

Welche zentralen Gestaltungshinweise lassen sich aus dem Konstruktivismus für das Didaktische Design mediengestützter kooperativer Lernarrangements ableiten?

1. **Problemstellung:** Lernende werden zu Beginn einer Lerneinheit mit einem Problem konfrontiert, sie erhalten einen Auftrag, eine Struktur und eine Ergebnisvorgabe.
 1. Das Problem kann eine komplexe Problemstellung bzw. Lernaufgabe mit hohem kognitiven Anspruch und möglichst **authentisch** und **situier**t sein, um einen Transfer in eine lebensweltliche Anwendungssituation der Lernenden zu ermöglichen.
 2. Das Problem kann aber auch fiktiv sein und über einen **Anker** etabliert werden.
 3. Je nach Strukturiertheit der Anwendungssituation (Wiederholung der Abläufe der beruflichen Tätigkeit) ist als dritte Option eine Problemgestaltung in Form eines **Falls** möglich, den die Lernenden im weiteren Verlauf der Lerneinheit bearbeiten.
 4. Auch eine **Projektarbeit** ist denkbar, sofern u.a. ein bestimmtes Lernziel vorgegeben wird und der Lernprozess sich durch die Projektarbeit konstituiert und nicht nur etwas Gelerntes im Projekt angewendet wird.

Wichtig ist, dass in diesem ersten Schritt an das Vorwissen der Lernenden angeknüpft wird. Das Ziel ist, sie in eine Situation einzubinden, um dadurch ihre Motivation zu wecken.

2. **Instruktionale Komponente:** Anhand von **Beispielen** mit ähnlichen / identischen Problemen, Fällen etc. wird den Lernenden die Struktur der Lösungsprozesse bzw. Lösungsmöglichkeiten vorgeführt. Die Beispiele sollten aus verschiedenen Kontexten stammen, um unterschiedliche Anwendungssituationen aufzuzeigen, und unterschiedliche Perspektiven zu demonstrieren. Dabei sollte mit der **Scaffolding**-Methode gearbeitet werden. Das Ziel ist, den Blick der Lernenden bei der Aufgabenbearbeitung auf unterschiedliche Positionen zu richten und die Lerninhalte aus verschiedenen Sichtweisen zu betrachten.
3. **Selbstgesteuertes Lernen:** Die Lernenden studieren eigenständig zur Verfügung gestelltes Material und suchen nach weiteren Informationen. Sinnvoll ist hierbei eine **instruktionale Unterstützung** in Form einer vorbereiteten Lernumgebung, ausgewählten Lernmaterialien und Begleitung durch einen Tutor, der auch hier „scaffolden“, seine Unterstützung also immer weiter zurücknehmen sollte.
4. **Kooperatives Lernen:** In Gruppen arbeiten die Lernenden gemeinsam an einer Lösung des Problems / Falls / Projekts. Eine sehr geeignete Methode hierfür ist das „**Gruppenpuzzle**“. Das Lernarrangement sollte dabei so aufgebaut sein, dass es am besten nur bei kooperativer Bearbeitung zu bewältigen ist. Lernen ist ein sozialer Prozess, der auf zwischenmenschlicher Interaktion basiert und sozial und kulturell eingebunden ist.
5. **Präsentation der Lösung:** Die Lernenden präsentieren ihre Lösung und erläutern ihren Lösungsweg.
6. **Reflexion:** Die Lernenden reflektieren ihren Lernprozess beispielsweise in einem Wiki oder einem Lerntagebuch oder bereits während der Bearbeitung als Tweets etc.. Lernen ist ein aktiver Prozess, zu dem die Reflexion als unverzichtbarer Bestandteil gehört.