#### **Donau-Universität Krems**



# **Guter Content = guter Unterricht?**

Univ.Prof. Dr. Peter Baumgartner http://www.donau-uni.ac.at/imb http://www.peter.baumgartner.name

Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien

#### **Donau-Universität Krems**



# E-Learning Szenarien: Ein Plädoyer für didaktische Vielfalt

Univ.Prof. Dr. Peter Baumgartner http://www.donau-uni.ac.at/imb http://www.peter.baumgartner.name

Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien

#### **Donau-Universität Krems**



- Content & Context
  - Lernobjekte: neu konzipiert
    - Didaktisches Szenario
      - Zusammenfassung

Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien

### Content & Context

#### **Content is King?**

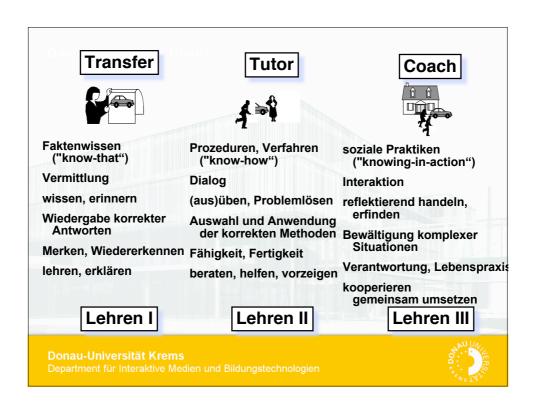
If content is all we need, why would we need universities? Libraries could do the job! (David Wiley)

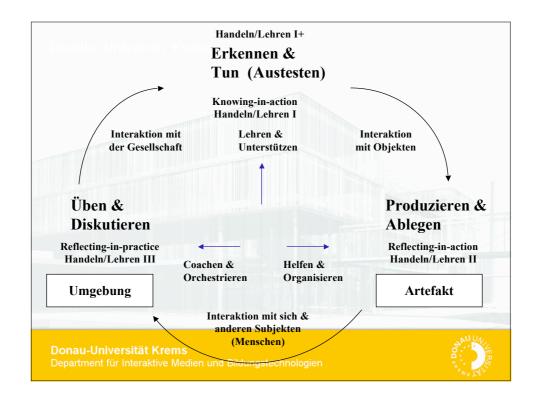
If Content is King, then Context is Queen! (Eric Duval)

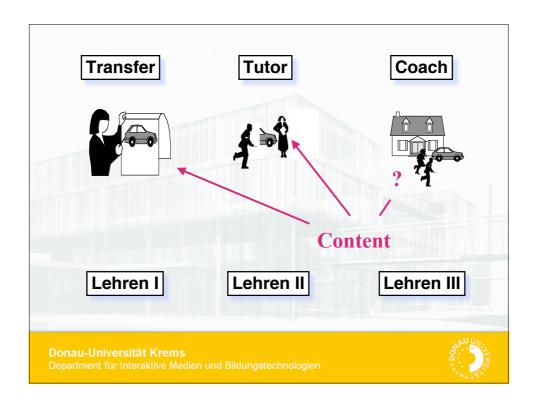
Context is King! Content is just another part of the learning environment. (Peter Baumgartner)

Donau-Universität Krems
Denartment für Interaktive Medien und Rildungstechnologien









## Content ≠ Inhalt

#### Inhalt

- die Sache, um die es (in einem Lernprozess, in einem Diskurs) geht
- das Thema, um das es sich (bei einer Auseinandersetzung) dreht
- · Prozess-bezogen

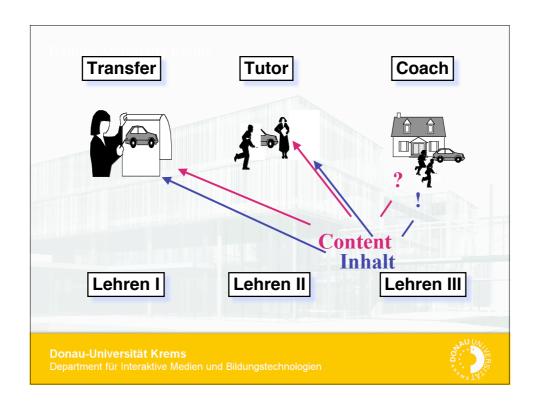
#### Content

- die von Medien übertragenen bzw. dargestellten Informationen
- (vor)fabrizierte, (vor)gefertigte, präsentierte Informationen
- produkt-, hardware-vermittelt (Buch, Bildschirm...)
- "gefrorener", "verfestigter" Inhalt

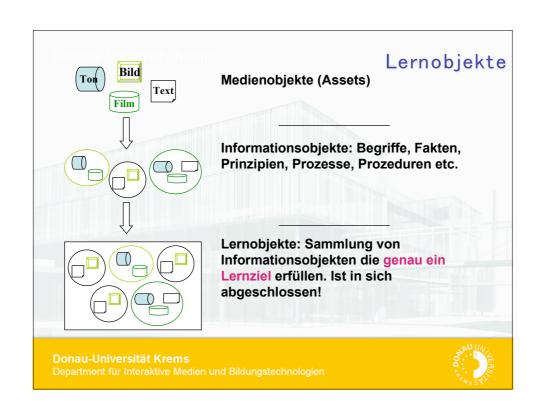
user generated content ?? -> user generating content (user driven content)

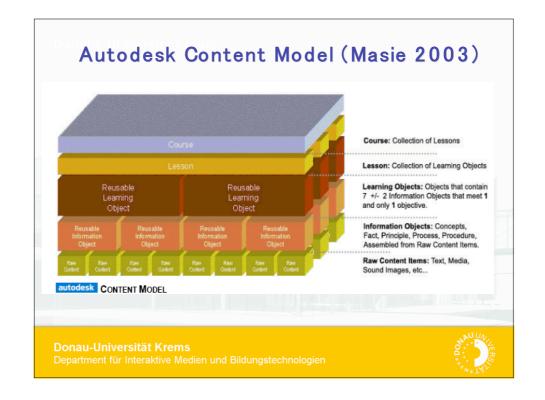
Donau-Universität Krems Denastment für Interaktive Medien und Bildungstechnologien

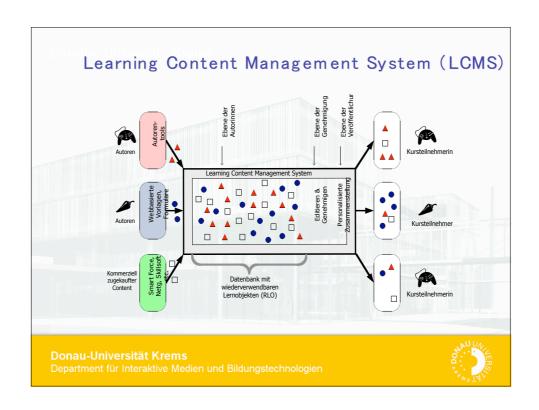


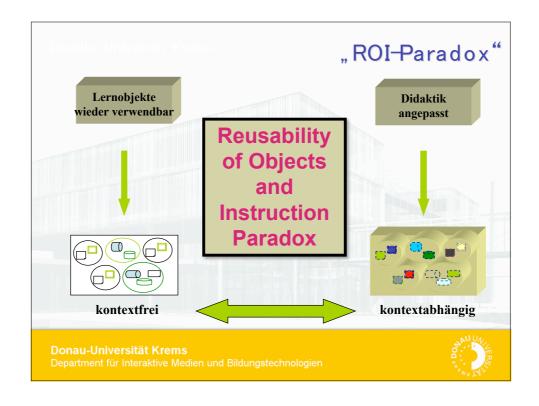








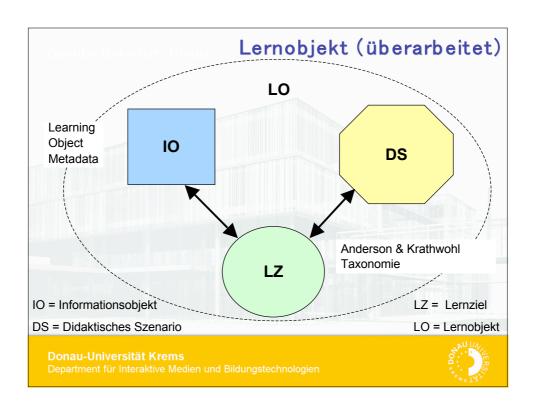


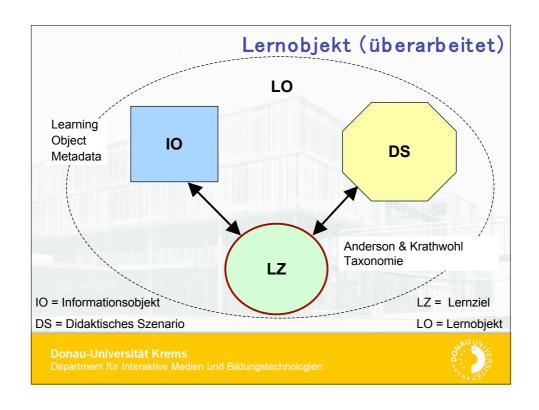




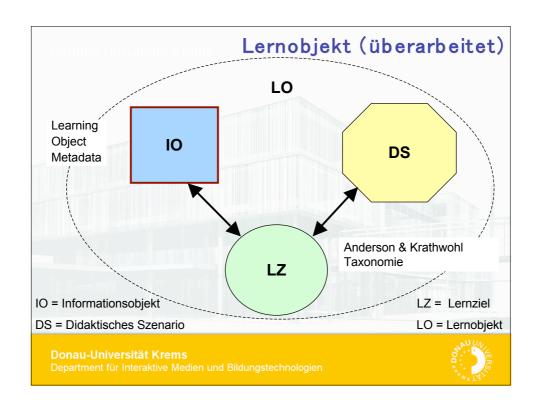








Know- ledge	Cognitive Processes					
	Remem- ber	Under- stand	Apply	Analyze	Evaluate	Create
Facts		_	xonon onal <sup>0</sup> & Krat	y of	jes 1	
Concepts		Ta ati	onal O	bjech hwohl	2001)	
Proce- dures	E	duca.	& Krai			
Meta- cognitive	(Ana					



## Metadaten

# Metadaten = Daten über Daten Beispiele

- Suppenverpackung: Bestandteile der Suppe, Gewicht, Haltbarkeit, Kosten etc.
- Bibliothekseintrag: Autor, Sachgebiet, Standort, etc.

## Anwendungen

- Auffinden
- Verwendung: Zusammenstellung nach best.
   Gesichtspunkten (Webdidaktik!)

Donau-Universität Krems



## **LOM Spezifikation**

**General** (ID, Title, Catalogentry, Language, Description, Keywords, Coverage, Structure, Aggregationlevel)

Lifecycle (Version, Status, Contribute)

**Metametadata** (ID, Catalogentry, Contribute, Metadatascheme, Language)

**Technical** (Format, Size, Location, Requirement, Installationsremark, Otherplattformrequirement, Duration)

Educational

**Rights** (Cost, copyrightandotherrestrictions, description)

Relation (Kind, Resource)

Annotation (Person, Date, Description)

Classification (Purpose, Taxonpath)

Donau-Universität Krems

Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien



## **LOM Educational**

InteractivityType { Active, Expositive, Mixed, Undefined }

**LearningResourceType** { Exercise, Simulation, Questionnaire, Diagram, Figure, graph, Index, Slide, Table, Narrative, Text, Exam, Experiment, ProblemStatement, SelfAssessment }

InteractivityLevel {very low, low, medium, high, very high }

SemanticDensity {very low, low, medium, high, very high }

IntendedUserRole { Teacher, Author, Learner, Manager }

Context { Primary Education, Secondary Education, Higher Education, University First Cycle, University Second Cycle, University Postgrade, technical School First Cycle, Technical School Second Cycle, Professional Formation, Continuous Formation, Vocational Training }

TypicalAgeRange (Text zb. "Adults only")

Difficulty { very easy, easy, medium, difficult, very difficult }

**TypicalLearningTime** (zB 01:30:00, 00:01:45)

**Description** (zB "A teacher's guideline")

Language

Donau-Universität Krems

Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologier



#### LOM: Most and Least Used Elements

Most (= or > 80%):

- General: Identifier, Title, Description, Keyword
- Authorship, other contributions
- Technical & Educational Format/Type
- Classification (Purpose=Discipline)

Least (< 20% & > 0%):

- Duration, Difficulty, Structure, Granularity & Version

(Norm Friesen: LOM-Survey Report, Dublin 2004)

Donau-Universität Krems
Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien



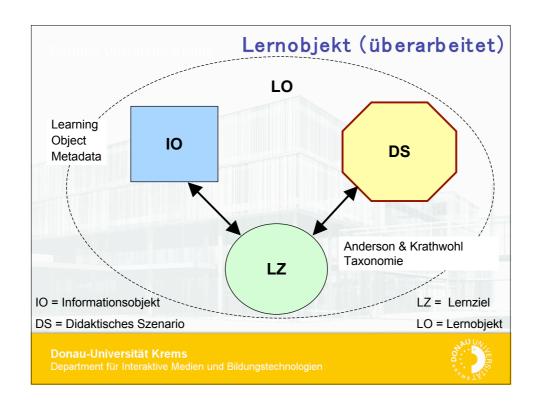
# MELT:

## Metadata Ecology of Learning & Teaching

- http://melt.eun.org (demnächst)
- Halbautomatisches Ausfüllen ("Electronic forms must die!" - E. Duval)
- Anreizmodelle
- Creative Common License (http://www.creativecommons.org/)
- Folksonomy (collaborative tagging oder social tagging)
- http://insight.eun.org/ww/en/pub/insight/interope rability/developments/metadata\_ecology.htm

Donau-Universität Krems





## Was ist ein didaktisches Szenario?

#### **Definition:**

- Drehbuch zur Beschreibung der notwendigen Utensilien und des Ablaufs einer Szene, einer Handlungssituation

#### Planung, Implementierung, Durchführung:

- Szene = (geplantes) didaktisches Szenario
- Aufführung, Performance = (reale) didaktische Szene
- Theaterstück = Lektion, Kurseinheit, Modul, didaktische Situation

#### Film-Theater Metapher:

- RegisseurIn = Lehrende/r
- SchauspielerInnen = Lernende
- Publikum = Gesellschaft (Bewertung)
- Drehbuchautorin = Pädagoginnen, didaktisches Design



## Inhalt und Methode

#### **Unterrichtsmethoden:**

- Muster von Handlungssituationen
- Muster ≠ Schablone, sondern (Kon-)Figuration von Handlungselementen
- nicht lehrerzentriert, schließt Lehrende und Lernende ein

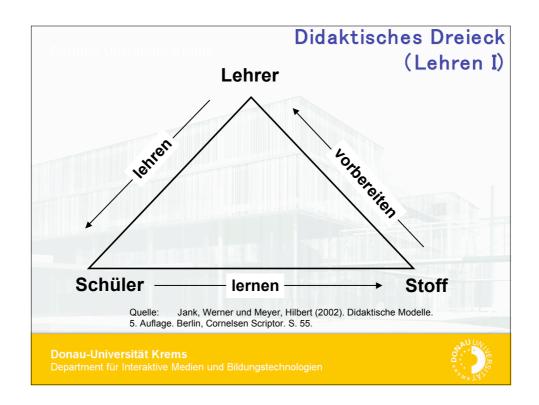
#### Inhalt:

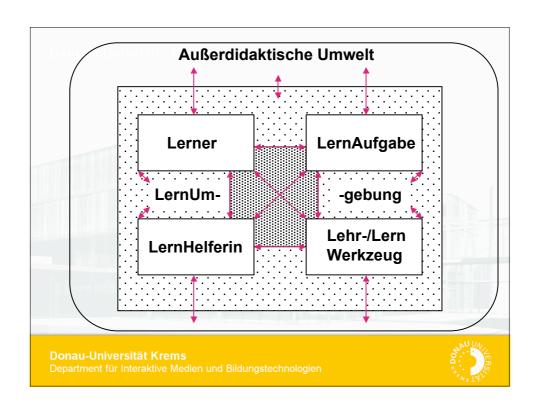
- Content wird bearbeitet (Prozess)
- Inhalt wird generiert (Bedeutung, Interpretation)
- Methode (= Muster einer Handlungssituation) vermittelt zwischen Content und Inhalt

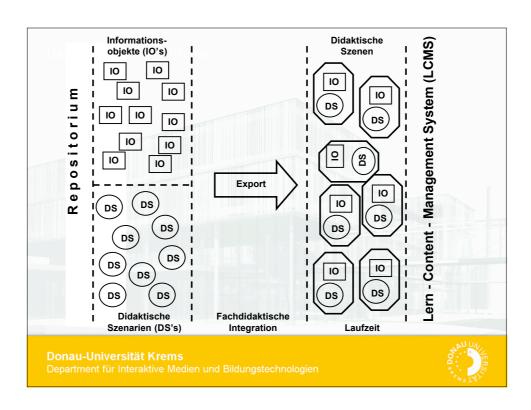
Donau-Universität Krems

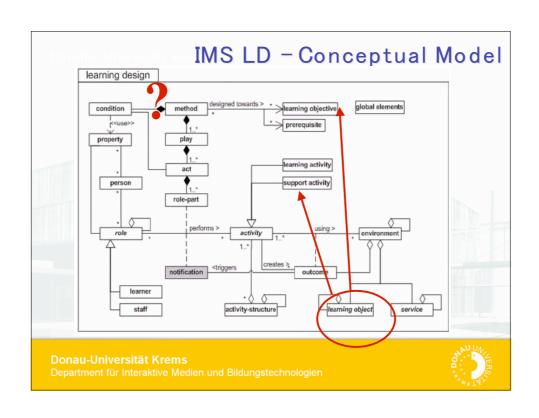
Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien

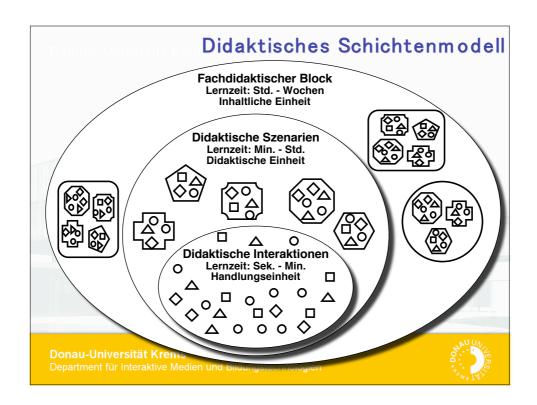


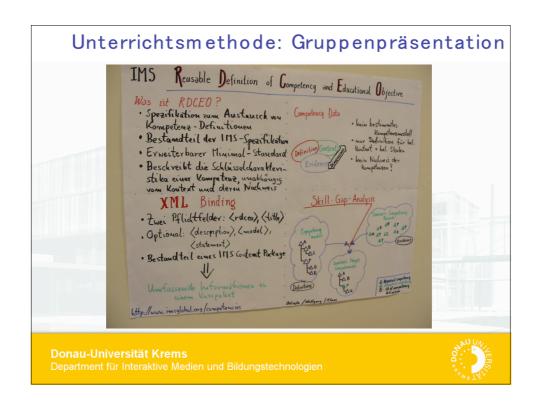














## Zusammenfassung

- 1. Lernen ist überwiegend ein sozialer Prozess.
- 2. Lernen benötigt aktive Teilnahme (Verantwortung).
- 3. Wissen wird durch die Handlung/Praxis generiert.
- Wissen wird aus der Bearbeitung von Content in (kooperativen) Lernsituationen/Lernprozessen erzeugt.
- Wir müssen neben dem Content vor allem die didaktischen Szenarien gestalten (und lehren).
- 6. Guter Unterricht braucht Content und Didaktik.

Donau-Universität Krems

Denautment für Interaktive Medien und Bildungstechnologien



