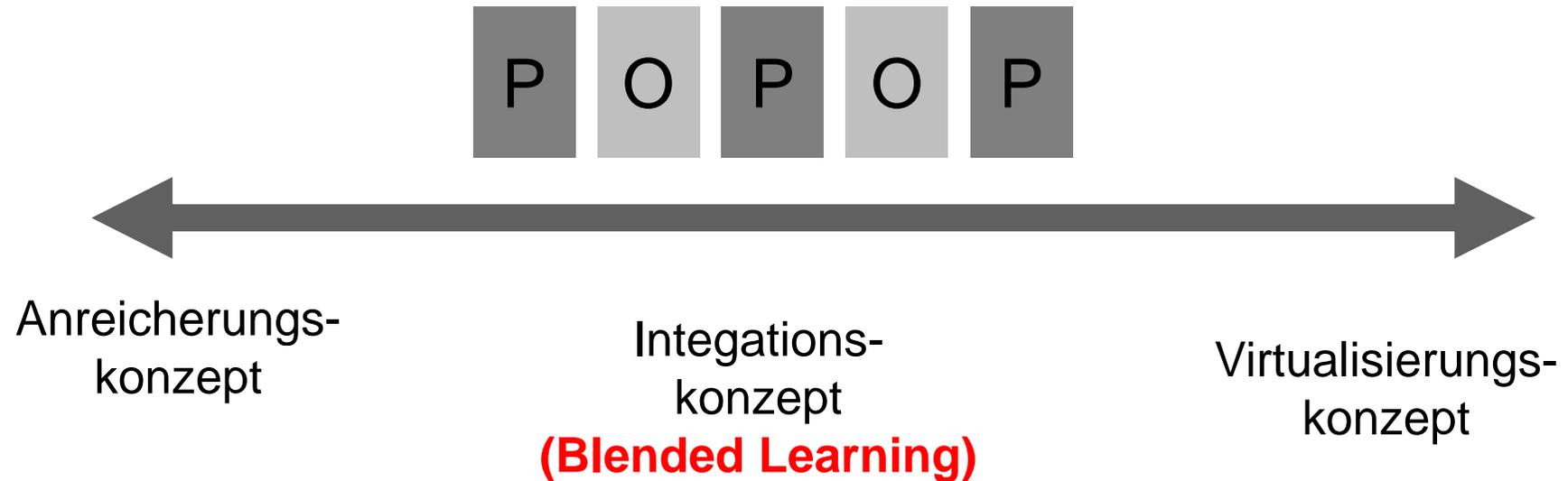


Neue Medien als Herausforderungen für die Didaktik in der Erwachsenenbildung

Claudia Bremer, studiumdigitale, Universität Frankfurt

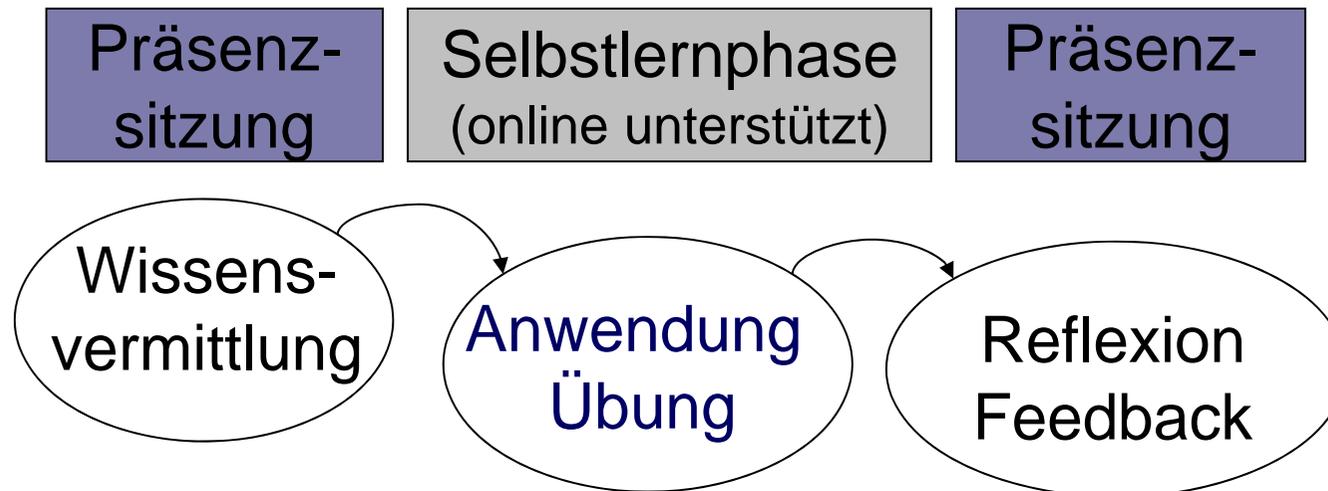
Neue Medien in der Bildung

eLearning-Szenarien

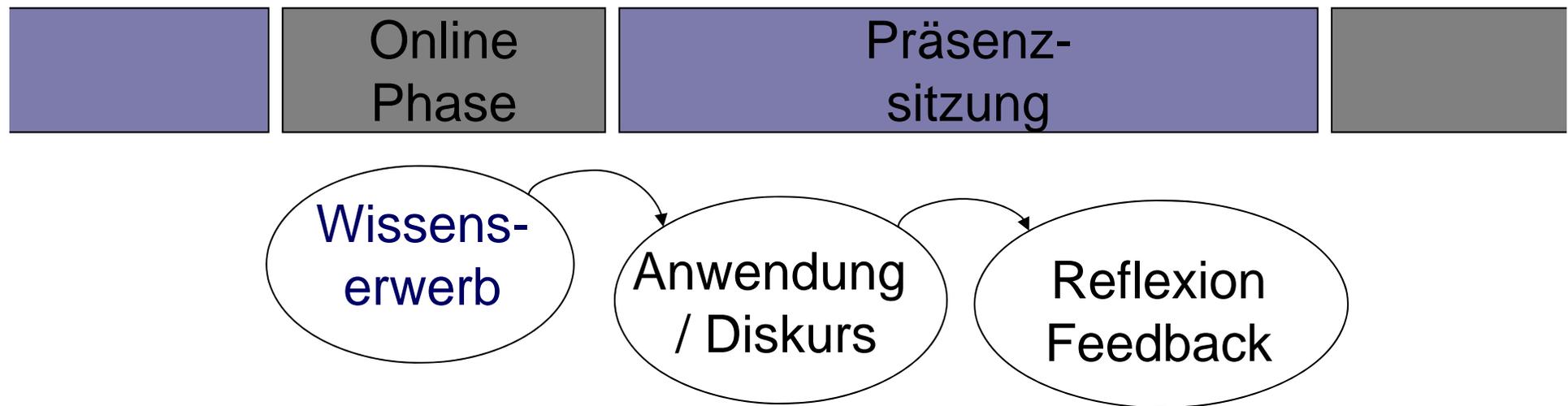


Blended Learning

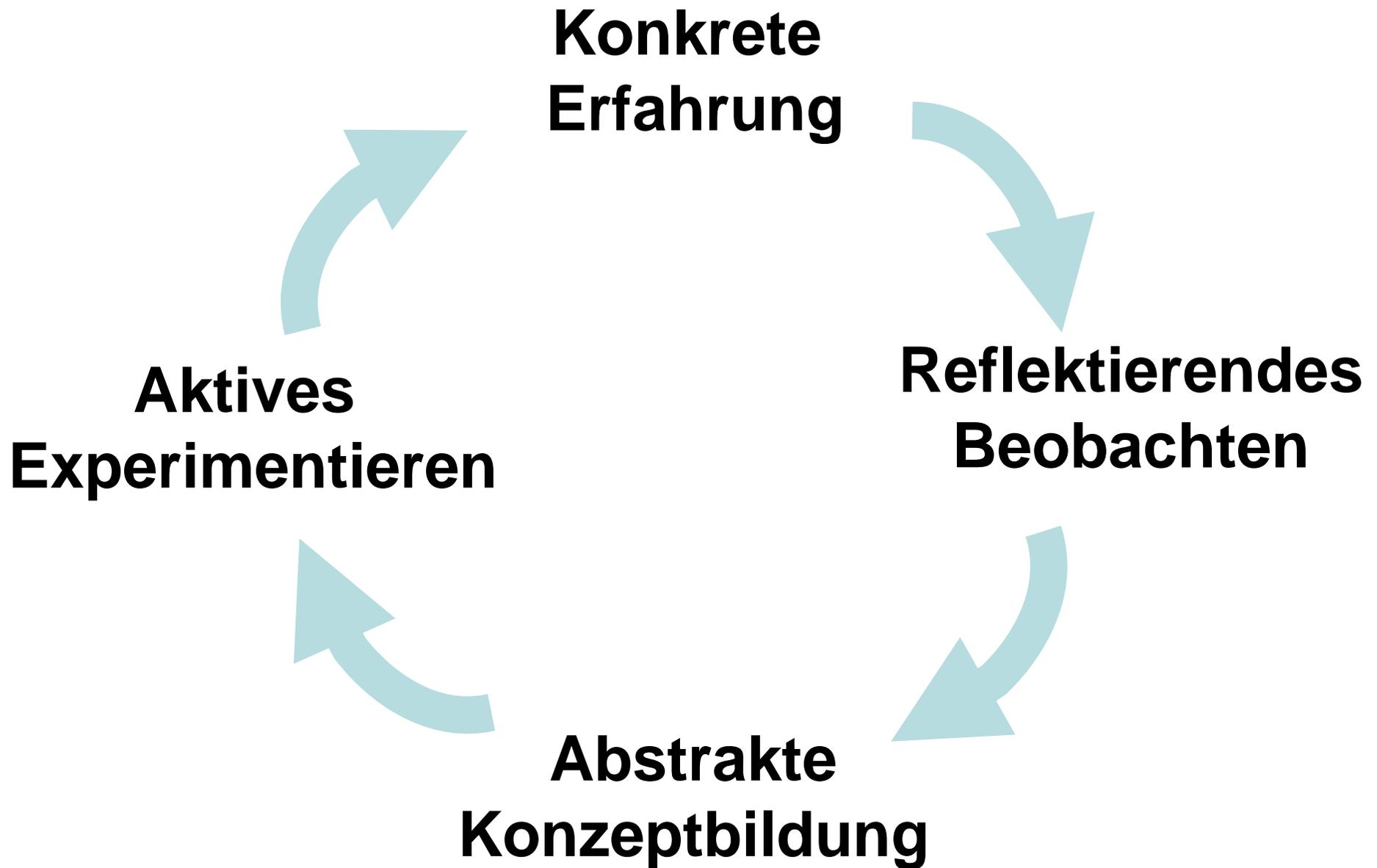
(Integrationskonzept)



Blended Learning (Integrationskonzept)



„Flipped“ oder „inverted classroom“



(Kolb's Learning Cycle)

Neue Medien in der Bildung

eLearning-Szenarien

**Online
Kurse**



Anreicherungs-
konzept

Integrations-
konzept
(Blended Learning)

Virtualisierungs-
konzept



Lektion 2: Gesetzliche Erlaubnis

Ausdrückliche Erlaubnis im Gesetz

Im folgenden Video-Vortrag bekommen Sie einen Überblick über die existierenden gesetzlichen Erlaubnisse.

Die gesetzlichen Erlaubnisse decken einzelne, eng definierte Anwendungsbereiche ab.



Beim Umgang mit gesetzlichen Erlaubnissen müssen Sie sehr genau darauf achten, wie weit die Erlaubnis tatsächlich reicht. Wenn Sie beim Lesen der Erlaubnis zu Ihren Gunsten großzügig sind, können Sie leicht in Schwierigkeiten geraten.





Lektion 2: Gesetzliche Erlaubnis

Ausdrückliche gesetzliche Erlaubnisse

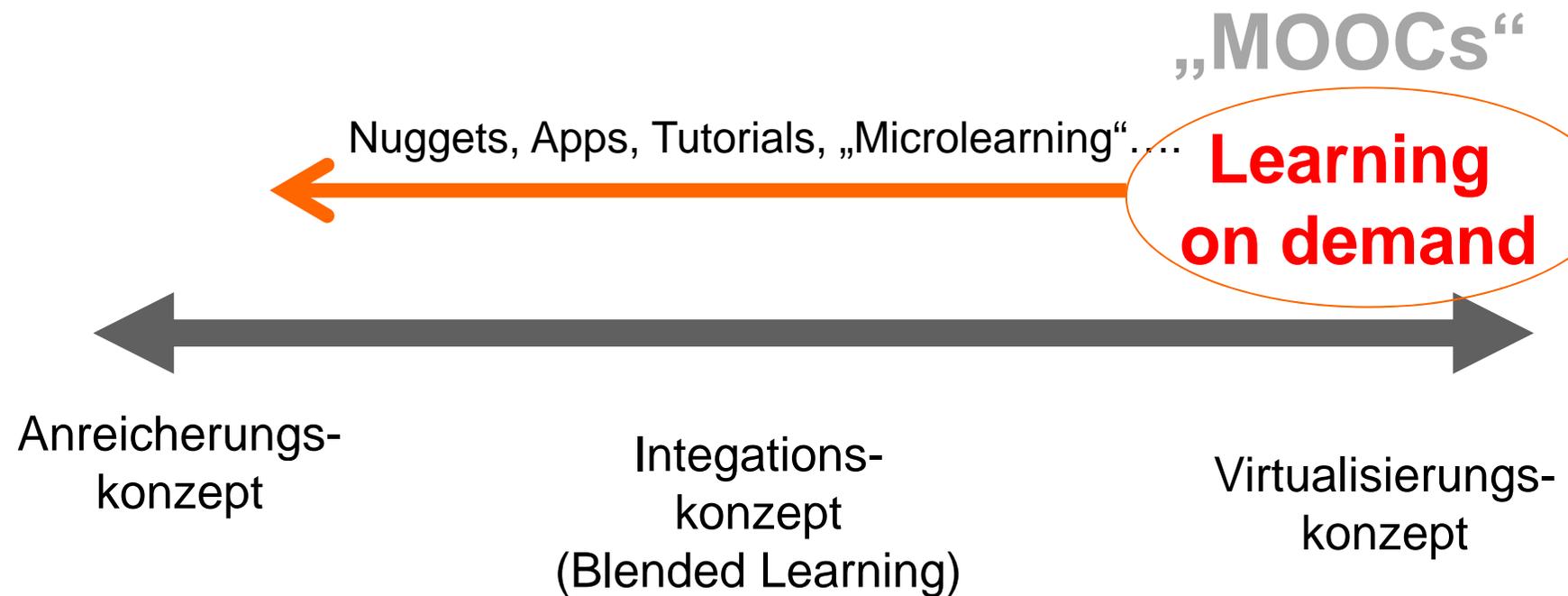
Eindeutige Erlaubnisse

Gibt es für die hier aufgeführten Fälle eine ausdrückliche gesetzliche Erlaubnis?

1. Zur Wahrung lebenswichtiger Interessen, z.B. bei einem Unfall, dürfen personenbezogene Daten an Ärzte weiter gegeben werden, ohne vorher eine Einwilligung einholen zu müssen.
2. Für den Betrieb einer Volkshochschule dürfen alle personenbezogenen Daten erhoben werden, die irgendwie dafür geeignet sein könnten.

[Antwort prüfen](#) | [Lösung anzeigen](#) | [Reset](#)

Szenarien



Szenarien

„MOOCs“

Anreicherungs-
konzept

Integrations-
konzept
(Blended Learning)

Virtualisierungs-
konzept

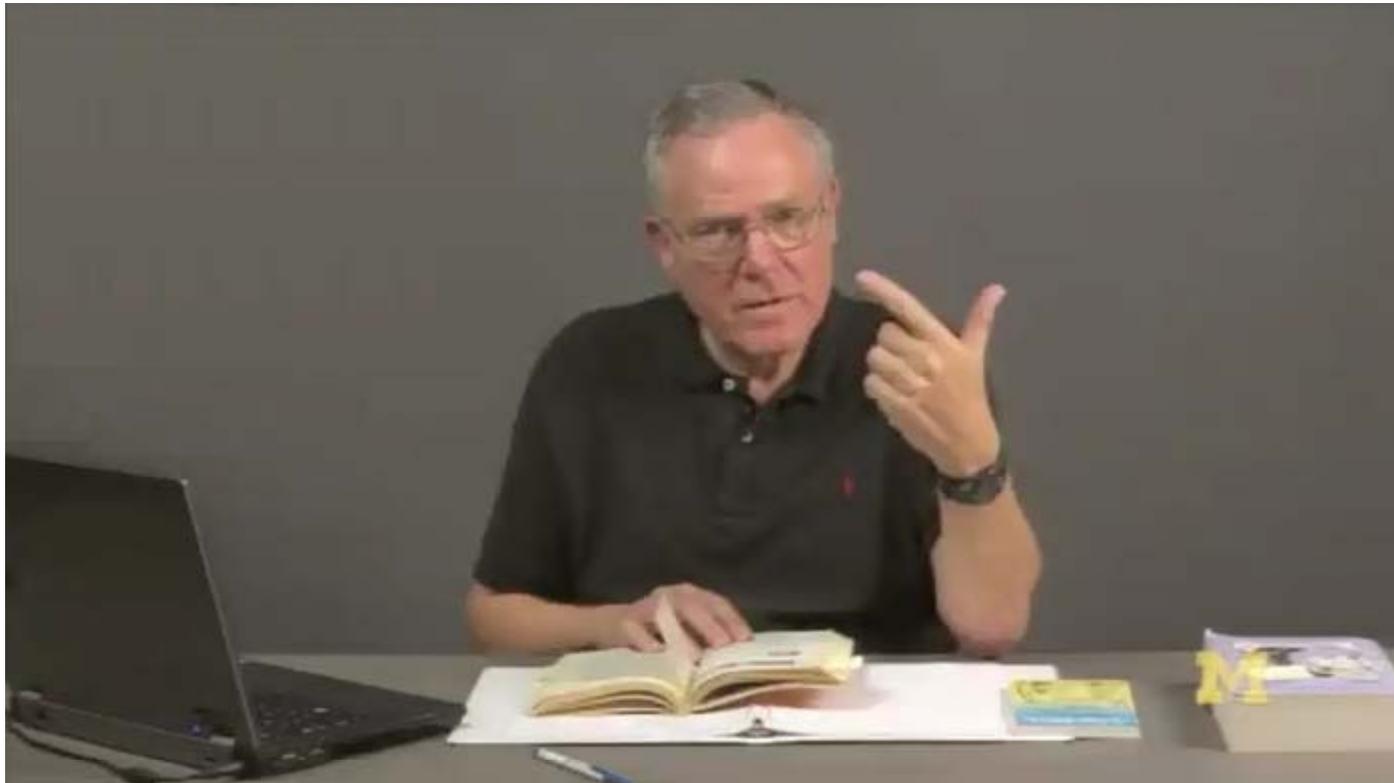
„MOOCs“ (Massive) Open Online-Courses

Massive ... ab 150+

Open ... Zulassung, Content, Tools..

Online ... online, **flipped mooc**

Courses



Kurs “Fantasy and Science Fiction“
von Eric S. Rabkin auf Coursera



Soziologie-Kurs
von Mitchell Duneier (Princeton) auf Coursera



Wöchentliche Diskussion mit Studierenden



The Future of Storytelling



Quelle: Video aus dem MOOC „The Future of Storytelling“
<https://www.youtube.com/user/officialStoryMOOC>

Video



Teilnehmer (146)

▼ Veranstalter (2)

Joachim Wedekind

Markus Schmidt

▼ Moderatoren (2)

Beat Döbeli Honegger

René Wegener

▼ Teilnehmer (142)

Alexander Frick

Alexandra Hammer

altenkim

Chat (Alle)

René Wegener: habe auch echo

DanielB: Ich höre auch ein Echo

Monika Weigand: Herr Wedekind ist viel leiser ...

Philipp Gebhardt: Hallo Susanne! Toll Dich hier zu treffen ;)

Markus Strobel: also ich hör ein rauschen

Gast 6: ja nun mit echo, seit dem zuschalten von herrn döbeli

Christian Rapp: Gruss aus Konstanz, Ton ist gut.

George Papa: Hier Berlin

DanielB: jetzt passt der Ton wieder

Folien Intro Tablet Computing



Themenblock Tablet Computing

07.05.2012 – 18.05.2012

Online-Event

Mittwoch, 09.05.2012, 17:00 Uhr

00:21

62:28

menu



OpenCourse 2012_3 - Mozilla Firefox

Webmail :: Posteingang (3154) | Programm | OpenCourse 2012 | OpenCourse 2012_3

connect8.iwm-kmrc.de/b7vxibo4d7d/?launcher=false&fcsContent=true&pbMode=normal

Teilnehmer (163)

- Veranstalter (2)
 - Joachim Wedekind
 - Markus Schmidt
- Moderatoren (2)
 - Beat Döbeli Honegger
 - René Wegener
- Teilnehmer (159)
 - Alexander Frick
 - Alexandra Hammer
 - Andrea Schallehn
 - Andreas Geiger
 - Andreas Jungen
 - Anne Thilloesen
 - annette schulze
 - Axel Meikies
 - Barbara
 - Bauer
 - bekai
 - Benedikt Sutter-Bonaparte
 - Bernie
 - bi-wi
 - Bildungsjunkie
 - Birgit Achterberg
 - Birte

Video

René Wegener | Beat Döbeli Honegger | Joachim Wedekind

Chat (Alle)

DanielB: @danielboller: stimmt, vielleicht gibt es auch Klassen, in denen es nicht geht

Bildungsjunkie: @Claudia GP Ich habe zwar überschaubare Gruppengrößen von Azubis (ca.16-20J., ca. 8TN), da funktioniert es prima mit den Smartphones. Sie dürfen sie zum Nachlagen nutzen, und sie tun sehr selten etwas anderes (aber ich kriegs natürlich auch schnell mit ;-)) in meinem Unterricht kann man sich nur schwer "ausklinken")

Monika Damm-Biedermann: das würde die Verlage "umbringen"

Bernie: provokante These: Wenn man die Ipad's schon im Kindergarten einführt, lernen die Kinder dann erst in der Schule, was ein Buch ist? ;-)

Frank Thissen: Die Schulbuchverlage denken in der Vergangenheit, siehe Didacta.

Claudia Bremer: @ Westebbe: ich glaube nicht, dass wir dann immer unbedingt flipped classroom machen sondern z.B. Vortrag/Einleitung, Anwendung am Tablet/Laptop, ggf auch in Gruppen, dann Reflexion im Plenum, ggf. durchaus Input im Klassenraum, aber eben auch Anwendung mit ggf. je nach Fach autom.Feedbackmöglichkeiten und dann Reflexion plenar.

Frank Thissen: @Monika Ist das schlimm?

Beat Döbeli Honegger: was würde die schulbuchverlage umbringen?

kfafe: Bei dem Chaos im Urheberrecht wird OpenAccess immer wichtiger für die Hochschulen

Bildungsjunkie: @Frank Thissen die Dadacta habe ich dieses Jahr als echte Enttäuschung empfunden

Inge Sachs: @Peter rave: Die Entwicklung der Technik geht leider sehr schnell voran. Das ist für eine Institution ein großes Problem.

Beat Döbeli Honegger: es wird auch in zukunft leute geben müssen, die das erstellen von content koordinieren

Frank Thissen: Die Verlage haben zur Zeit die Lizenz zum Gelddrucken. Und die Bücher werdden von Lehrern geschrieben.

Monika Damm-Biedermann: nur noch frei zugängige Materialien

Claudia GP: Ist Papier auch nicht billiger?

Mehrere Teilnehmer geben ein...

0:58:39/1:04:09

Start | Desktop | Bibliotheken | DE | 08:07

Open Online Course „Zukunft des Lernens“



Teilnehmeraktivitäten

jasminhamadehopco11
OpenCourse2011 – was mach ich drau?

Was tue ich hier?

16/06/2011 / jasminhamade

Zurück auf Los? Bitte nicht! Mehrwert und fertig

• learning, gehen robes, mehrtwert, opco11, raf appet, schulmeister

Erstmal muss das hier raus, dann wird gespielt. Ein paar Aussagen / Einstellungen aus dem Schulmeister-Vortrag kann ich bei allen guten Vorsätzen nicht unkommentiert lassen – auch wenn ich das wohl nicht sachlich fachlich unpolemisch hinbekommen werde...

Schockierendes Ergebnis: Viel Medienutzung v. a. bei Schülern mit schlechten Noten.
Aha. Und das soll was genau bedeuten? Medienutzung macht schlechte Noten? Oh Mann, erst dachte ich, ich verstehe diese Statistik Geschichten einfach nicht – aber jetzt bin ich mir immer sicherer, dass sie einfach nicht viel taugen... Also einen Ursache-Wirkungs-Zusammenhang kann ich hier nicht sehen. Das beinhaltet keine Aussage über das Potenzial von Medienutzung im Lernprozess, sage ich. Und meiner Meinung nach geht es ums Potenzial und wie wir es nutzbar machen können.

Blugging ist auch stark zurück gegangen.



LETZTE BEFRAGE

Zurück auf Los? Bitte nicht! Mehrwert und fertig

in mobilis.at/essays/fordest/38/3tasksion/

posterous

Iress's posterous

• Back to posts

May 26, 2011

#opco11 - 10: 5 Antworten zu "Was leisten Soziale Lernplattformen"

Dörte Giebel hat 5 Fragen zu Sozialen Lernplattformen gestellt.

Frage 1: Was können die Absolventen/Innen mitnehmen, wenn sie nach Abschluss der SLP entwichsen?
Dies würde ich in die Selbsterantwortung der Lerner legen.

Frage 2: Wie gelingt Community Building diesseits der kritischen Masse?
Die Frage muss, man denke ich, abhängig machen von Kontext: Schule, Studium, Unternehmensinternem oder Weiterbildung bei einem der vielen Anbieter.
Ich konzentriere mich mal auf die letzten beiden Punkte: Communitybildung ist stark von der Anzahl der Teilnehmer abhängig. Diese kritische Masse wird in den normalen Bildungsangeboten (nicht-opco-Angebote) nie erreicht. Das bedeutet, dass wir in den Seminaren oder Kursen nur eine Community simulieren. Es werden zwar die Social Networking Tools eingesetzt, aber eine echte "Vernetzung" gibt es da nicht. Aber, ich stelle mir vor, dass es eine übergeordnete Community gibt, zu welcher jeder Zutritt hat, und über

CROSSMEDIA-KOMMUNIKATION-BLOG

[Blog-Homepage >>](#) [Impressum >>](#)

← Lernszenario: Mediengestützte Simulation in der dualen Ausbildung

Mein Lieblingsspiel? Der Open Course, was sonst

Publiziert am 12. Juni 2011 von [Sabine Hueber](#)

Woche 7 (13. – 19. Juni): Müssen wir wieder spielen lernen? Game-Based Learning

Ich war noch nie ein Fan von mal von komplexen Regelspielen in größeren Gruppen. Irgendwie habe ich mich bei den meisten gelangweilt. Die Hauptbeschäftigung bestand bei solchen Spielen darin, zu Sitzen und zu warten bis man wieder an der Reihe war, um Handlungen zu vollführen, in denen man für sein Leben nicht wirklich einen höheren Sinn entdecken konnte. Zumindest mir verweigerte sich die Erkenntnis eines Sinnes häufig hartnäckig. Ich möchte nicht alle Spiele über einen Kamm scheren, aber irgendwie schien mir das bei vielen Spielen verschwendete Zeit gewesen zu sein.

Hier bloggt **Sabine Hueber**

Mein Motto: Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile.

Suchen

Letzte Kommentare

[Andrea Brücken](#) bei [Mein Lieblingsspiel? Der Open Course, was sonst](#)

twitter #opco11 Startseite Profil Nach

← Zurück zum Start [+ Diese Suche speichern](#)

Ergebnisse für #opco11

Tweets · Top ▾

 **designeon** Sabine Hueber
@tricider toller Service! :-)) "Was können wir noch besser machen?". Einfach den Hashtag #opco11 eingeben + Tweets von letzter Woche lesen
vor 8 Minuten

 **dunkelmunkel** Christian Spannagel
RT @empeiria: @dunkelmunkel Guten Morgen, Herr Kapellmeister! :-)) #opco11 -> Guten Morgen! *tuscht*
vor 16 Minuten

 **dunkelmunkel** Christian Spannagel
Es wird schon geübt für das ITG-Festival! Jetzt mit einsteigen!
[Ein Festival der ITG: Meine opco11-Session « crisp's virtual comments](#)
und
[Benutzer:Cspannagel/opco11 - Wikiversity](#)

#opco11
vor 17 Minuten

 **designeon** Sabine Hueber
#opco11 Falsch... Web 2.0-Regeln sind anders: Ich werde bei Konzert 1 mitmachen! :-)))
vor 29 Minuten

Digital Badges



Digital Badges



Beobachter

Regelmäßiges Verfolgen der Themendiskussionen; Teilnahme an bzw. Rezeption der Aufzeichnungen von mindestens 4 Online-Events



Kommentator

Mindestens drei Beiträge zu unterschiedlichen Themenblöcken im Laufe des opco; möglich sind Blogbeiträge, Audioboos, Grafiken/ Fotos, Videos usw.



Kurator

Zwischenbericht und Endzusammenfassung zu einem Themenblock sowie am Ende des opco12 eine Einordnung dieses Themenblocks in den Gesamtkurs (also insgesamt 3 Texte)

Open educational resources





Creative Commons



Namensnennung



Namensnennung-KeineBearbeitung



Namensnennung-NichtKommerziell



Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung



Namensnennung-NichtKommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen



Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen



CC your EDU

beta

Home Die CC Idee CC finden CC Seiten CC erstellen CC veröffentlichen CC wählen CC verbreiten Über Blog

CC finden

Wichtige Adressen, was findet man wo, Suchstrategien etc. – *Noch im Aufbau*

CC lizenzierte Materialien findet man über das ganze Internet verstreut. Nur wenige Seiten bieten ihre Inhalte direkt CC lizenziert für Bildung an (*siehe [CC Seiten](#)*). Wo und wie man am geschicktesten danach sucht, hängt nicht zuletzt davon ab, was man sucht. Die für viele erste Wahl zur Suche ist Google. Im Fall von Mediendateien (Audio, Video, Bild) macht es meist mehr Sinn, direkt auf spezialisierten Webseiten zu suchen.

CC finden über Suchmaschinen



CC-your-edu von [Damian Duchamps](#) steht unter einer [Creative Commons Namensnennung 3.0 Unported Lizenz](#).

[@cc_your_edu](#) folgen

CC Tools

- [Open Attribute](#)

OER

- [Bildungsbündnis Open-Content](#)
- [Freie Bildungsmedien](#)
- [Medienwerkstatt: Freie Medien](#)



Trends im eLearning Horizon Report

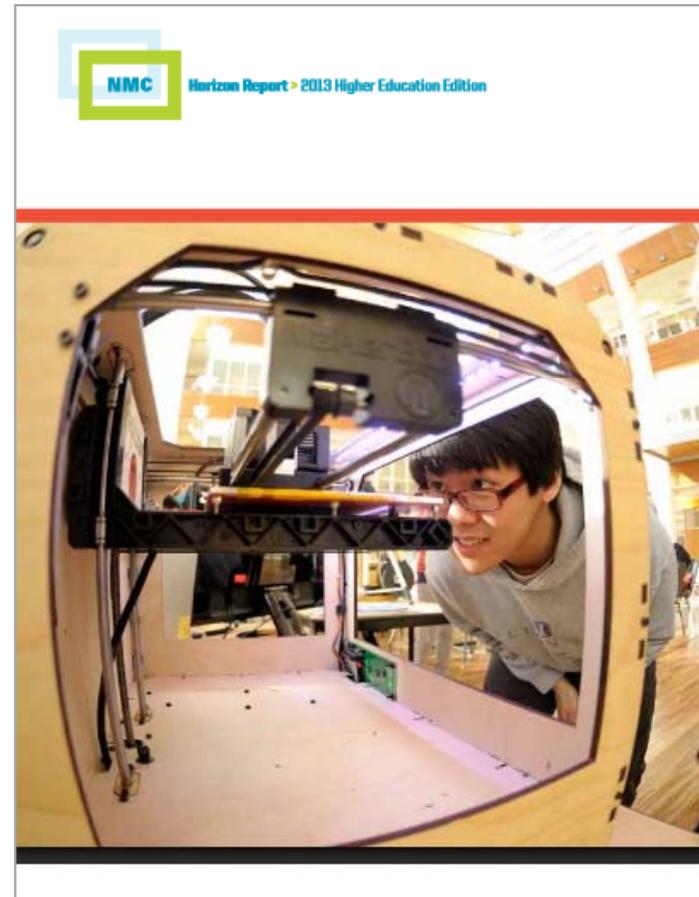
Quelle:

New Media Consortium (NMC) und
EDUCAUSE Learning Initiative (ELI)

Deutsche Version:

Multimedia Kontor Hamburg

<http://www.mmkh.de/newsmaterial/materialdownloads.html>



Horizon Report 2012

1 Jahr oder weniger

Mobile Apps
und **Tablet Computing**

2 bis 3 Jahre

Learning Analytics und **Game Based Learning**

4 bis 5 Jahre

Gestenbasiertes Lernen und **Internet of Things**

Horizon Report 2013

1 Jahr oder weniger

Massive Open Online Courses
und **Tablet Computing**

2 bis 3 Jahre

Learning Analytics und **Games/Gamifizierung**

4 bis 5 Jahre

3D Printing und **Wearable Technology**

Horizon Report 2014

1 Jahr oder weniger

- Flipped classroom
- Learning Analytics

Trends im Zeitraum 2-3 Jahre

**Zunahme von datengetriebenem
Assessment und Lernen**

Kontakt

Claudia Bremer
studiumdigitale
Universität Frankfurt
www.studiumdigitale.de
www.bremer.cx