowie gewünschten Inhalte sammeln. Anschliessend können Sie diese mittels eines Prozesses namens „Instructional Design“ in die richtige Form bringen. Gehen Sie hierbei wie folgt vor:

1. Sichten Sie Ihre Sammlung und sortieren Sie diese (aus).
2. Bringen Sie die Inhalte in eine logische Reihenfolge mit erkennbarem roten Faden für den Lernenden.
3. Bestenfalls bauen die einzelnen Elemente aufeinander auf, verfestigen das bereits Gelernte und vermitteln neues Wissen. Sie können sich einen erfolgreichen E-Learning-Kurs daher visuell wie eine Treppe zum gewünschten Lernerfolg vorstellen.
4. Bringen Sie die Inhalte nun in das entsprechende Format.

Bei der Gestaltung Ihrer Gamification können Sie sich – müssen Sie aber nicht – am „klassischen“ Aufbau eines E-Learning-Kurses orientieren:

Schritt #3: (Lern-) Erfolge kontrollieren

Der konkrete Inhalt Ihres E-Learning-Kurses besteht also aus einem Theorie- sowie einem darauffolgenden Praxisteil (vgl. Punkt 4). Auf die Wissensvermittlung folgt demnach unmittelbar die Wissenskontrolle. Diese findet bei der Gamification beziehungsweise einem „klassischen“ E-Learning-Kurs in der Regel mittels Interaktionen, Animationen oder Simulationen statt. So können die Lernfortschritte kontrolliert und die erworbenen Kenntnisse gefestigt werden. Ob und wie Sie diese Wissenskontrolle bewerten beziehungsweise benoten möchten, ist Ihnen freigestellt. Neben den klassischen Schulnoten sind hierbei auch Prozente, Punktzahlen oder eine schlichte Unterteilung in „bestanden“ oder „nicht bestanden“ üblich. Auch eine Art „Handout“ für den Lernenden kann sinnvoll sein, um ihn bei der Integration des erworbenen Wissens in den (Arbeits-) Alltag zu unterstützen.

Schritt #4: E-Learning-Kurs/Gamification veröffentlichen

Ist Ihr Kurs fertig, müssen Sie diesen nur noch veröffentlichen. Nun geht es ans Marketing: Wie erreichen Sie Ihre Zielgruppe und verbreiten den E-Learning-Kurs möglichst schnell? Sollte es sich bei Ihrer Gamification zum Beispiel um eine betriebsinterne Weiterbildung handeln, sind Zielgruppe und Verbreitungsart simpel. Streben Sie hingegen eine Art kommerzielles Webinar an und möchten zahlende Teilnehmer für Ihren Kurs generieren, gestaltet sich das Marketing aufwändiger. Zudem müssen Sie vorab entscheiden, ob Sie den E-Learning-Kurs

- formell (nachvollziehbar mit möglichem Tracking der Lernerfolge mittels Learning-Management-System)
- oder informell (nicht nachvollziehbare Streuung an eine breite Masse mit entsprechenden Streuverlusten)

verbreiten möchten.

Schritt #5: „Up-to-Date“ bleiben - Nach dem Kurs, ist vor dem Kurs!

Mit der Veröffentlichung ist die Arbeit aber nicht getan, sie fängt erst so richtig an – gemäss dem Motto „Nach dem Spiel ist vor dem Spiel“. Zumindest, wenn Sie verschiedene Lernmodule anbieten möchten, die aufeinander aufbauen, verschiedene Zielgruppen ansprechen sollen oder schlichtweg hin und wieder auf den neuesten Stand gebracht werden müssen, ist eine stetige Erfolgskontrolle und Weiterentwicklung Ihrer Gamification unerlässlich. Erstellen Sie zum Beispiel einen Anfänger-, Fortgeschrittenen- und Profi-Kurs und verlinken Sie diese jeweils auf der abschliessenden Zusammenfassungs-Seite für die Anwender. Analysieren Sie zudem die konkreten Lernerfolge und identifizieren Sie eventuellen Verbesserungsbedarf. Sie können Ihre E-Learning-Kurse beliebig verändern, ergänzen, erweitern oder untereinander verbinden.

Da sich die Technologie im Bereich E-Learning und Gamification zudem rasant weiterentwickelt, stehen Ihnen auch regelmässig neue Möglichkeiten der Ausgestaltung Ihrer Kurse zur Verfügung.

Bleiben Sie also „Up-to-Date“, überprüfen Sie die Erreichung Ihrer eingangs gesetzten Ziele und finden Sie neue Ziele.