

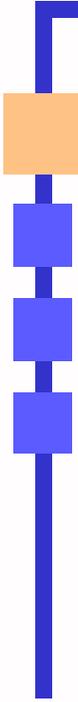
eLearning

Die Zukunft der Weiterbildung?
Formen - Aspekte – Entwicklungen

Claudia Bremer
Universität Frankfurt/Main

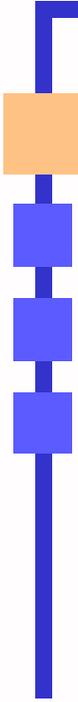
eLearning

- Anwendungsbereiche
- Anwendungsszenarien, Formen
- Aspekte
- Ausblick: Weiterentwicklungen



Anwendungsbereiche

- Schulische Bildung
- Berufliche Bildung
- Hochschulbereich
- Politische Bildung
- Weiterbildung



Anwendungsbereiche

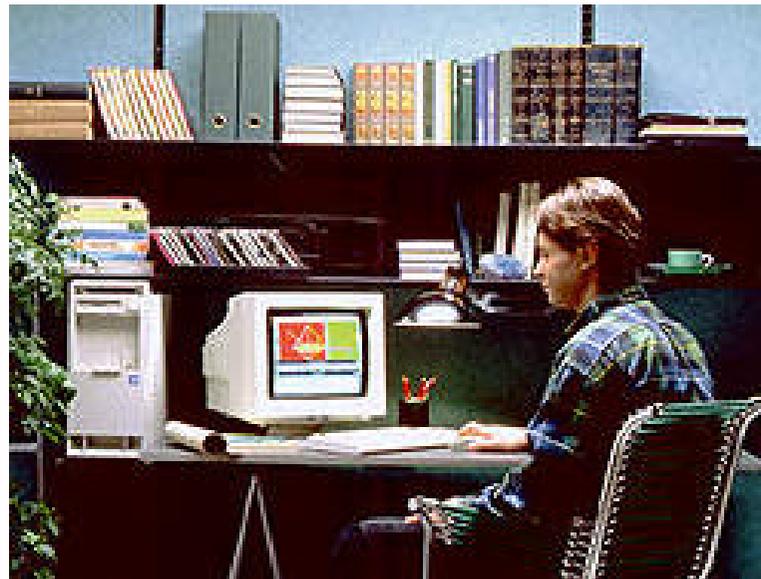
Einsatzgebiete:

- Vorrangig IT-Standardanwendungen
- Kaufmännische Fachkompetenz
- Fremdsprachen
- IT Geschäftsprozesse

Weniger: Personale, soziale Softskills, Qualitätssicherung und Rechtsfragen

Anwendungsszenarien

Selbststudium



Anwendungsszenarien

Teletutoring



Anwendungsszenarien

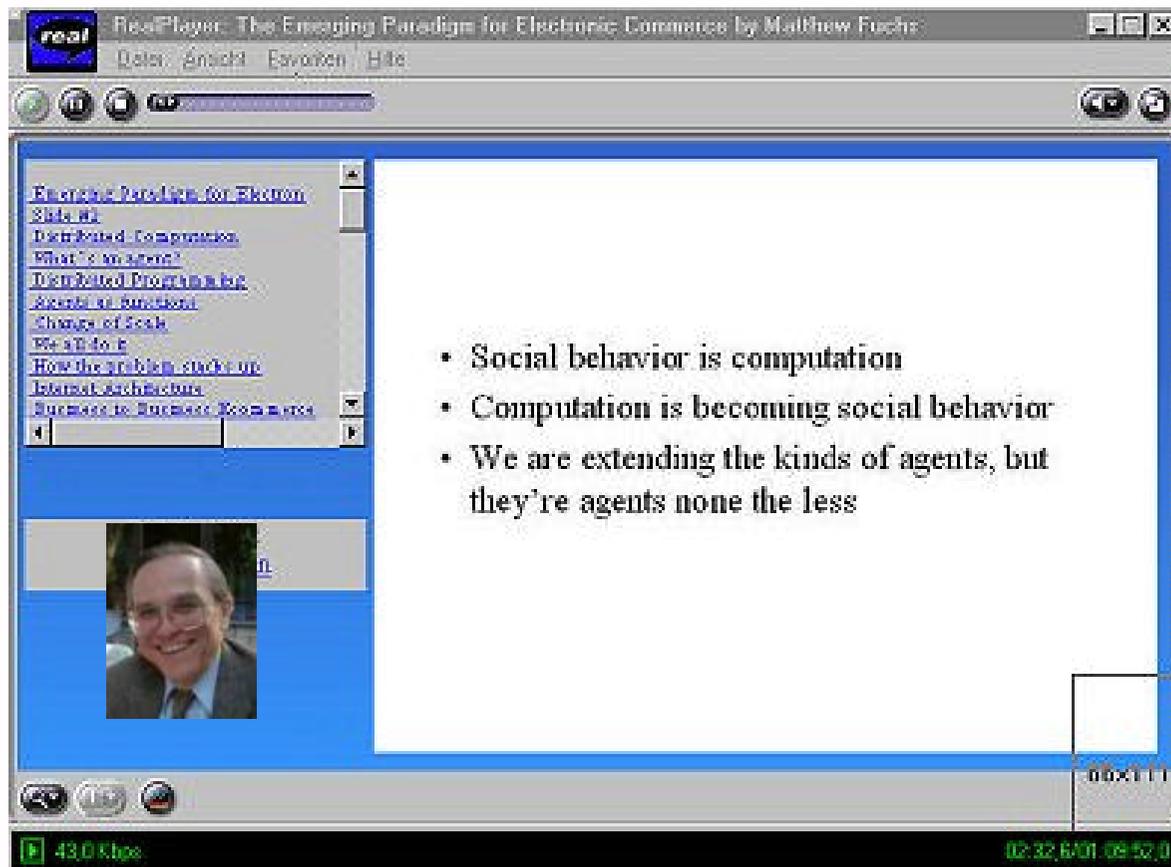


Webbasierte Seminare



Anwendungsszenarien

Online Vorlesung / Vorträge

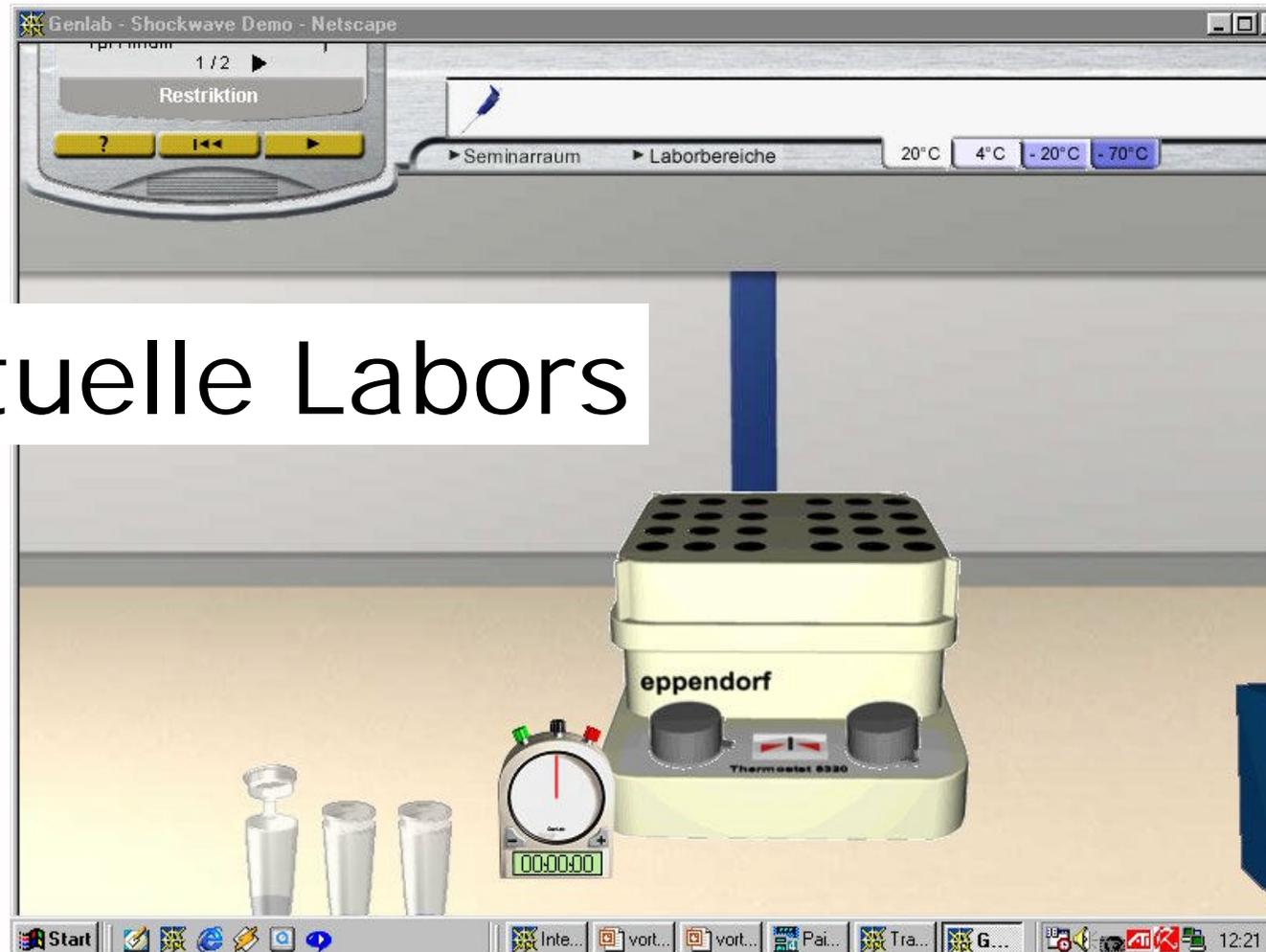


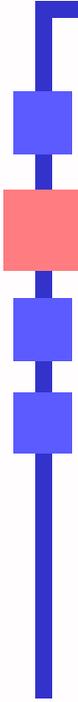
The screenshot shows a RealPlayer window titled "RealPlayer: The Emerging Paradigm for Electronic Commerce by Matthew Fuchs". The window contains a presentation slide with a table of contents on the left and a list of bullet points on the right. The table of contents includes: "Emerging Paradigm for Electronic Commerce", "Distributed Computation", "What's to come?", "Distributed Programs for Search and Auction", "Change of Scale", "We all do it", "How the problem stacks up", "Internet architecture", and "Success to Success: E-commerce". The bullet points on the slide are: "Social behavior is computation", "Computation is becoming social behavior", and "We are extending the kinds of agents, but they're agents none the less". A small video window in the bottom left corner shows a man with glasses and a suit. The RealPlayer interface includes a menu bar (Datei, Ansicht, Favoriten, Hilfe), a toolbar with play, stop, and volume icons, and a status bar at the bottom showing "43.0 Kbps" and "02:32,6/01:09:52,0".

- Social behavior is computation
- Computation is becoming social behavior
- We are extending the kinds of agents, but they're agents none the less

Anwendungsszenarien

Virtuelle Labors





Anwendungsszenarien

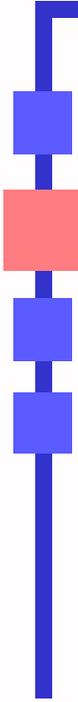
Zwei Trends:

- ▶ „Learning on demand“
- ▶ „Blended Learning“

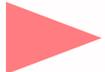
Anwendungsszenarien

▶ „Learning on demand“

Arbeitsplatznahes Lernen nach Bedarf, bald in Verbindung mit Wissensmanagementsystemen



Anwendungsszenarien



„Blended Learning“

Kombination von Präsenz- und online Phasen im Wechsel. Ziel:

- Steigerung der Motivation,
- Persönliches Kennenlernen
- Gruppenbildung

Anwendungsszenarien

▶ „Blended Learning“

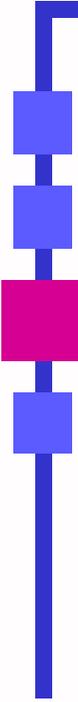
1. Treffen

Online
Phase I

2. Treffen

Online
Phase II

Abschluß-
treffen



Aspekte

Besonderheiten der
netzbasierten Bildung

Aspekte – Besonderheiten der netzbasierten Bildung

- ▶ Fehlende Mimik, Gestik und Körpersprache
- ▶ Verschiedene Lernpfade, Lernstile, Medienangebote, ...
- ▶ Asynchrone, synchrone Medien
Push/Pull - Medienmix

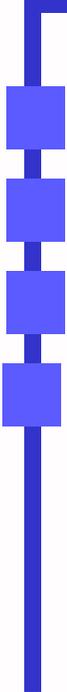
Ausblick: Weiterentwicklung

Wachstumszahlen:

Anstieg des eLearning Anteils
an dem Weiterbildungsbudget
von 12,2% auf 25% in 2004

(Quelle MMB/PSEPHIS Studie im Auftrag von KPMG)

Integration in Unternehmens-
kommunikation und Wissens-
management (Lernplattformen)



Kontakt

Claudia Bremer

Universität Frankfurt/Main

Mail: mail@bremer.cx

WWW: www.bremer.cx

WWW: www.edulinks.de