

Aufgabenstellung Gruppe 6

Begriffsdefinitionen

E-Learning

Kurz: elektronisch gestütztes Lernen; alle Formen von Lernen, bei denen digitale Medien zur Unterstützung der Kommunikation eingesetzt werden.

Gekennzeichnet durch zielorientiertes Einsetzen von Methoden (Rollenspiele, Moderationswand) und Werkzeugen (Diskussionsforum, Whiteboard, Textchat) zur Gestaltung von Seminaren und Kursen.

CBT (Computer Based Training)

Kurz: Lernsoftware

Durch Rechnergestützten Unterricht Lernen (offline); Programme vor Ort auf Computer gespeichert

WBT (Web Based Training)

Oberbegriff für auf internettechnologiebasierte Lernprogramme. Weiterentwicklung des CBT (Verteilung mittels Webserver).

Mobile Learning

Lernen unterwegs mit mobilen Endgeräten (Zukunft), welche in den Lernprozess integriert werden

Teleteaching

Form vom Distance Learning. Multimediale Inhalte werden elektronisch oder im Inhalt zur Verfügung gestellt (z.B. Elektronische Vorlesung). Gekennzeichnet durch Synchronität (alle Lernenden müssen gleichzeitig online sein).

Virtuelles Klassenzimmer

Internet als Verbindungsmedium von geographisch getrennten Lernenden und Lehrenden; Begriff der die Nutzung von verschiedenen Programmen und Multimediamitteln beschreibt, um virtuell eine Lerngruppe zu bilden.

Blended Learning

Verbindung von klassischen (physischen) und neuen (E-Learning) Unterrichtsmethoden. Bsp. WBT, das von Schülern bearbeitet wird und zu dem ein Dozent Fragen beantwortet.

Distance Learning

Bezeichnet einen Bereich der Lehrmethoden, der sich mit dem unterrichten von nicht physisch anwesenden Schülern befasst. Asynchron über Austausch von Dateien oder Informationen über das Internet oder Synchron mit Hilfe von Software.

Rapid E-Learning

schnelle Erstellung von Lerninhalten für ein festgelegtes Ziel in einer festgelegten Qualität. Mischung mit Rapid-Prototyping, daher: erst Prototypen, und rasche Beteiligung von Nutzern. Meist Nutzung von Bekannten Systemen wie Word, PowerPoint, etc. Unterschied zu WBT/CBT: kein Autorensystem

Autorensystem (Autorenprogramme)

Mediengerechte Erstellung von Lerninhalten (Lerninhalte müssen in einem Browser aufbereitet werden) durch Autorenprogramme (z.B. Programme zur Erstellung von Fragenkatalogen und Auswertung).

LMS (Learning Management System) = Lernplattform

Zur Organisation und Betreuung webunterstützten Lernens. Serversoftware, die verschiedene Funktionen bereitstellt (Zugangsberechtigungen, Kommunikation, Administration)

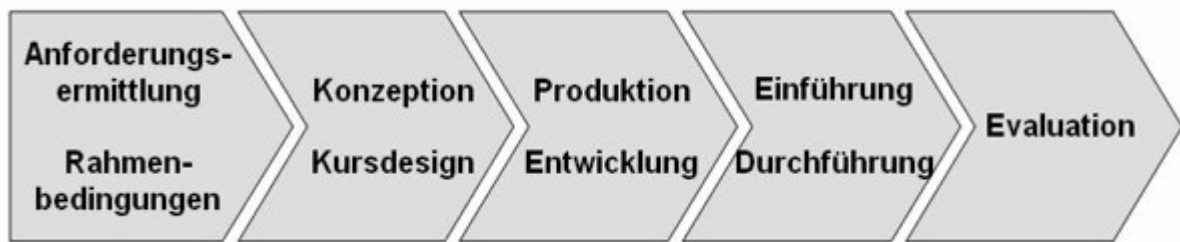
SCORM (Sharable Content Object Reference Model)

Sammlung von Standards und Spezifikationen für das web-basierte E-Learning. Ist ein Referenz-Modell für austauschbare elektronische Lerninhalte.

Abgrenzung CBT vs. WBT

	CBT	WBT
Trägermedium	CD-ROM, DVD, Diskette	Netzbasiert, Serverapplikation
Pro	<p>Trägermedium erlaubt umfassende Verwendung von multimedialen Elementen.</p> <p>Leichte Speicherung und Übertragung hochwertigen multimedialer Inhalte.</p> <p>Kann überall verwendet werden, da keine Netzwerkverbindung und zeitbegrenzt auch keine Stromleitung erforderlich ist.</p>	<p>Leichte und schnelle Aktualisierung</p> <p>Leichte Verteilung über das Netzwerk</p> <p>Höher Interaktivität durch Einbindung von virtuellen Kommunikationsmöglichkeiten</p> <p>Direkte Interaktion mit Lernplattformen</p>
Contra	<p>Aktualisierung von Lerninhalten nur durch Neuproduktion</p> <p>Aufwendig Distribution</p> <p>Verpackungs- und Lagerkosten</p>	<p>Einschränkungen durch Übertragungsraten im Netz</p> <p>Daher nicht gut geeignet für hochwertigen multimedialen Inhalt</p> <p>Benötigt immer einen Internetzugang</p> <p>Anfallende Verbindungsgebühren beim Lernen im privaten Umfeld</p>
Sinnvolles Anwendungsgebiet	Lernen von zu Hause, Unterrichtsstoff, Nachbearbeitung, für hochwertig multimedialen Inhalt	Integration von räumlich verteilten Anwendern durch direkte Kommunikation

Vorgehensweise bei der Erstellung von E-Learning-Kursen



Anforderungsermittlung, Rahmenbedingungen

Ermittlung des allgemeinen Bedarfs, der Ziele und der Anforderungen der Beteiligten.
Ermittlung der Rahmenbedingungen des geplanten Lernangebots.

Konzeption, Lerndesign

Konzeption, Planung des Kurses (Seminar)

Produktion, Entwicklung

Produktion des Kurses oder Lernprogrammes. Entwicklung der Lerninhalte.

Einführung, Durchführung

Einführung und Durchführung des Kurses (Betreuung, Lehren, Support)

Evaluation

Systematische Untersuchung des Kurses, Bewertung