



LEARNING DESIGN

Lernprozesse bewusst gestalten

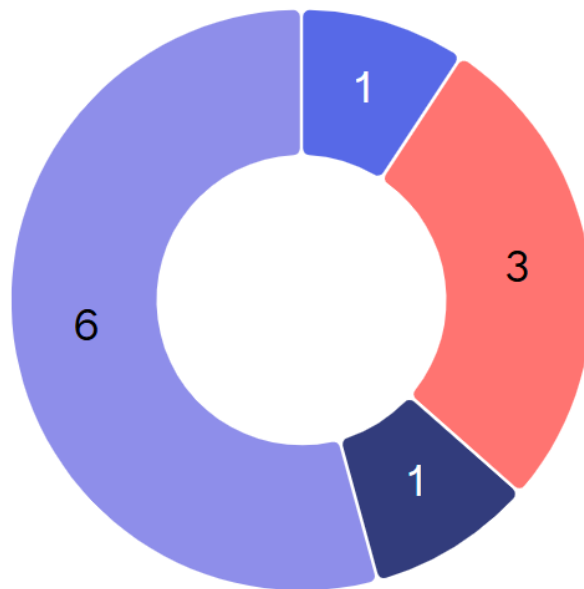
MMag. Philipp Schmid, MA

ZML – Innovative Lernszenarien, FH JOANNEUM

5. Juni 2025

CHECK-IN

Was trifft in Bezug auf Learning Design am ehesten auf Sie zu?



- 1 Ich habe mich schon damit beschäftigt - klingt spannend, aber ich weiß nicht, wo und wann ich anfangen soll.
- 3 Ich würde mich selbst schon als Learning Designer:in bezeichnen und nutze schon lange entsprechende Modelle und Methoden.
- 1 Sagt mir nichts – aber ist das nicht eh das Gleiche wie Instructional Design und Didaktik?
- 6 Ich weiß noch sehr wenig darüber, bin aber schon neugierig!

ÜBERSICHT

- ❖ Was ist Learning Design? Und wozu?
- ❖ Was sind die wichtigsten Elemente von Learning Design?
- ❖ Learning Design in der Praxis: Beispielkurs und GKI-Prompt

- ❖ Q&A

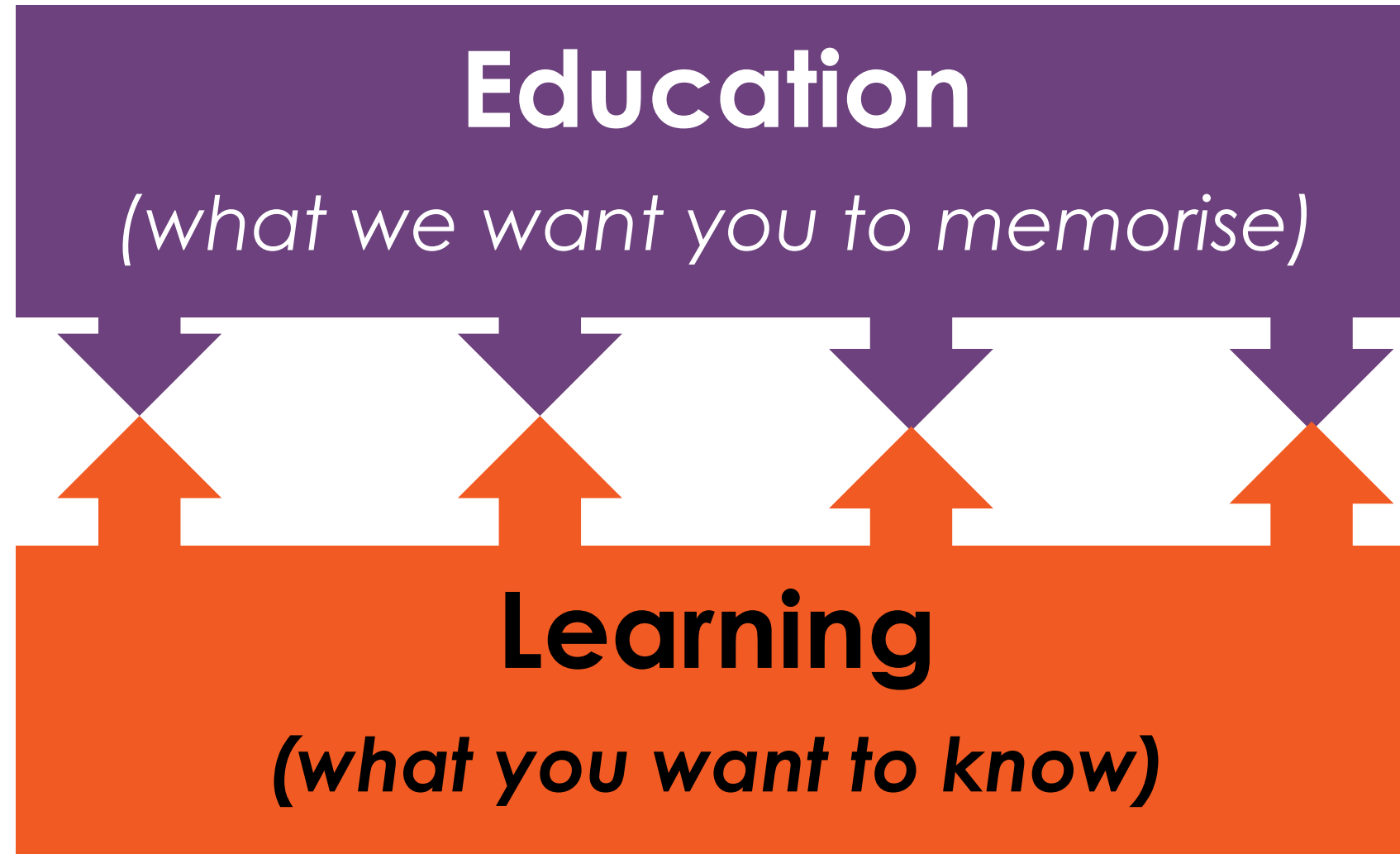
„One of the most wicked problems we face in education is the misinterpretation of problems of *design* as problems of *delivery*.“

Dr. Philippa Hardman

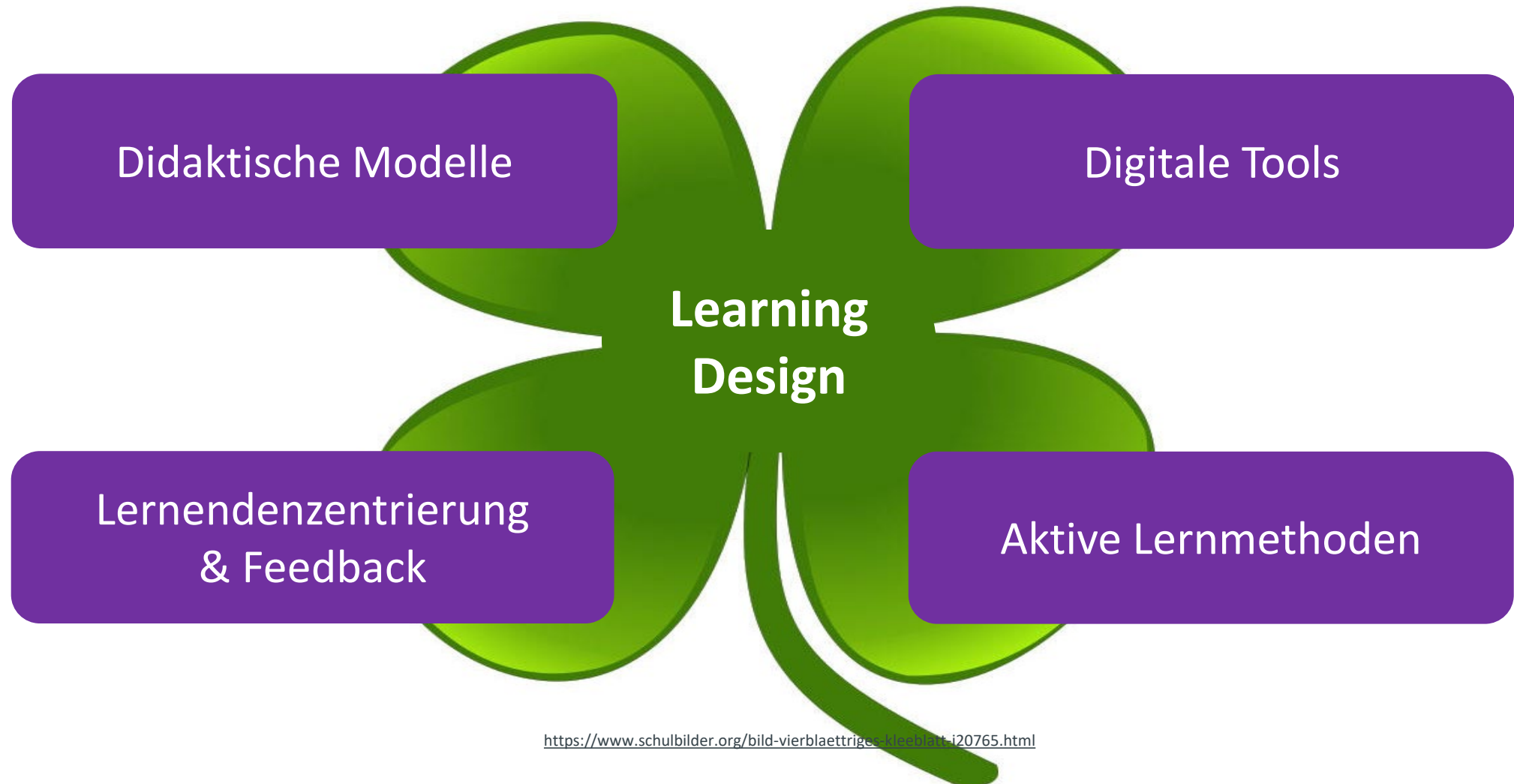


WAS IST LEARNING DESIGN?

- ❖ *"A 'learning design' is defined as the description of the teaching-learning process that takes place in a unit of learning (eg, a course, a lesson or any other designed learning event)." (Koper 2006)*
- ❖ Learning Design ist das, was Lehrende tun – Blended Learning ist das, was Lernende als Ergebnis tun
- ❖ Lernende und Lernprozesse im Zentrum der didaktischen Planung – als begriffliche Abgrenzung zu z.B. Instructional Design
- ❖ Fokus auf WIE und WARUM – weniger auf WAS



4 BEREICHE VON LEARNING DESIGN



<https://www.schulbilder.org/bild-vierblaettriges-kleeblatt-i20765.html>

DIDAKTISCHE MODELLE

- ❖ Backward Design, Constructive Alignment
- ❖ Modelle wie [ADDIE](#), [SAM](#), [5Di](#)
- ❖ Learning Journey Design

Beispiel Learning Journey Design:

- Ausgehend von Lernzielen / -ergebnissen: "Storyline" mit klaren Etappen
- Unterschiedliche Aktivitäten und Phasen
- Reflexionsphasen
- "Reiseplan" transparent für Studierende
- Peer-Interaktionen fördern

DIGITALE TOOLS

- ❖ Moodle, LMS, LXP
- ❖ ARS (mentimeter, slido, kahoot ...)
- ❖ Padlet, Trello, miro
- ❖ KI-Tools

Beispiel KI-Chatbot:

- Identifizieren häufig gestellter Fragen
- Chatbot z. B. via Moodle-Plugin, der diese beantwortet oder Ressourcen verlinkt (alternativ Prompt-Vorlage)
- Erklären Sie Studierenden die Nutzung und Grenzen
- Sammeln Sie Feedback, um Chatbot bzw. Prompt zu optimieren

AKTIVE LERNMETHODEN

- ❖ Flipped bzw. Inverted Classroom
- ❖ Problem- / Challenge- / Project- / Game-based Learning
- ❖ Simulationen, Szenarien, reale Fallbeispiele
- ❖ Aktives Üben

Beispiel Problem-Based Learning:

- Stellen Sie ein echtes Problem vor
- Führen Sie Studierende durch die Phasen von z.B. Design Thinking (Verstehen, Ideenfindung, Prototyp, Test)
- Unterstützen Sie mit Zeitplänen, Materialien und Moderation
- Nutzen Sie digitale Tools (z.B. Miro, Padlet) für Zusammenarbeit
- Fördern Sie Reflexion über den Prozess und das Ergebnis

LERNENDENZENTRIERUNG & FEEDBACK

❖ Lernende im Mittelpunkt

❖ Feedback

❖ Peer-Involvement

❖ Learning Analytics

Beispiel Feedback:

- „Pulse-Checks“ – Kurzumfragen z.B. mit mentimeter
- Feedback-Plugin in Moodle
- Peer-Feedback bei Gruppenarbeiten
- Peer-Feedback auf Task-Ebene

WAS BRINGT'S? MEHR ZEIT FÜRS WESENTLICHE!

Design von selbstorganisierten Lernsettings

- Ermöglichen Sie Studierenden, Themen oder Projekte selbst auszuwählen
- Geben Sie klare Rahmenbedingungen und Ziele vor
- Unterstützen Sie mit Ressourcen und Beratung bei der Planung
- Nutzen Sie digitale Tools (z. B. Padlet, Trello) zur Organisation
- Reflektieren Sie regelmäßig gemeinsam den Prozess und passen Sie an



WAS BRINGT'S? MEHR ZEIT FÜRS WESENTLICHE!

Automatisierte Lernpfade

- Nutzen Sie Lernplattformen – z.B. Moodle – mit adaptiven Features oder bauen Sie Verzweigungsaufgaben
- Erstellen Sie Aufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsgraden und definieren Sie Regeln, wann Studierende zu welchen Aufgaben kommen
- Kommunizieren Sie klar die Funktionsweise
- Überwachen Sie den Lernfortschritt und passen Sie Pfade ggf. an



WAS BRINGT'S? MEHR ZEIT FÜRS WESENTLICHE!

Entwicklung von „Lernartefakten“

- Legen Sie fest, welche Art von Produkt Studierende erstellen sollen (Blog, Video, Podcast, ...)
- Geben Sie klare Kriterien und Beispiele zur Orientierung vor
- Bieten Sie Workshops oder Tutorials zur technischen Umsetzung an
- Planen Sie Feedbackphasen ein (Peer-Review, Lehrendenfeedback)
- Veröffentlichen Sie die Produkte z. B. auf Moodle



WAS BRINGT'S? MEHR ZEIT FÜRS WESENTLICHE!

Integration von „Just-in-Time“-Lernen

- Definieren Sie praxisnahe Projekte mit klaren Meilensteinen
- Lernmaterialien und Aufgaben zeitlich passend zu den Meilensteinen
- Bieten Sie kurze, prägnante Inputs genau dann, wenn sie benötigt werden
- Ermöglichen Sie Austausch und Reflexion zu jedem Meilenstein
- Nutzen Sie digitale Tools, um Materialien flexibel und bedarfsorientiert bereitzustellen



LD IN DER PRAXIS

DEMO Blended Learning in der Hochschuldidaktik

Gastschlüssel: eCampus_Webinar

LD PROMPT

Tool-Tipps (ohne Anmeldung)

- [ChatGPT \(OpenAI\)](#)
- [Le Chat \(Mistral AI\)](#)
- [Deepseek.de](#)

Variablen:

- THEMA: {z.B. Lehrveranstaltungstitel}
- LERNZIELE: {z.B. Studierende kennen/verstehen/können/analysieren/entwickeln ...}
- VORKENNTNISSE: {z.B. kein/geringes/mittleres/hohes Vorwissen}
- LV TYP: {z.B. Vorlesung, Vorlesung mit Übung, ...}
- UMFANG: {z.B. 2 Semesterwochenstunden, 3 ECTS}
- ASYNCHRON: {% -Anteil asynchroner Lerninhalte z.B. 20, 50, ...}

Prompt:

Du bist ein erfahrener Learning Design Experte. Deine Aufgabe ist es, Hochschullehrende dabei zu unterstützen, ihre Lehrveranstaltung nach modernen Learning Design Prinzipien neu zu gestalten. Ziel ist es, eine effektive, motivierende und lernzentrierte Lernerfahrung für die Studierenden zu schaffen.

Aufgabe:

Erstelle für eine Lehrveranstaltung vom Typ {LV TYP} zum Thema {THEMA} für die folgenden Lernziele konkrete Vorschläge für Lernaktivitäten, die verschiedene aktive Lernmethoden integrieren. Die Vorlesung hat einen Umfang von {UMFANG} und soll einen Anteil von {ASYNCHRON} Prozent asynchrone Lehre bzw. Lerneinheiten haben.

Lernziele:

{LERNZIELE}

Entwickle eine Learning Journey, die Studierenden ausgehend von ihren Vorkenntnissen - {VORKENNTNISSE} - das Erreichen der Lernziele ermöglicht. Mach für jede Phase der Learning Journey mindestens drei Vorschläge für Lernaktivitäten, die synchron und in Präsenz durchgeführt werden können und mindestens drei Vorschläge für Lernaktivitäten, die Studierende asynchron in Selbstlernphasen durchführen können.

Für jede Aktivität gib eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie Lehrende diese entwickeln und in ihren Kurs implementieren können. Achte darauf, dass die Vorschläge praktisch, umsetzbar und innovativ sind.

Stell mir anschließend die Frage: „Was hältst du von diesen Vorschlägen? Soll ich dir weitere Vorschläge machen oder möchtest du genauere Details oder Unterstützung zu einer Phase der Learning Journey oder einer bestimmten Lernaktivität?“

QUELLEN

Quellen:

- ❖ Clark, D. (2022). Learning Experience Design: How to Create Effective Learning that Works. London, New York, New Delhi: Kogan Page Ltd.
- ❖ Hentrey, M., Freihaut, A. und Rosomm, D. (2019). Die Blended Learning Fibel: Learning Experience Design mit Erfolgsgarantie. Düsseldorf: eLearning Manufaktur GmbH
- ❖ Kirschner, P.A. und Hendrick, C. (2020). How Learning Happens: Seminal Works in Educational Psychology and What They Mean in Practice. New York: Routledge
- ❖ Koper, R. (2006). Current Research in Learning Design. Educational Technology & Society, 9 (1), 13-22.
<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=6124144a4fa8d97b5cf7c1deb2935780c7c174c1#page=18>
- ❖ Shackleton-Jones, N. (2023). How People Learn: A New Model of Learning and Cognition to Improve Performance and Education (2.Aufl.). London, New York, New Delhi: Kogan Page Ltd.
- ❖ Steinmayr, S., Immecke, J., Rosomm, D. (2020). Der Didaktik Architekt: Wirksame Lernformate bauen, ohne Didaktik-Profi zu sein. Düsseldorf: eLearning Manufaktur GmbH
- ❖ Weinbauer-Heidel, I. und Ibeschitz-Manderbach, M. (2016). Was Trainings wirklich wirksam macht – 12 Stellhebel der Transferwirksamkeit. Ahrensburg: tredition.

Links:

- ❖ Links zu Learning Design Modellen: [ADDIE](#), [SAM](#), [5Di](#)
- ❖ [Liberating Structures](#) - Methoden und Vorlagen für Präsenzlehreinheiten auf Deutsch
- ❖ [Bildungsinnovator](#) - kostenlose Bücher und Werkzeuge rund ums Thema Blended Learning



Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!