




---



---



---



---



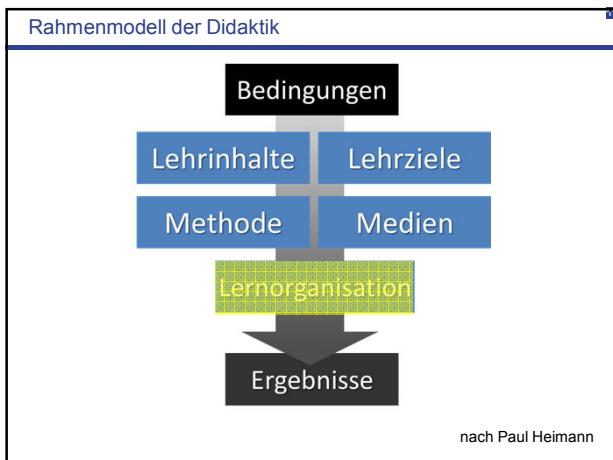
---



---



---




---



---



---



---



---



---



---

- Lernorganisation
- zeitlich
  - räumlich
  - sozial

---



---



---



---



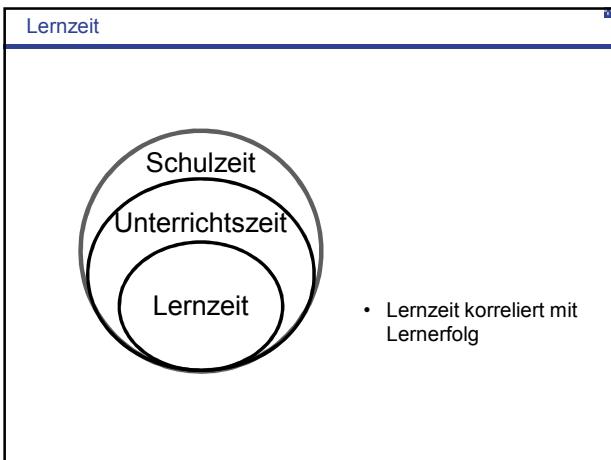
---



---



---




---



---



---



---



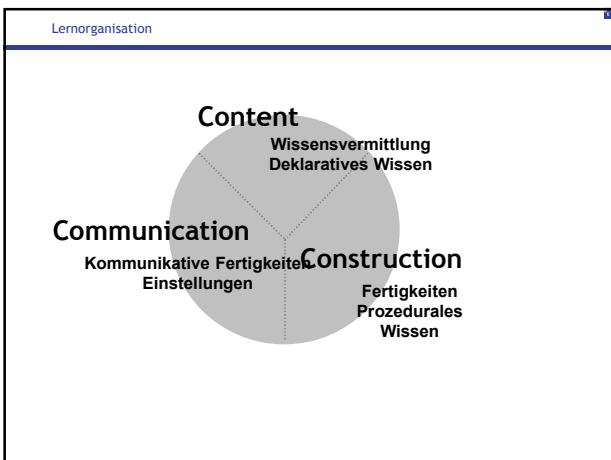
---



---



---




---



---



---



---



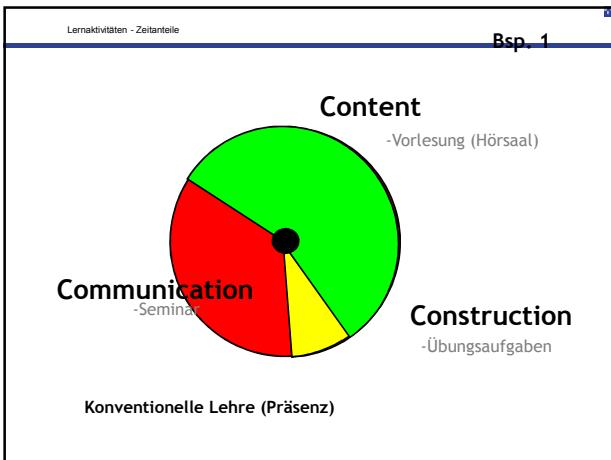
---



---



---




---



---



---



---



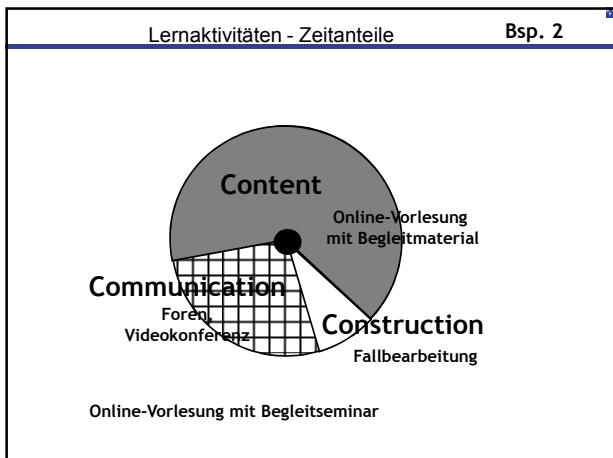
---



---



---




---



---



---



---



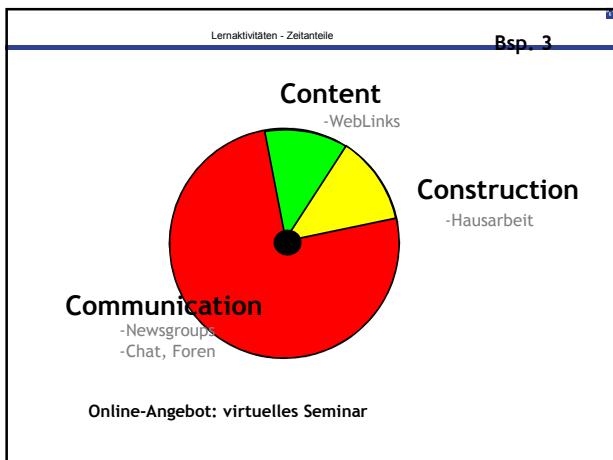
---



---



---




---



---



---



---



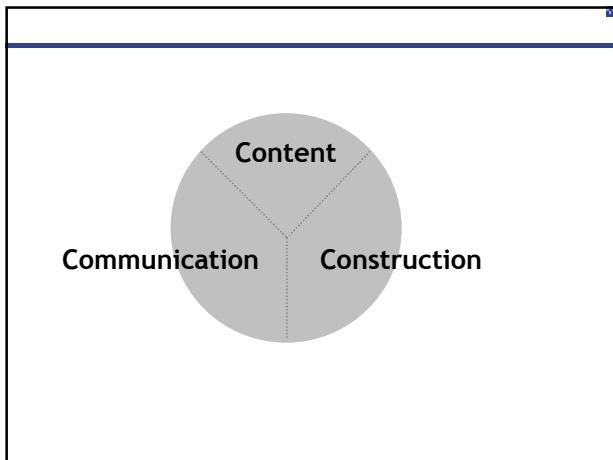
---



---



---




---



---



---



---



---



---



---

**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.)

---



---



---



---



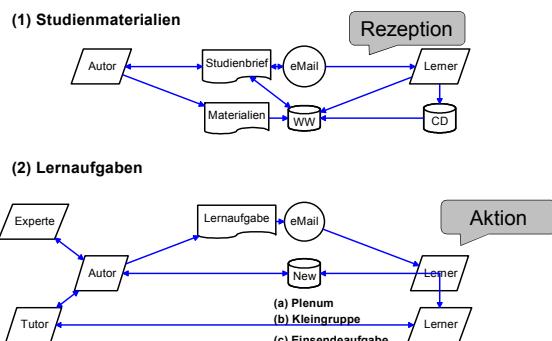
---



---



---

**2 Komponenten**


---



---



---



---



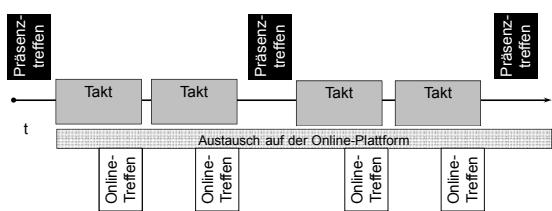
---



---



---

**Blended Learning**

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

---



---



---



---



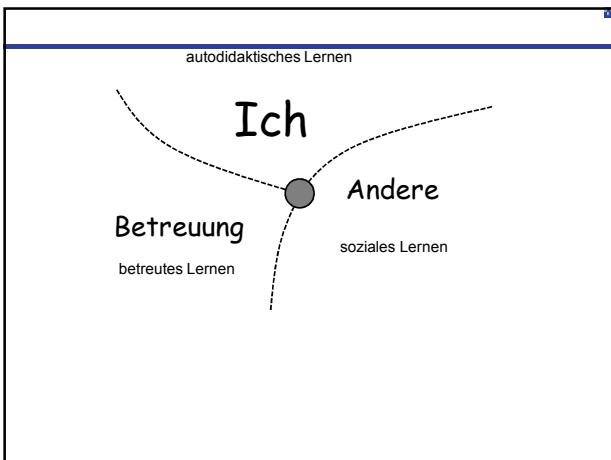
---



---



---




---



---



---



---



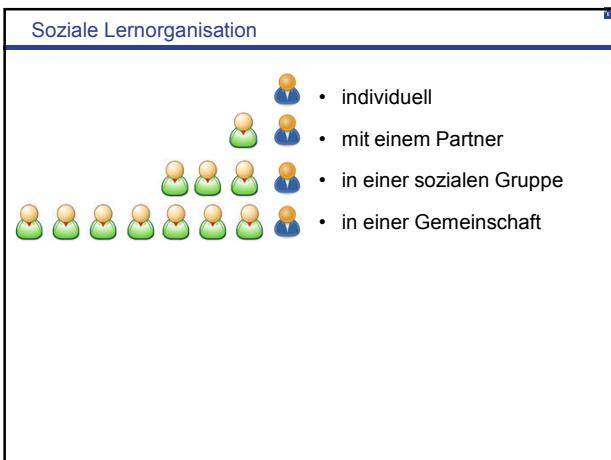
---



---



---




---



---



---



---



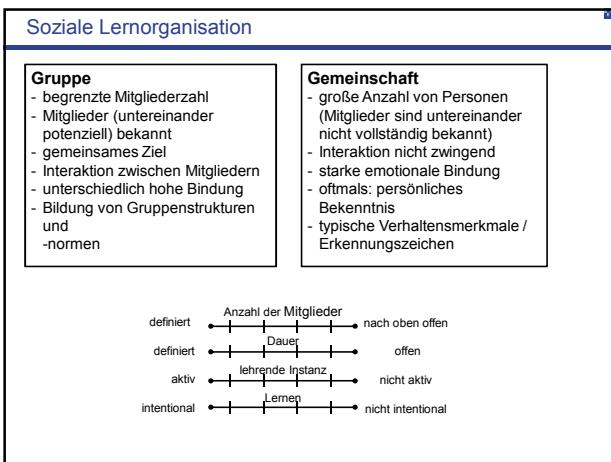
---



---



---




---



---



---



---



---



---



---



---

---

---

---

---

---

---

mediendidaktik.de

Michael Kerres  
**Mediendidaktik**  
Konzeption und Entwicklung  
mediengestützter Lernangebote

3. Auflage



UNIVERSITÄT  
DUISBURG  
ESSEN

Duisburg Learning Lab

**14 –**  
**Technische**  
**Implementation**

Michael Kerres  
lehrbuch.mediendidaktik.de

---

---

---

---

---

---

---

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

---

---

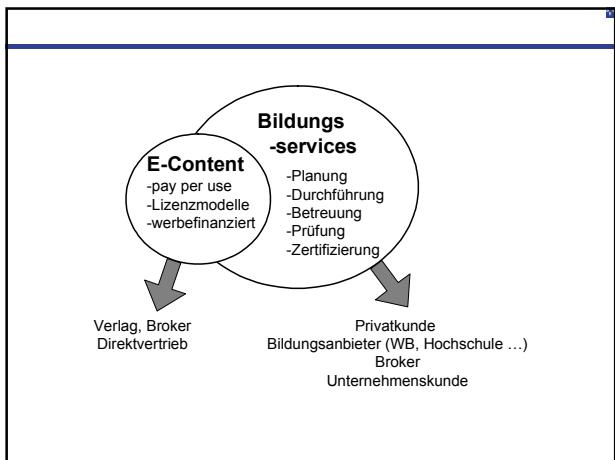
---

---

---

---

---




---



---



---



---



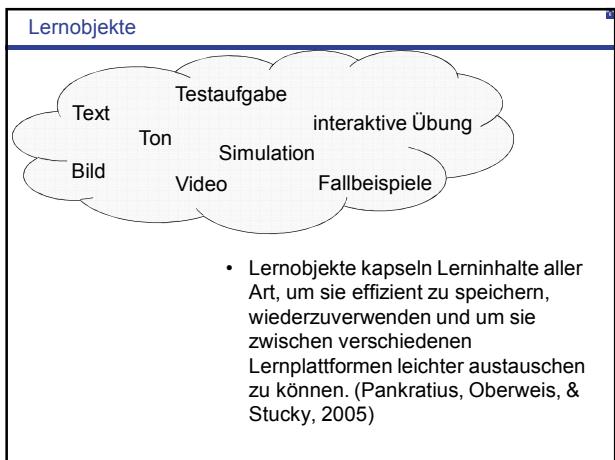
---



---



---




---



---



---



---



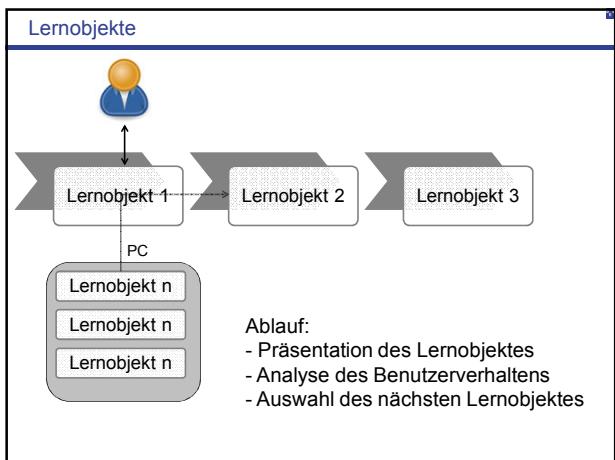
---



---



---




---



---



---



---



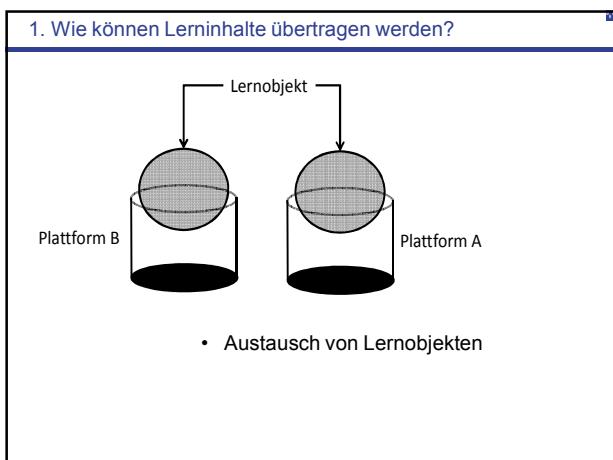
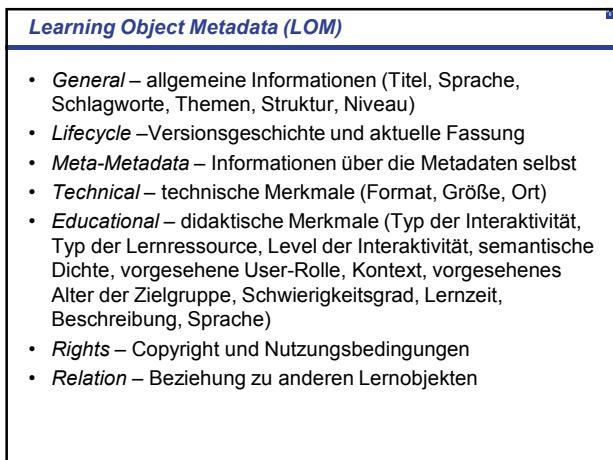
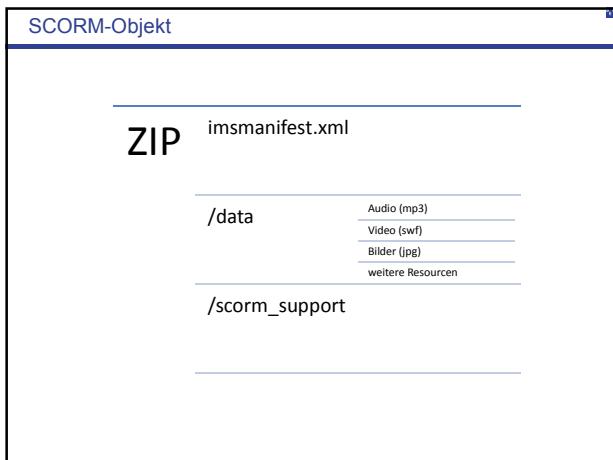
---



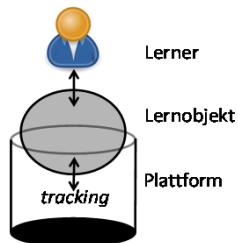
---



---



## 2. Wie können Reaktionen der User erfasst werden?



- User-Tracking bei Lernobjekten

---



---



---



---



---

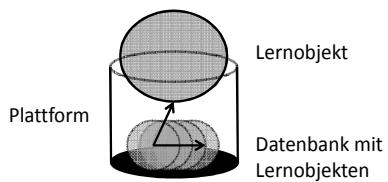


---



---

## 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)

---



---



---



---



---



---



---