

Limitierung, Konklusion

Menschen sind außerordentlich flexibel und anpassungsfähig, daher fällt es manchmal nicht unmittelbar auf, wenn Software verwirrend gestaltet ist. Allerdings sollten gerade Lernende optimal bei ihrem Lernprozess unterstützt werden. Da durch eine entsprechende visuelle Gestaltung Aufmerksamkeitsprozesse gesteuert werden können, sollten die Lernenden zum Beispiel dabei unterstützt werden, sich einen guten Überblick über das Lernmaterial verschaffen zu können. Das klingt trivial, ist aber in manchen Lernsystemen nicht verwirklicht. Daher ist es notwendig, sich mit den Besonderheiten der menschlichen Wahrnehmung zu beschäftigen. Dieses Kapitel gibt einen ersten Überblick über Grundlagen und Gestaltungsrichtlinien in diesem Bereich. Daneben gibt es noch wesentlich mehr Forschungsergebnisse der Wahrnehmungspsychologie, die für diesen Bereich relevant sein könnten. Zum Beispiel spielt Animation im E-Learning eine zunehmende Rolle. Daher gibt es eine große Zahl spannender Untersuchungen, die sich damit beschäftigen, wie Animationen so gestaltet werden können, dass Veränderungen auch effektiv wahrgenommen werden können.

Die Berücksichtigung von Wahrnehmungsprozessen beim Design von Lernsystemen ist nicht immer einfach. Da die Ergebnisse der Wahrnehmungspsychologie manchmal eher allgemein sind und man keine präzisen Guidelines ableiten kann, können sie nicht immer auf das Design von Lernsystemen angewendet werden. Oft muss man auch den Kontext berücksichtigen. Im Kapitel über Gestaltungsrichtlinien wurde beispielsweise bereits erwähnt, dass es keine allgemeingültige Richtlinie dafür gibt, wie die Aufmerksamkeit optimal auf Veränderungen gelenkt werden kann, da dies von der Aufgabenstellung und der Gruppe der Benutzer/innen abhängt. Das ist kein grundsätzlicher Nachteil, verlangt allerdings von den Designerinnen und Designern, dass sie kritisch darüber reflektieren, wie die Gestaltungsempfehlungen angewendet werden sollten und nicht einfach Guidelines umsetzen.

Trotz dieser Schwierigkeiten ist es aber für Lehrende notwendig, sich mit menschlicher Wahrnehmung zu beschäftigen und entsprechende Richtlinien im Design zu berücksichtigen, um wirklich gute Lernsysteme zu entwerfen. Der Lernprozess in der Onlinewelt läuft - wie es hoffentlich in diesem Kapitel gezeigt werden konnte - nicht „automatisch“ durch ein einfaches zur Verfügung stellen von Inhalten und Materialien ab, sondern Sie haben in der Rolle des ‚Gestalters beziehungsweise der Gestalterin‘ einen wesentlichen Einfluss darauf. Durch gestalterische Mittel haben Sie es in der Hand, den Lernprozess der Studierenden durch Lenkung ihrer Aufmerksamkeit im Voraus zu bestimmen. Viel Erfolg beim Schöpfen dieses Potenzials!

Revision #2

Created 28 February 2025 21:16:11 by Bernd Grabner

Updated 13 February 2026 14:20:42 by Github Admin