

E-Learning Praxis – Kursmodelle & -inhalte

Kursmodell 1

Leitfragen und Inhalte: Was ist E-Learning, was kann mit E-Learning erreicht werden, welche Vor- und Nachteile gibt es, welche Formen gibt es, welche Kompetenzen sind für die Einführung von E-Learning erforderlich, welche Probleme gibt es bei der Einführung von E-Learning in einem Betrieb, wie verläuft ein E-Learning-Prozess?

Zielgruppe: Dieser Kurs ist vorrangig für Führungskräfte geeignet, die sich mit den Grundlagen von E-Learning vertraut machen wollen um ggf. E-Learning im eigenen Betrieb einzuführen.

Lernziel: Erwerb von eigenem Urteilsvermögen zu allgemeinen Fragen des E-Learning.

Kursmodell 2

Leitfragen und Inhalte: Wie werden E-Learning-Angebote erstellt, welche Arbeitsschritte sind erforderlich, was gehört alles zu einer guten Konzeption, wie erfolgt die didaktische und mediendidaktische Aufbereitung, welche rechtlichen Fragen sind zu beachten, welche Konsequenzen hat die Standardisierung für die Erstellung von E-Learning-Angeboten, wie schreibt man Drehbücher für E-Learning-Angebote?

Zielgruppe: Dieser Kurs wendet sich an Personen, die mit den Grundlagen von E-Learning einigermaßen vertraut sind und nun selbst eigene E-Learning-Angebote konzipieren und realisieren möchten (E-Learning-Autor).
Je nach Wunsch kann der inhaltliche Block durch einen oder mehrere praktische Kurse (P1,...P4) ergänzt werden.

Lernziel: Teilnehmer werden befähigt, eigene Kurse qualitätsgerecht zu konzipieren, sie didaktisch und mediendidaktisch aufzubereiten und ein Drehbuch zu schreiben. Werden ein oder mehrere praktische Kurse angefügt, besteht ein weiteres Lernziel in der Beherrschung der Basisfunktionen der jeweils behandelten Autorenwerkzeuge.

Kursmodell 3

Leitfragen und Inhalte: Wie werden Anforderungen und Rahmenbedingungen ermittelt, welche Kompetenzen sind erforderlich, welche rechtlichen Fragen sind im Zusammenhang mit E-Learning zu beachten, wie werden Lern-Management-Systeme genutzt, worin besteht der Sinn einer Standardisierung, was ist bei der Durchführung von E-Learning-Kursen zu beachten, wie ist der Gesamtprozess der Erstellung und Durchführung von E-Learning-Bildungsangeboten effektiv zu organisieren?

Zielgruppe: Dieser Kurs wendet sich an Personen, die über Kenntnisse zu den Grundlagen von E-Learning verfügen und nun vor der Aufgabe stehen, in einem Unternehmen, einer Bildungseinrichtung oder Institution die Einführung von E-Learning zu organisieren (E-Learning-Manager).

Lernziel: Erwerb von Fähigkeiten zur Organisation von E-Learning-Prozessen (Planung, Erstellung, Durchführung).

Kursmodell 4

Leitfragen und Inhalte: Wie komme ich schnell von vorhandenen Materialien (PowerPoint-Dokumente, Word-Dokumente,...) zu einfachen E-Learning-Angeboten, was kann ich selber machen, welche einfachen Werkzeuge gibt es, kann man auch bei der „Rapid-Erstellung“ Standards einhalten?

Zielgruppe: Dieser Kurs wendet sich an Personen, die sich bereits mit E-Learning befasst haben, über didaktische Erfahrungen verfügen und nun mit einfachen Mitteln (ggf. aus vorhandenen Unterrichtsmaterialien) E-Learning-Angebote (mit begrenzter Qualität) erstellen wollen (E-Learning-Producer).

Lernziel: Erwerb von Fähigkeiten zur eigenständigen Erstellung einfacher und kostengünstiger E-Learning-Angebote (Rapid E-Learning).

Zuordnung Module zu Kursmodellen

Nr.	Modulbezeichnung	K1	K2	K3	K4
1	Einführung E-Learning	X			
2	Formen des E-Learning	X			
3	Didaktik für Multimedia-Content		X		X
4	Didaktik der neuen Medien			X	
5	Instructional Design des Lernmaterials		X		X
6	Rollen und Kompetenzen bei der Erstellung von E-Learningangeboten	X	X	X	
7	Einführung von E-Learning im Unternehmen	X		X	
8	Anforderungsermittlung		X	X	
9	Rahmenbedingungen		X	X	
10	Konzeption		X	X	X
11	Drehbucheerstellung		X		
12	Rapid E-Learning				X
13	Rechtliche Fragen zu E-Learning		X	X	X
14	Lern-Managementssysteme			X	X
15	Standardisierung und Content Sharing		X	X	X
16	Durchführung von E-Learning-Kursen	X		X	
17	Der E-Learning-Prozess	X		X	
18	Funktionen und Aufgaben des E-Learning-Managers	X		X	
19	Mobiles Lernen	X		X	
P 1	Dreamweaver				X
P 2	Contentproduktion mit edittools und Lernorganizer				X
P 3	Rapid E-Learninganwendungen (Demobuilder, Hot Potatoes)				X
P 4	Konferenzsysteme im E-Learning			X	X