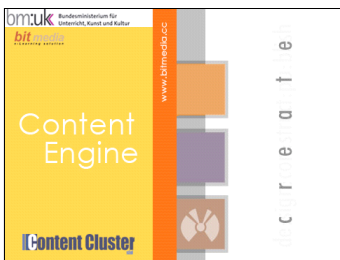
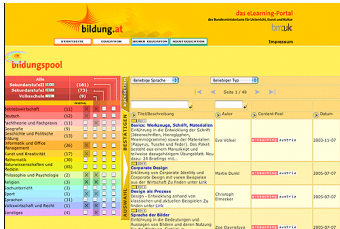


eContent-Erstellung mit der Content-Engine

<http://contentengine.bitmedia.cc>

Information für potenzielle eContent-AutorInnen



Der Anspruch an eContent heute

eContent, der flexibel und einfach veränderbar ist, SCORM-fähig und damit verwendbar in Lernplattformen und vor allem individuell adaptierbar und so der jeweiligen Unterrichtssituation angepasst: dies sind die Wünsche der Unterrichtenden an zeitgemäße Autoren-Tools.

Führten frühere Schritte der Contententwicklung eher in Richtung umfangreicher Einheiten wie ganzer Stundenbilder (früher „Lerneinheit“), einer Wochengestaltung (früher „Lernsequenz“) oder gar eines Semesters („Kurs“), so geht die Entwicklung derzeit in die Gegenrichtung: die Sammlung kleiner, nicht weiter zerlegbarer Lerneinheiten (in Abstimmung mit der EU als „Assets“ bezeichnet) sowie die Erstellung minimaler Einheiten mit didaktischer Struktur (heute „Lernobjekt“ genannt) scheint sinnvoller und wird vermehrt, auch seitens der EU, gefördert.

Anfänglich vorgegebene Strukturen, wie eine Lerneinheit aufgebaut sein sollte, bekommen heute, gerade durch die Flexibilität der angebotenen „Bausteine“, wieder neue Bedeutung und können als wertvolle Hilfestellung bei der Entwicklung von eContent dienen. So sollte eine didaktisch sinnvolle Lerneinheit zumindest die folgenden Komponenten enthalten:

- Hinweis für den/die Unterrichtende
- Präsentationsmaterial für den/die Unterrichtende/n
 - Manuskript/e für SchülerInnen
 - Aufgabenstellungen für die SchülerInnen
 - Wissensüberprüfung (interaktiver Test)

Neue Wege für bewährte Ideen

Die Content-Engine vereint die Vorteile des Web 2.0 (browserseitig bedienbar, Plattform-unabhängig) mit den Erfahrungen aus der Contententwicklung der letzten Jahre und Jahrzehnte.

Das praktische Autorentool enthält z.B. bewährte Komponenten wie einen integrierten Content-Creator, der bei Bedarf zur schnellen und unkomplizierten Erstellung eigener Lehrinhalte eingesetzt werden kann, importiert aber auch fast alle derzeit gängigen Formate von .doc über html bis .swf und hilft, diese in eine didaktisch sinnvolle und für den Unterrichtenden logische Struktur zu bringen. Dank der Funktion des SCORM-Exports können auf diese Weise entstandene Lehrinhalte leicht in die meisten derzeit verwendeten Lernplattformen übernommen und dort sinnvoll weiter eingesetzt werden.

Eduweaver

Der Eduweaver ist ein Management-Tool zur professionellen **Organisation** Ihrer Lernobjekte und Lehrveranstaltungen. Mit diesem **hochwertigen Content-Design-Tool** können Sie nicht nur eigene Lernobjekte publizieren und anderen Lehrenden zur Verfügung stellen, sondern gleichzeitig auf einen ständig wachsenden Pool von Lehrmaterial zugreifen.

Sie können Ihre Kurse mit einer hierarchisch gestalteten Modellierungsoberfläche designen. Einfaches Dateidownload genügt für den Zugriff auf bestehende Kurse. Html-Export ermöglicht die Erstellung einer Website, die die Struktur Ihres Kurses zeigt und den BenutzerInnen alle eingebundenen Lernobjekte zur Verfügung stellt. SCORM-Export ist selbstverständlich, ebenso absolute Plattform-Unabhängigkeit.

Glossar

eLearning und eTeaching

Alle Formen von Lernen, bei denen digitale Medien zum Einsatz kommen.

Blended Learning

Kombination der Vorteile von konventionellem Präsenzunterricht und eLearning.

Asset

Die kleinste, nicht mehr weiter zerlegbare digitale Einheit zur Informationsvermittlung, z.B. ein Bild, ein einfacher Text, eine Bild/Text-Einheit, eine einfache, vielfältig einsetzbare Animation.

Lernobjekt

Eine Kombination von Assets, die eine didaktische und pädagogisch sinnvolle Struktur aufweisen und eine in sich abgeschlossene Einheit bilden. In der Folge unterscheiden wir noch Kombinationen dieser Begriffe, wie Lerneinheit (Lektion) und Kurs, mit denen umfangreichere Lehr- und Lernzeiten bewältigt werden können.

Bildungspool Austria <http://bildungspool.bildung.at>

Österreichweites Verzeichnis aller verfügbaren Lehrmaterialien mit der Möglichkeit, diese, auch dezentral, zu personalisierten Einheiten zusammenzustellen.

Metadaten

Metadaten sind grundsätzlich Daten, die Informationen über andere Daten enthalten. Im konkreten Fall handelt es sich um Angaben von Eigenschaften eines >> Assets oder eines >> Lernobjekts oder um die (standardisierte) Beschreibung von eContent.

SCORM (Sharable Content Object Reference Model)

umfasst eine (Variablen-) Sammlung von Standards und Spezifikationen aus verschiedenen Quellen, um einfache Austauschbarkeit, einen allgemeinen Zugriff und Wiederverwendbarkeit in verschiedenen Umgebungen von web-basierenden Lerninhalten (e-Learning) zu ermöglichen.

Lernplattform

Eine Lernplattform bzw. Learning Management System (LMS) ist ein komplexes Softwaresystem, das der Bereitstellung von Lerninhalten und der Organisation von Lernvorgängen dient. Eine wichtige Aufgabe einer web-basierten Lernumgebung ist es außerdem, die Kommunikation zwischen Lernenden und Lehrenden zu ermöglichen.

Die Arbeit mit der Content-Engine ist selbst erklärend. Ein Wizzard führt Sie von einem Arbeitsschritt zum nächsten, der integrierte Content Creator Light unterstützt Sie beim Erstellen eigener Materialien, während die Import-Funktionen, auch in Kombination mit dem Bildungspool, den Import von vorhandenen Materialien unterstützt. Ein Export, direkt in Ihre Lernplattform oder auf Ihre lokale Festplatte, bietet Ihnen alle Möglichkeiten zum weiteren Einsatz Ihres Lernmaterials.

Der Zugang zur Content-Engine

1. Zugangsdaten anfordern bei content@it4education.at
2. Anmelden und eigene Zugangsdaten ergänzen
3. Einsteigen und arbeiten. Viel Spaß und Erfolg!

Content-Engine ist eine Kooperation im Auftrag des bm:ukk. Finanzierung durch Bildungspool, bildung.at und FutureLearning.



Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur, Minoritenplatz 1, 1010 Wien

Leitung: MR Dr. Robert Kristöfl

Text: Ruth Sattler
rsattler@it4education.at

Projektpartner:

bitmedia
<http://www.bitmedia.cc>

e-teaching-austria
<http://www.e-teaching-austria.at>

knowledge market
<http://www.km.co.at>

UMA information technology
<http://www.uma.at>

Universität Wien (BOC)
<http://www.eduweaver.net>

Content-Engine
<http://contentengine.bitmedia.cc>

Zugangsdaten für die Pilotversion anfordern über
content@it4education.at

(unbedingt vollen Namen und Schule angeben).

Die Content-Engine steht interessierten Unterrichtenden an österreichischen Lehranstalten für die Content-Entwicklung derzeit kostenlos zur Verfügung.