



edu-sharing – das Portal zur Vernetzung von Anbietern und Nutzern digitaler Lernressourcen



Jun.-Prof. Dr. Michael Klebl
Prof. Dr.-Ing. Bernd J. Krämer
Annett Zobel

Donnerstag, den 11. März: 14:15 – 14:45 Uhr
GML² 2010 - Grundfragen Multimedialen Lehrens und Lernens

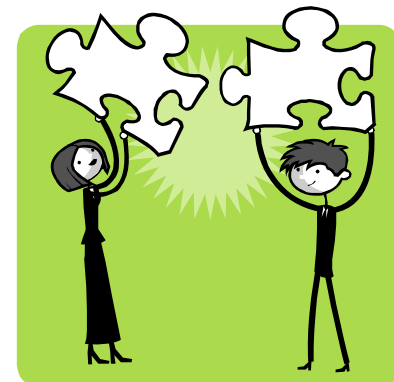


- ◆ DFG-Leistungszentrum für Forschungsinformation
 - gefördert im Förderbereich **Wissenschaftliche Literaturversorgungs- und Informationssysteme (LIS)**
von März 2005 bis Juli 2009
 - **Transdisziplinäre Forschung & Entwicklung:**
8 Wissenschaftler (inkl. 3 Professoren) von verschiedenen Disziplinen
– Softwareentwicklung, Didaktik

- ◆ Mission
 - Inhalte und Personen **verbinden**
 - **Austausch, gemeinsame Erstellung und Wiederverwendung**
ermöglichen
 - von Lerninhalten **und Lehrerfahrungen**

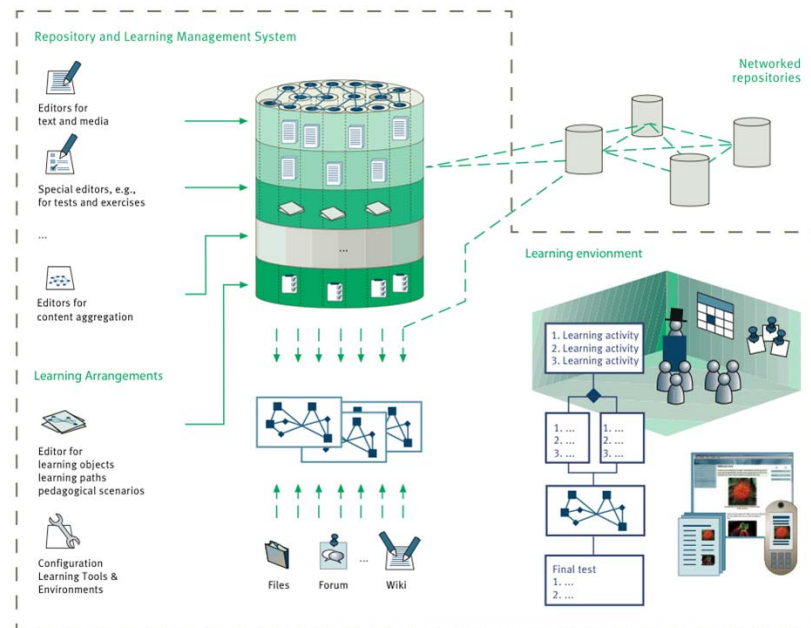


- ◆ **Sichtbarkeit, Verfügbarkeit**
zu viele heterogene Quellen,
zu viele Sammlungen
(Silos, die separat abgefragt
werden müssen)
- ◆ **Interoperabilität**
heterogene Lernobjektrepositories
(Inhalte, Schnittstellen)
- ◆ **Wiederverwendung**
enttäuschend gering
- ◆ **Auszeichnung** unzureichend,
insbesondere didaktische Nutzungsmöglichkeiten
- ◆ **Fachgemeinschaften**
kaum unterstützt
- ◆ **Urheberrechte**





- ◆ ... eine institutions-
übergreifende (verteilte)
Infrastruktur für:
 - wiederverwendbare,
digitale **Lerninhalte**
 - **kodifizierte Lehrerfahrung**
(pragmatischer Ansatz,
in Anlehnung an IMS-LD)
 - Flexible Integration von **Lerninhalten und Lernarrangements**
 - Unterstützung von **Fachgemeinschaften**
 - integriert
Lernmanagementsysteme, Autorenwerkzeuge, Hilfesystem
- ◆ unter dem Titel **edu-sharing**





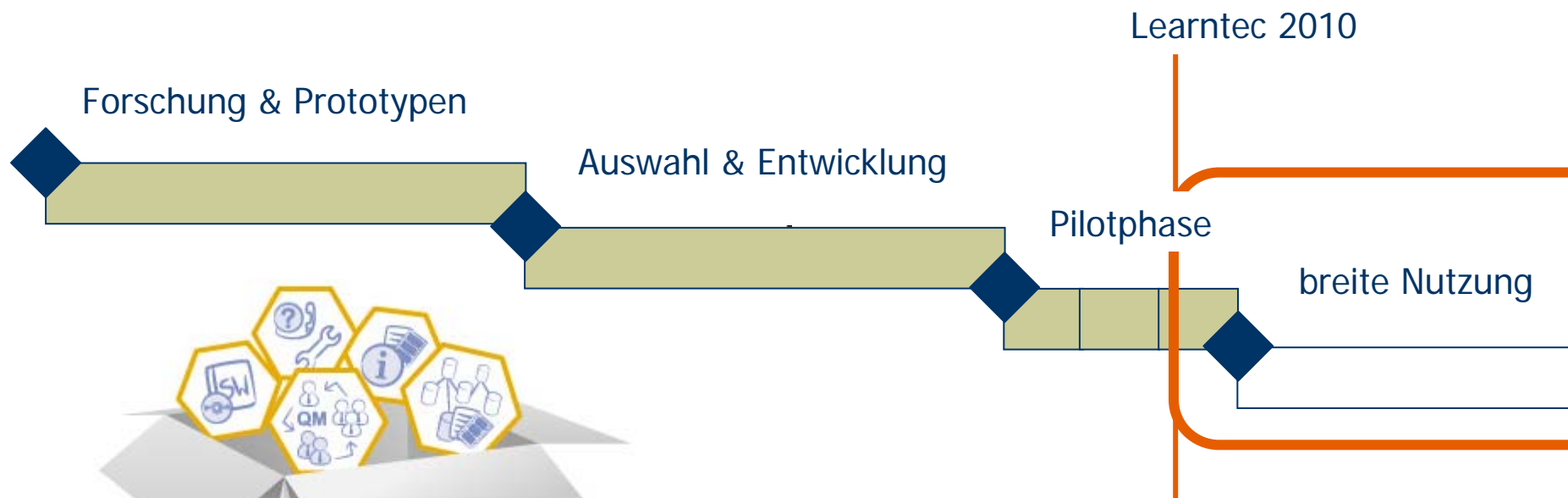
Veröffentlichung
als quelloffene
Software-Lösung



CampusContent

DFG-Leistungszentrum für E-Learning





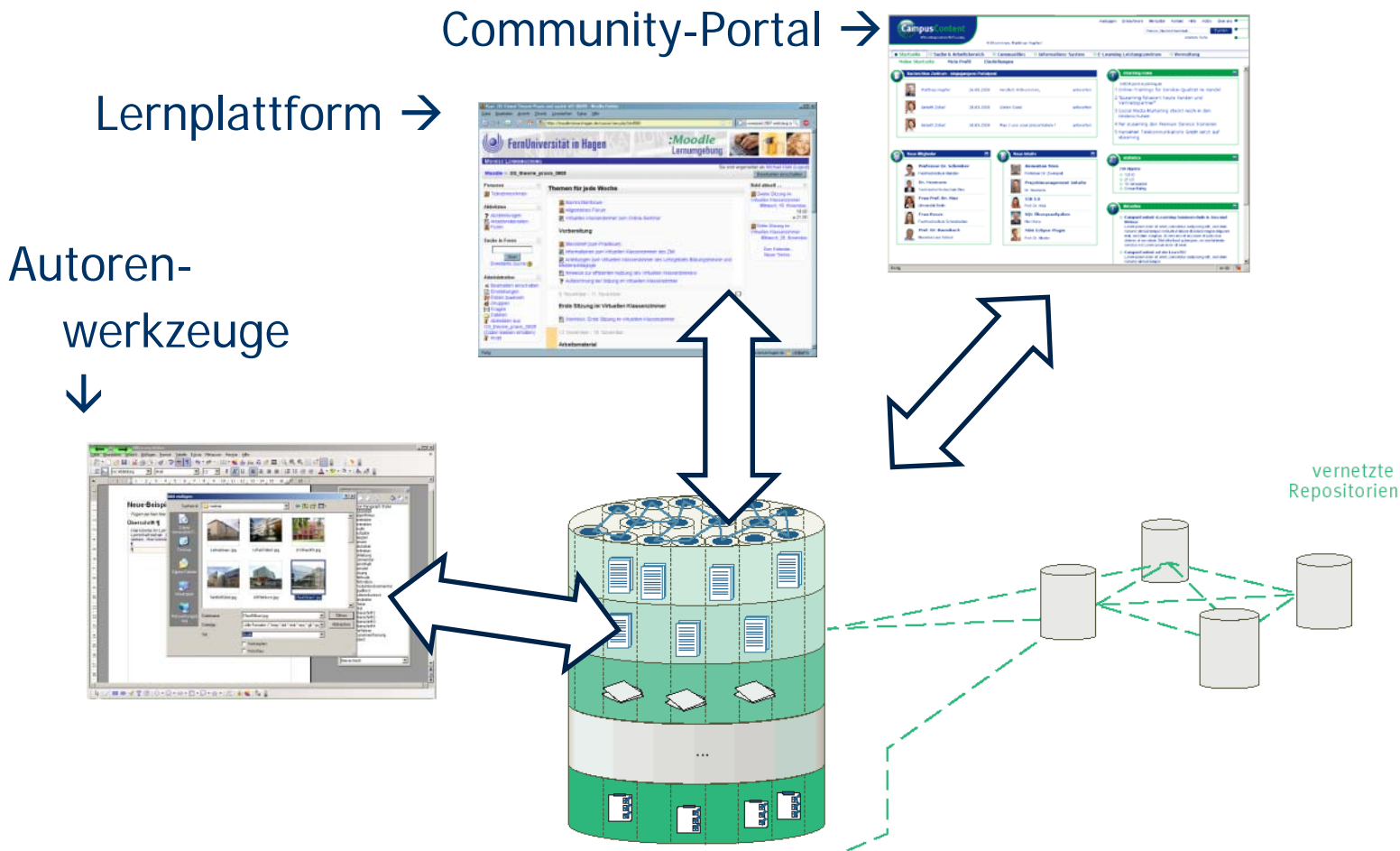
Pilotbetrieb

3 Installationen
in Universitäten und Schulen

Begleitung und Evaluation:
Verwertungspotenzial,
Belastbarkeit, Gebrauchstauglichkeit



- ◆ ... ermöglicht einen dreifachen Zugriff



ja, aber ...





- ◆ edu-sharing als integrierte Arbeitsumgebung
- ◆ Lehr-/Lernszenarien
- ◆ Lehr-/Lernmethoden als Didaktische Vorlagen
- ◆ Informationsportal

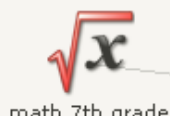




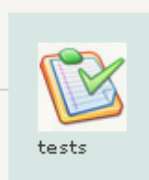
root / Beispiel Schulbildung



Chemie Klasse 7



math 7th grade



tests



Chemie Klasse 8



Mathematik Klasse 8



Mathematik Prüfungen



Chemie Klasse 9



Mathematik Klasse 9



Mathematik Hausaufgaben



Chemie Klasse 10



Mathematik Klasse 10

Ordner-Inhalt

Algebra Test 1

information object
application/octet-stream

- Ordner als Favorit
- Knoten bearbeiten
- Knoten löschen
- Neues Verzeichnis
- Relationen entfernen
- Neues Objekt

- Neues Objekt
- Neuer Ordner
- Objekt bearbeiten
- Objekt ausschneiden
- Knoten löschen
- Nutzer einladen**
- Versionsverwaltung



- ◆ Gewohnte Arbeitsprozesse
von Lehrenden
 - Sammlung von Material
in Form visueller Wissenslandkarten
 - Kombination und Verfeinerung
 - Zusammenstellung zu Lernarrangements
nutzbar unmittelbar in Kursen

- vor der Veröffentlichung, auch ganz privat
- Lizenzen (CreativeCommons) verfügbar
- Strategie: unmittelbarer Nutzen






inhalte **Lernziel** HA Lehrer HA Student Metadaten

Case Study

Case studies describe authentic situations that students are confronted with in the form of a story.

The length of a case study may vary from a one page description of simple cases to complex cases expanding over 30 pages.

-  Material
-  Story of the case
-  Disputation Room

inhalte Lernziel **HA Lehrer** HA Student Metadaten

Preparation

The teacher selects the case and prepares all necessary documents and services.

Keine Dateianhänge oder Links vorhanden.

inhalte Lernziel HA Lehrer HA Student **Metadaten**

confrontation

Once student groups have been organized and informed generally, the case is presented.



- ◆ einfache und pragmatische Beschreibung einer **Lehr-/Lerneinheit**
 - mit Ziel und Inhalt
 - Übersicht: Überblick, Lernmaterialien, Dienste
 - Handlungsanweisung für Lerner
 - Handlungsanweisung für Lehrende [!]
 - Lehr-/Lernziele

- Blöcke verschachtelbar
- inspiriert von IMS Learning Design



- [-] Organisation
 - [-] Lehrerzimmer
 - [-] große Lernszenarien

angepasste Puzzlemethode

0 / ∞

Fallstudie Raum betreten

8 0/1

- Leittextmethode 1 / ∞
- Planspiel 0 / ∞
- Problemorientiertes Lernen 0 / ∞
- Projektmethode 1 / ∞
- Puzzle 2 0 / ∞
- Puzzlemethode 1 / ∞
- Simulation 0 / ∞
- strategische Problemlösung 0 / ∞
- Webquest 0 / ∞

- [-] kleine Lernszenarien
- [-] Projekte
 - Kooperativ gepflegte Nachschlagewerke

2 / ∞



- ◆ typische Handlungsmuster als **Didaktische Vorlage**
 - ohne Ziel und Inhalt
 - bekannte Lehr-/Lernmethoden
 - „große“ Lernszenarien:
z.B. Gruppenpuzzle, Leittext-Methode, Planspiel
 - „kleine“ Lernszenarien:
z.B. Blitzlicht, Brainstorming, Think-Pair-Square, Gruppenarbeit ...
 - Handlungsanweisungen für Lerner [!], für Lehrende [!]
- anzuhängen: Lernmaterialien, Dienste
- adaptierbar, z.B. in Präsenz oder Online



Nachschlagewerke - kooperativ pflegen und nutzen

- Autoren-Menü
 - Nachschlagewerke**
 - Logos & Bilder
 - Teilnehmer
 - Gruppen
 - Gruppen-Mailverteiler
-
- Koordinatoren-Menü
 - Nutzerregistrierungen
 - Benutzer-Verwaltung
 - Gruppenverwaltung

Listenansicht/Suche : **Nachschlagewerke / Wissenssammlung** Hilfesystem

Suche : [erweiterte Suche](#)

Titel	Hauptkategorie	Logo / Motivbild	Kurzbeschreibung
Blended Learning / Integriertes Lernen (Glossarbegriff)			Bedeutet so viel wie "Gemischtes Lernen" und meint die Kombination von internetbasiertem Lernen und Präsenzveranstaltungen im Rahmen von Lernszenarien.
metacoon (Technologien & Werkzeuge)			metacoon ist ein flexibles Open Source Framework. Es bildet die Grundlage der metacoon Produkt-Suite für <ul style="list-style-type: none"> • Lernmanagement (metastudy) • Alumniportal (metaalumni) • Careerservice (metacareer) • Wissensverwaltung (metaknow) • Projektorganisation (metaproject) • Inhalteerstellung (metaauthoring) Alle Module lassen sich einzeln oder kombiniert betreiben.
Blackboard (Technologien & Werkzeuge)			In Nordamerika und Europa weit verbreitetes LMS. Kurse mit Lern-Materialien und -Aktivitäten; Gradebook; Rollen- und Rechtekonzept; enthält Anteile eines LCMS
Ratgeber Multimediarecht für die Hochschulpraxis (Recht - Wissenssammlung)			Ratgeber Multimediarecht für die Hochschulpraxis, mit Inhalten zum Urheberrecht, Patentrecht und Onlinerecht mit Verträgen, Verwertungsmodellen und Rechtemanagement angeboten vom Centrum für E-Competence in Nordrhein-Westfalen.

[Eintrag erstellen](#)

[Liste als Excel-Datei herunterladen](#)

Hilfesystem [Hilfesystem](#)

Optionen

[Einträge pro Seite](#)

Kooperation mit DINI e.V. Deutsche Initiative für Netzwerkinformation



E-Learning



Aktuelles Kontakt

- Home
- Serviceangebote
- Gut zu Wissen
- Lernplattform
- Lerninhalte erstellen

E-learning » Gut zu Wissen » **Rechtliche Aspekte im E-Learning**

Suche : erweiterte Suche

Titel	Kurzbeschreibung
Ratgeber Multimediarecht für die Hochschulpraxis	Ratgeber Multimediarecht für die Hochschulpraxis, mit Inhalten zum Urheberrecht, Patentrecht und Onlinerecht mit Verträgen, Verwertungsmodellen und Rechtemanagement angeboten vom Centrum für E-Competence in Nordrhein-Westfalen.
Content-Lizenzen: Tutorial zur Nutzung der Creative Commons im Bildungskontext	PDF-Tutorials die bei der Nutzung von CC-Lizenzen helfen. Die Tutorials decken alle Phasen der Materialerstellung von der Planung bis zur Wiederverwendung ab.
Rechtsfragen bei E-Learning ein Praxis-Leitfaden	Rechtsfragen bei E-Learning Ein Praxis-Leitfaden von Rechtsanwalt Dr. Till Kreutzer
Podcast zum Thema „Rechtsfragen im Web“	Ein Podcast zum Thema „Rechtsfragen im Web – Urheberrecht, Persönlichkeits- und Datenschutz im Internet und Web 2.0 von Till Kreutzer im Rahmen der Ringvorlesung "Medien und Bildung"
Rechtliche Verankerung von E-Learning und E-Prüfung in Hochschulen	Von der DINI-AG E-Learning herausgegeben rechtliche Hinweise zur Verankerung von E-Learning in einer Hochschule, u.a. eine Empfehlung zur Verankerung von E-Prüfungen in einer Studienordnung, die verankert werden können.

Datensätze 1 bis 5 (von 5)

- Rechtliche Aspekte im E-Learning
- E-Learning Didaktik - Beispielszenarien
- E-Learning-Tools für die Lehrenden
- Erstellung & Verwaltung von E-Learning-Content
- Aufzeichnung von Veranstaltungen
- Hinweise auf Infoquellen und Veranstaltungen

kooperativ gepflegte Inhalte
von DINI + edu-sharing
+ von Hochschule
als Beratungsangebot
für Lehrende und Studierende



Rechteinstellungen für diesen Eintrag

Einfach Erweitert

Gruppe	lesen	ändern	löschen
Alle Raummitglieder	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DINI E-Learning AG - Gruppe	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Weimar / Erfurt Universität: E-L	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Web-Anzeige Erfurt-Uni	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Web-Anzeige Weimar Uni	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

keine Gruppe
 Alle Raummitglieder
 DINI E-Learning AG - Alle Gruppen
 DINI E-Learning AG - Gruppe Didaktik und Content
 DINI E-Learning AG - Gruppe Organisationale Fragen
 DINI E-Learning AG - Gruppe Technologien
 DINI E-Learning AG - Gruppe Überblick E-Learning
 Erfurt Universität - eLearning-Service
 NW-Administratoren
 NW-Autoren (alle Mitglieder)
 NW-Koordinatoren
 Web-Anzeige Erfurt-Uni
Web-Anzeige Weimar Uni
 Weimar / Erfurt Universität: E-Learning-Service

Speichern

Veröffentlichen auf einer Webseite durch jeweiligen Betreiber

Freigaben zum Ansehen, Mitmachen und nur Nutzung



- ◆ Einträge zu
 - **Technologien und Werkzeuge**
→ z.B. Standards für E-Learning, Lernplattformen, Autorenwerkzeuge (Animation, Aufzeichnung, Simulation, ...)
 - **Didaktik**
→ z.B. Kennzeichen technikerweiterter Lernszenarien, Typische Lehr-/ Lernszenarien (Methoden), Unterstützungsanlässe für Dozenten, für Studierende
 - **Content & Contenterstellung / -verwaltung**
→ z.B. Good Practice Beispiele, Content- und Repositorien-Netzwerke, Erstellung gut wiederverwendbarer Inhalte
 - **Recht**
→ z.B. Datenschutz, Persönlichkeitsrecht, Studienordnung & E-Learning, Urheberrecht
 - **Glossar**



- ◆ Unterstützungsanlässe für Dozenten
 - Welcome-Service für Dozenten
 - Aufzeichnung einer Vorlesung
 - Lehrveranstaltung überarbeiten
 - Lehrveranstaltung virtualisieren
 - [...] → bedarfsorientierte Ausrichtung von Beratung

UNTERSTÜTZUNGSANLÄSSE FÜR DOZENTEN

Lehrveranstaltung virtualisieren

Didaktik
Unterstützungsanlässe für Dozenten

Eine Lehrveranstaltung, die erfolgreich in Präsenz durchgeführt wird, soll mit Online-Anteilen neu gestaltet werden – wie sollte man vorgehen?

Lehrveranstaltung überarbeiten

Didaktik
Unterstützungsanlässe für Dozenten

Wenn Dozenten eine Lehrveranstaltung erneuern wollen, ist Unterstützung beim systematischen Vorgehen und bei der medialen Gestaltung willkommen – von der inhaltlichen Überprüfung des Curriculums bis zur innovativen methodischen Gestaltung

Aufzeichnung einer Vorlesung

Mit Podcasts und iTunes U wird



- ◆ Typische Lehr-/ Lernszenarien (Methoden)
 - Kurzbeschreibung, für „kleinere“ Methoden Kategorien
 - Zugriff auf Didaktische Vorlage in edu-sharing

Einzelansicht : Nachschlagewerke

Titel	Fallstudie
Bild	
Kategorie	Didaktik
Unterkategorie	Typische Lehr-/ Lernszenarien (Methoden)

Text

Fallstudien sind eine didaktische Lehr-, Lernmethode, die vorwiegend in der Berufsausbildung zum Einsatz kommen. Bei ihnen werden die Lernenden mit realen Situationen aus Unternehmen konfrontiert, für die sie dann in den sechs Schritten Konfrontation, Information, Exploration, Resolution, Disputation und Kolation Lösungsstrategien entwickeln müssen.

Entstanden ist die Fallstudie in Amerika. Dort wurde die „Case Study“ in Harvard ursprünglich bei der Ausbildung in der Rechtswissenschaft eingesetzt, bei der die Studenten mit realen Gerichtsfällen konfrontiert wurden. Durch den Bezug auf reale Situationen wird die praktische Anwendung theoretischen Wissens geübt.

Kommt vorwiegend in der Berufsausbildung zum Einsatz.



- ◆ spezielle **Editoren** für Lerninhalte und Lernarrangements
 - unter Rückgriff auf wieder verwendbare und anpassbare Inhaltskomponenten bzw. Vorlagen für erprobte Lernszenarien
- ◆ direkte **Anbindung von Lernmanagementsystemen**
 - plus Editor für Lernszenarien
- ◆ **Community-Bereiche**
 - zur Zusammenarbeit in Kollegen- und Fachgemeinschaften („Communities of Practice“)
- ◆ ein themenbezogenes **Informationssystem**
 - in Kooperation mit Partnern ständig ausgebaut



→ **Gestalten Sie mit!**



Vielen Dank !

CampusContent



E-Mail: michael.klebl@fernuni-hagen.de
Online: www.edu-sharing.net
Telefon : +49/2331/987-2789