

OSS im Unterricht 2008

Online-Lerninhalte produzieren mit Open Source Software

Andi Hieber & Othmar Wehle, LerNetz AG

Ablauf (1330-1530 Uhr)

- Vorstellungsrunde
- Unser Ansatz: «Use ICT to learn» oder «Wie entstehen mediendidaktisch sinnvolle Formate für den Unterricht?»
- Online-Lerninhalte produzieren mit OSS; LMS «moodle»: Voraussetzungen
- Produktion von Lernangeboten bei der LerNetz AG: «moodle» und «LernFragen» (Präsentation Beispiele)
- Wirtschaftliche Realitäten: Kosten, Preise und Akteure – Erfahrungen und Meinungen der LerNetz AG
- Abschliessende Diskussion (Alle)

Neue Lernmedienformate

- Die ICT bieten neue Möglichkeiten der Informationsvermittlung und der Lernarbeit.
- Lernen bleibt eine individuelle Leistung, kann aber mit Lernmedien (früher: „Lehrmittel“) unterstützt werden.
- Echte Lernmedien sind (medien-) didaktische Formate: Sie folgen formalem didaktischen Paradigma und setzen dies in eine mediengerechte Form um.
- OS bietet kreative Freiheiten in der Umsetzung.
- Beispiele:
E-Lesson/LernSet/LernUmgebung
Simulationen
Lernspiele etc.

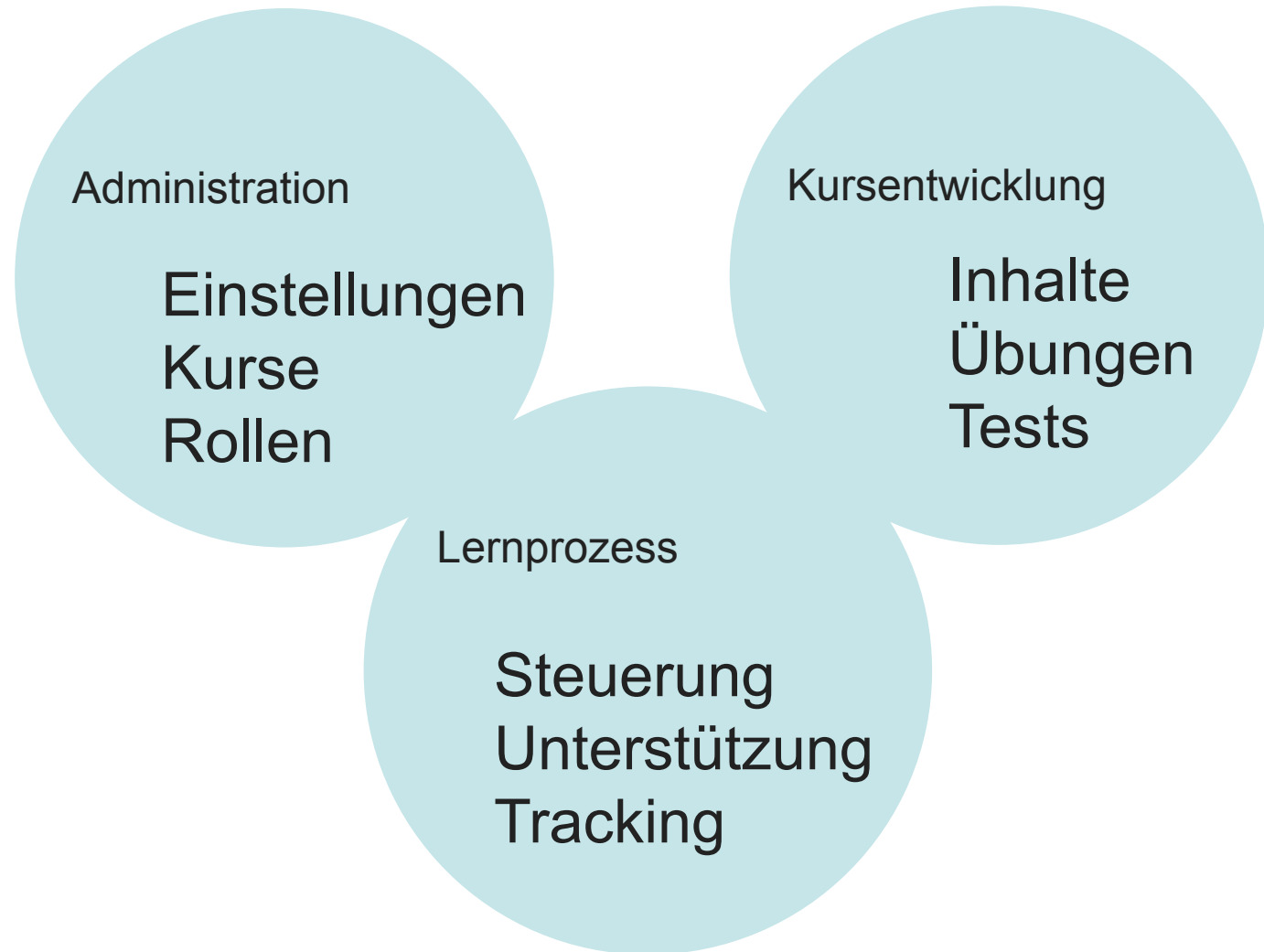
Open Source LMS



LMS (Learning Management System)

- Software-System, das Lernprozesse begleitet und über folgende Funktionen verfügt:
 - Eine Benutzerverwaltung (Anmeldung mit Verschlüsselung)
 - Eine Inhaltsverwaltung (Kurse, Dateiverwaltung)
 - Eine Rollen- und Rechte Vergabe
 - Kommunikationsmethoden (Chat, Foren)
 - Werkzeuge für das Lernen (Wiki, Whiteboard, Notizbuch, Kalender etc.)
 - Testmöglichkeiten, Erfolgsmessung und ihre Verwaltung
 - Die Darstellung der Kursinhalte, Lernobjekte und Medien in einem Browser.

LMS (Learning Management System)



Voraussetzungen

- Lerntheoretisch:
 - Lernszenarien, die den Bedürfnissen der Lernenden und der Lehrenden angepasst sind
- Technisch:
 - Server mit LMS, z.B. «moodle» als Basis
 - Gewährleistete Administration und Betreuung des LMS

Lernszenarien

- Drei zentrale Lernszenarien im E-Learning:
 - Distribution (Learning by distributing)
 - Kommunikation (Learning by interaktion)
 - Kooperation (Learning by collaborating)

Philosophie von «moodle»

Lernprozessunterstützung durch «moodle»:

- Lernprozesse können in «moodle» mit verschiedensten lerntheoretischen Hintergründen angelegt werden
- soziale, fördernde Pädagogik (Lernen ist ein sozialer Prozess)
- Lernen in der Gruppe (Interaktion am Lerngegenstand)
- Lernende setzen sich aktiv mit Lerninhalten auseinander —> Wissenskonstruktion

Produktionsablauf

- Abklärungen zu den zu vermittelnden Inhalten, Ziel-/ Nutzergruppe und deren Lernumfeld, der Rahmenvorgaben (z.B. Lehrpläne) sowie des jeweiligen Curriculum.
- Konzept, evtl. Demoversion
- Drehbuch, evtl. Pilotversion
- Gestalterische und technische Umsetzung
- Tests und Qualitätssicherung
- Betrieb , Unterhalt, Kommunikation

Beispiele

- Unitar
- SNB: «Iconomix»
- «Creaviva»
- E-Lesson «Versicherungen»
- LernSet «Eigene Meinung»
- LernSet «Vogelgrippe»

(Beispiel zeigen und Produktion dieses Beispiels erklären,
hinter die „Kulisse“ schauen;
—> eventuell Backend-moodle zeigen...)

Wirtschaftliche Realitäten

In Analogie zum Buch stellt sich die Frage: wer produziert Lernmedien?

Aktuelle Vorstellungen & Forderungen:

- Projekt „good pr@ctice“
- Entwicklungen im Verlagsbereich
- Entwicklungen der PH-Fachinstitute
- Haltung/Forderung LCH