

Instructional Design

Der Forschungsbereich Instruktionsdesign (auch: Instructional Design oder ID) basiert auf systematischen wissenschaftlichen Befunden über Arrangements von Lernumgebungen. Die unterschiedlichen Instruktionsdesign-Modelle machen im Kern technologische Aussagen über Lernarrangements und sind für die Vermittlung verschiedener Arten von Kompetenzen entwickelt worden. Einige dieser Modelle beziehen die Nutzung elektronischer Medien explizit ein. Dies macht das Instruktionsdesign, das nach dem Zweiten Weltkrieg in den USA in Abgrenzung zur traditionellen Didaktik entwickelt worden ist, für die Planung von E-Learning-Umgebungen interessant.

Die Idee des Instruktionsdesigns geht auf den Psychologen und Pädagogen Robert Mills Gagné zurück und basiert auf der Überlegung, dass es für unterschiedliche Lernaufgaben, Lernvoraussetzungen und Rahmenbedingungen eine jeweils bestgeeignete Lernumgebung geben müsste. In empirischen, meist experimentellen Untersuchungen werden entsprechende Befunde für die Gestaltung von Lernmedien erarbeitet. Die folgenden Beispiele illustrieren die Spannweite und den Bezugsrahmen von Befunden der Forschung zu Instructional Design:

- Beim Begriffslernen beeinflussen die Anzahl, Art und Zusammenstellung von Positiv- und Negativbeispielen des zu lernenden Begriffs die Qualität des Lernergebnisses.
- Bei Animationen hat die gleichzeitige Präsentation von gesprochenem und geschriebenem Text zur Erläuterung eines Sachverhalts im Durchschnitt schlechtere Lernergebnisse zur Folge als lediglich gesprochener Text.
- Die audiovisuelle Darstellung bildlicher und textueller Informationen fördert den Wissenserwerb besser, als die rein visuelle Darstellung.
- Bilder, Animationen oder Geschichten, die nichts zur Erklärung der eigentlichen Sachverhalte beitragen, behindern das Behalten und Verstehen des Lehrstoffs.
- Die Platzierung erklärender Texte innerhalb einer Abbildung führt zu besseren Lernerfolgen als die Darstellung außerhalb der Grafik.

Weitere Informationen

Für verschiedene Arten von Lehrzielen sind unterschiedliche Instructional-Design-Modelle konzipiert worden, zum Beispiel das Urmodell, die Instructional-Transaction-Theorie (ITT) oder die Methode Anchored Instruction. Unabhängig von dem gewählten Modell gliedert sich das Vorgehen in die fünf Phasen Analyse, Design, Entwicklung, Implementierung und Evaluation. Eine ausführliche Darstellung der einzelnen Phasen und der unterschiedlichen ID-Modelle gibt es im Langtext Instruktionsdesign, der als PDF-Download zur Verfügung steht.

Letzte Änderung: 27.01.2016

Zitation

e-teaching.org (2016). Instructional Design. Zuletzt geändert am 27.01.2016. Leibniz-Institut für Wissensmedien: https://www.e-teaching.org/didaktik/theorie/instruktionsdesign/index_html. Zugriff am 15.12.2019

