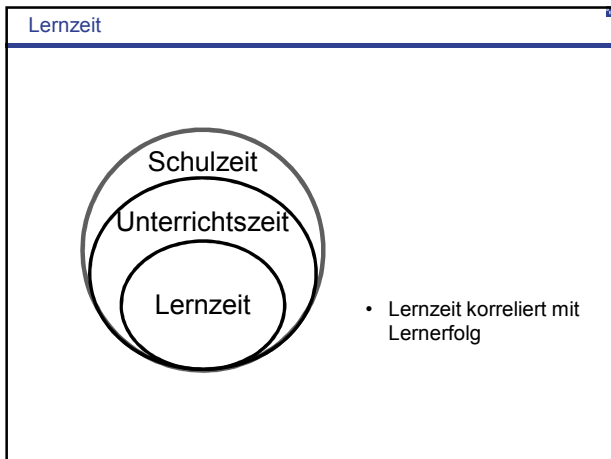
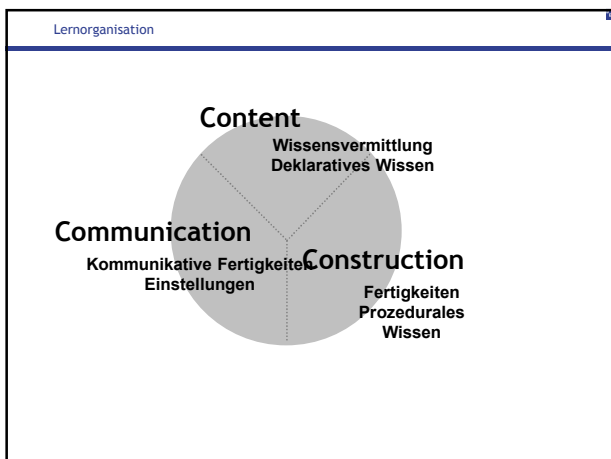
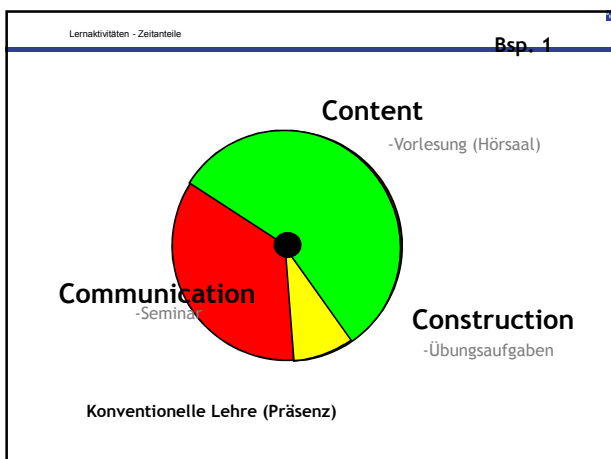


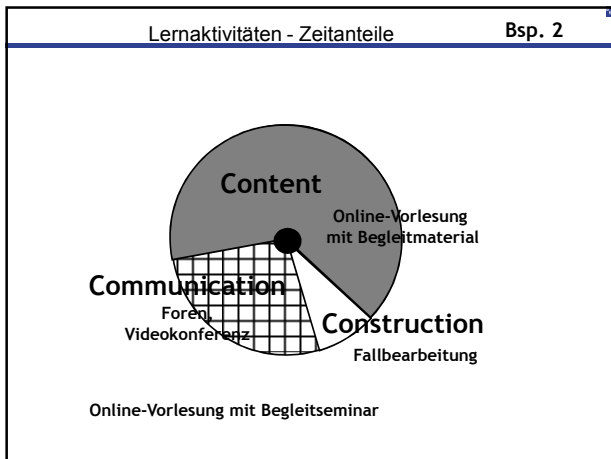
Lernorganisation

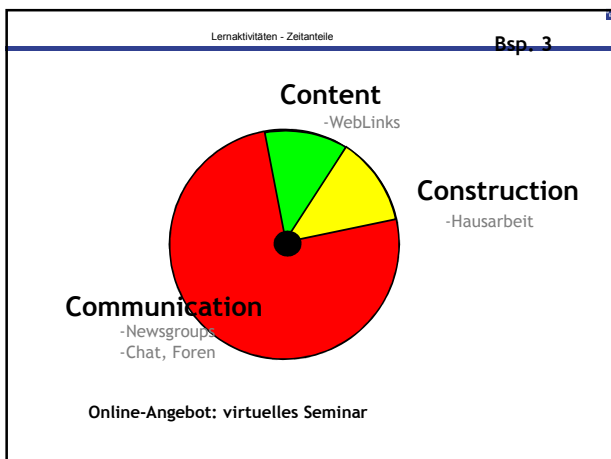
- zeitlich
- räumlich
- sozial

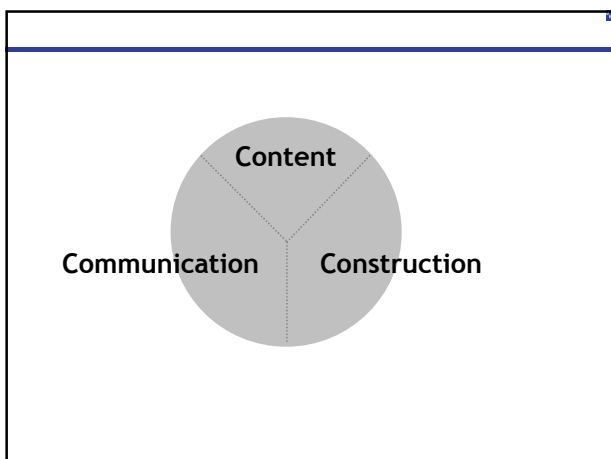










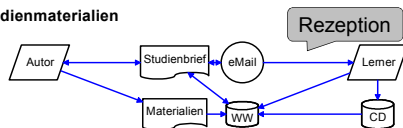


Taktung

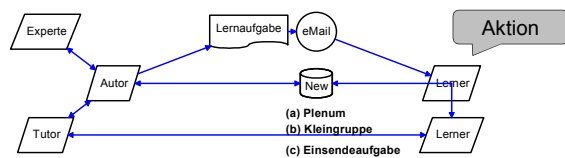
- feste Taktung
- Bandwagon (neue Lerngruppe nach Anmeldung von n Tn)
- Pingpong (Lerngruppe erhält Zugriff auf die nächsten Materialien, wenn vorherige Aufgaben bearbeitet.)
- Kontrakt-Lernen (individuelle oder gruppenbezogene Vereinbarung über die zeitliche Distribution.)
- offener Zugriff (Inhalte wahlfrei abrufen, Lerngruppen können dabei nicht gebildet werden.)

2 Komponenten

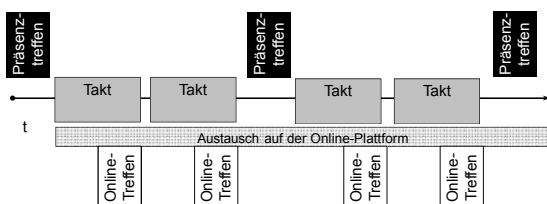
(1) Studienmaterialien



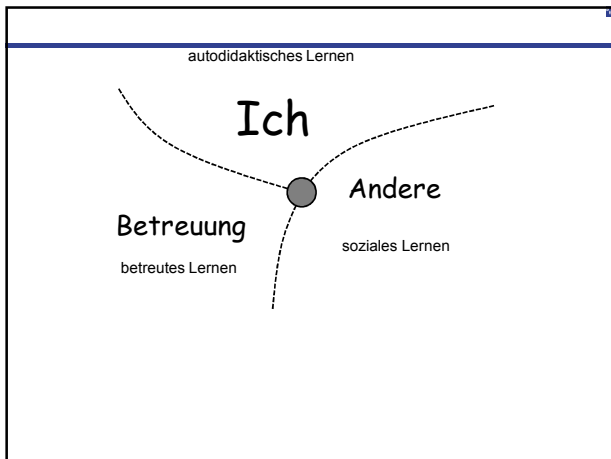
(2) Lernaufgaben

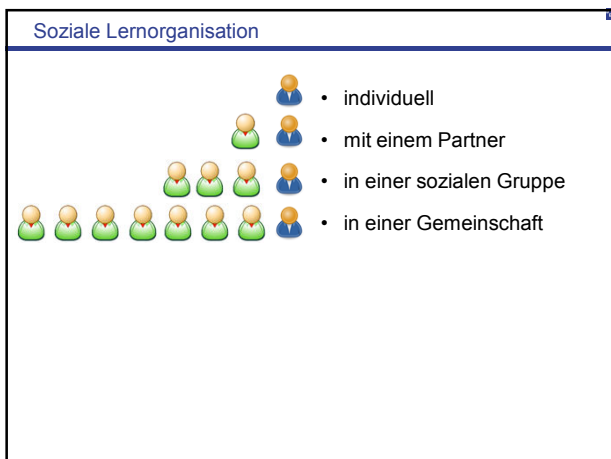


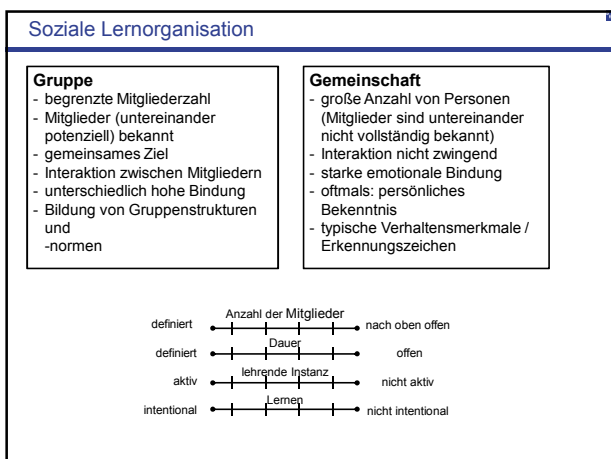
Blended Learning



- Takt, z.B. 3 Wochen
- Präsenztreffen und Online-Phasen





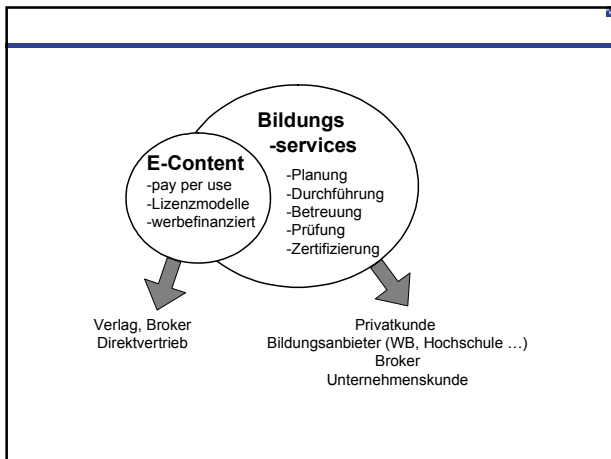


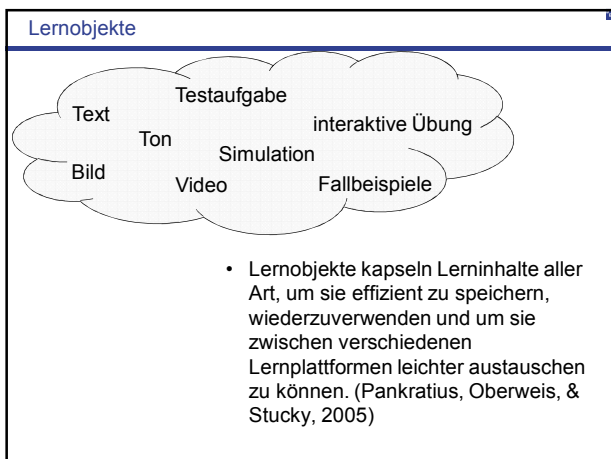


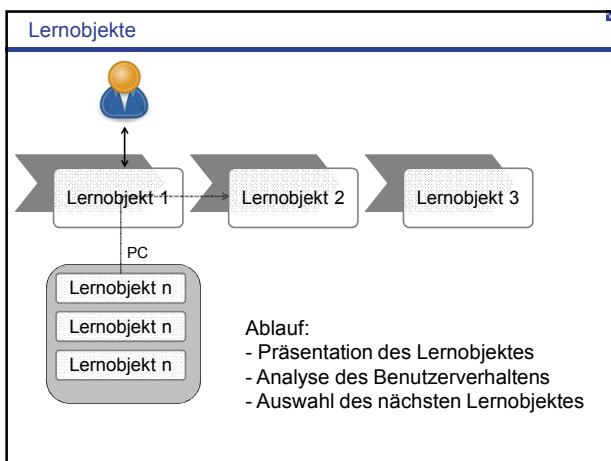


Problem: Wiederverwertbarkeit

- hohe Kosten für Erstellung von E-Learning Contents
- nur einmalige / lokale Nutzung: keine Effizienz
- psychologisches Problem: mangelnde Akzeptanz von „fremden“ Contents
- technisches Problem: Übertragbarkeit
- Konsequenz: mangelnder Erfolg von E-Learning







SCORM-Objekt

ZIP imsmanifest.xml

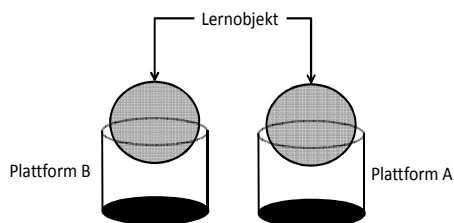
/data	Audio (mp3)
	Video (swf)
	Bilder (jpg)
	weitere Ressourcen

/scorm_support

Learning Object Metadata (LOM)

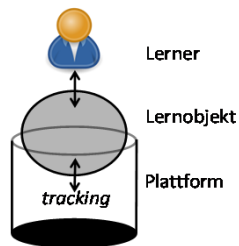
- *General* – allgemeine Informationen (Titel, Sprache, Schlagworte, Themen, Struktur, Niveau)
- *Lifecycle* – Versionsgeschichte und aktuelle Fassung
- *Meta-Metadata* – Informationen über die Metadaten selbst
- *Technical* – technische Merkmale (Format, Größe, Ort)
- *Educational* – didaktische Merkmale (Typ der Interaktivität, Typ der Lernressource, Level der Interaktivität, semantische Dichte, vorgesehene User-Rolle, Kontext, vorgesehene Alter der Zielgruppe, Schwierigkeitsgrad, Lernzeit, Beschreibung, Sprache)
- *Rights* – Copyright und Nutzungsbedingungen
- *Relation* – Beziehung zu anderen Lernobjekten

1. Wie können Lerninhalte übertragen werden?



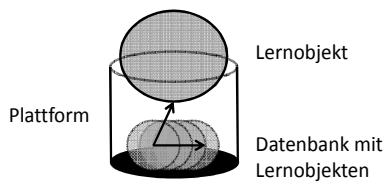
- Austausch von Lernobjekten

2. Wie können Reaktionen der User erfasst werden?



- User-Tracking bei Lernobjekten

3. Wie können Inhalte sequenziert werden?



- Sequenzierung von Lernangeboten

Wiederverwertbarkeit

- **Austausch:** Lerneinheiten als Lernobjekte zwischen Plattformen austauschen
- **Tracking:** Interaktionen des Lernenden mit Lernobjekt erfassen und Lernplattform übergeben.
- **Sequenzierung:** Reihenfolge, mit der Lernobjekte dem Lernenden präsentiert werden, auf der Basis von Metainformationen der Lernobjekte erzeugen (z. B. von leichten zu schweren Lernobjekten)