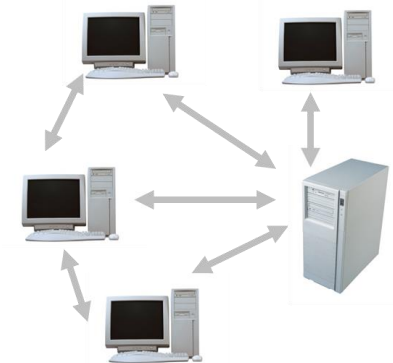




Workshop 05:

Moderne Ansätze des e- und m-Learning -
Von game-based-Learning bis Serious
games -
Einführung in den Workshop



WS 05 Didaktik digitaler Lernwelten
Hochschultage Berufliche Bildung 2017
Prof. Dr. Marc Beutner/ Frederike Anna Rüscher

Der Workshop im Überblick - Tag 1 - Dienstag 14.03.2017

IBW-Gebäude
Raum S101

Frau Peters und
Frau Müller von der
Volksbank
Paderborn-Höxter-
Detmold mussten
leider kurzfristig
absagen, wegen
Personalengpässen
und damit
einhergehender
Anwesenheits-
notwendigkeit bei
Einstellungs-
gesprächen

Ablauf Dienstag, 14.03.2017	
13:30-14:00	Eröffnung und einführender Vortrag: Moderne Ansätze des e- und m-Learning - Von game-based-Learning bis Serious games Marc Beutner
14:00-14:30	Lerneinheiten leicht gemacht? Von der Einbettung von Gamifikation in den beruflichen Unterricht – Leicht zugängliche Ansätze mittels Power-Point und Co. bis zum Course Creator Marc Beutner / Frederike Anna Rüscher
14:30-15:00	Aktivpause: Jetzt erstellen wir selbst – Testen des Opalesce-Course-Creator Tools Rasmus Pechuel
15:00-15:30	Mobiles Lernen in kompetitiven Team in der in beruflichen Bildung des Bankenbereichs, APP und Web - Ergebnisse und Einblicke in das NetEnquiry Tool Vertreter der Volksbank angefragt N.N.
15:30-16:00	Aktivpause Das NetEnquiry Tool im Test – Aktive Einblicke in Funktionen Rasmus Pechuel
16:00-16:30-	Jetzt wird's ernst – Serious Games für berufliche Kontexte YES – Ein Online Gruppen-Card Game zu European Citizenship Denise Eggert / Frederike Anna Rüscher
16:30-17:00	Live-Einblicke in Serious Games Serious Games in beruflichen Kontexten – Ansätze zu kaufmännischen Lösungen am Beispiel von Fair Project Nils Dorando (angefragt) / Rasmus Pechuel

Der Workshop im Überblick - Tag 2 - Mittwoch 15.03.2017

IBW-Gebäude
Raum S101

Ablauf Mittwoch, 15.03.2017	
09.00- 09.15	Workshoperöffnung und einführende Kurzstatements Auf dem Weg in die gläserne Zukunft? - Learning Analytics für berufliche Bildungskontexte Marc Beutner
9:15-9:45	Vortrag Learning Analytics an berufsbildenden Schulen: Darf man Daten sammeln? Rasmus Pechuel
9:45-10:00	Aktive Feedbacklösungen im Unterricht: Das Class-Room-Response-System PINGO und seine Nutzungsmöglichkeiten für berufliche Schulen Individual- und Gruppenrückmeldungen Marc Beutner
10:00-10:30	Aktivpause Jetzt wird getestet – PINGO im Live-Einsatz
10:30-11:00	Kooperation unter Lehrkräften, Learning Analytics zwischen bildungsgangbezogener und individueller Rückmeldung an den Lernenden Rasmus Pechuel
11:00-11:30	Digitales Lernen im Handwerk – Einblicke in DiLiAH Fred Schumacher / Nadine Orgas (FBH Köln)
11:30-12:30	11.30 – 12.30 E World Café Gamification und Learning Analytics in der beruflichen Bildung – Eine Chance für Schulen und Betriebe

Digital transformation
Pervasive Computing

VLE –
virtual learning environment

Wikis
Blogs
Moocs

„Industrie 4.0“ oder
„Arbeitsplatz 4.0“

ing
ng

eLearning
electronic Learning

edia
d learning

Gefangen im
Technik-
Irrgarten?!

Gefangen im
Schlagwort-
dschungel?!

uLearning
ubiquitous Learning

bLearning
blended Learning

Creative Commons
Data security

Gefangen im
Dickicht der
Vorurteile?!

Berufs-
bildung

Game-based
Learning
gLearning?!

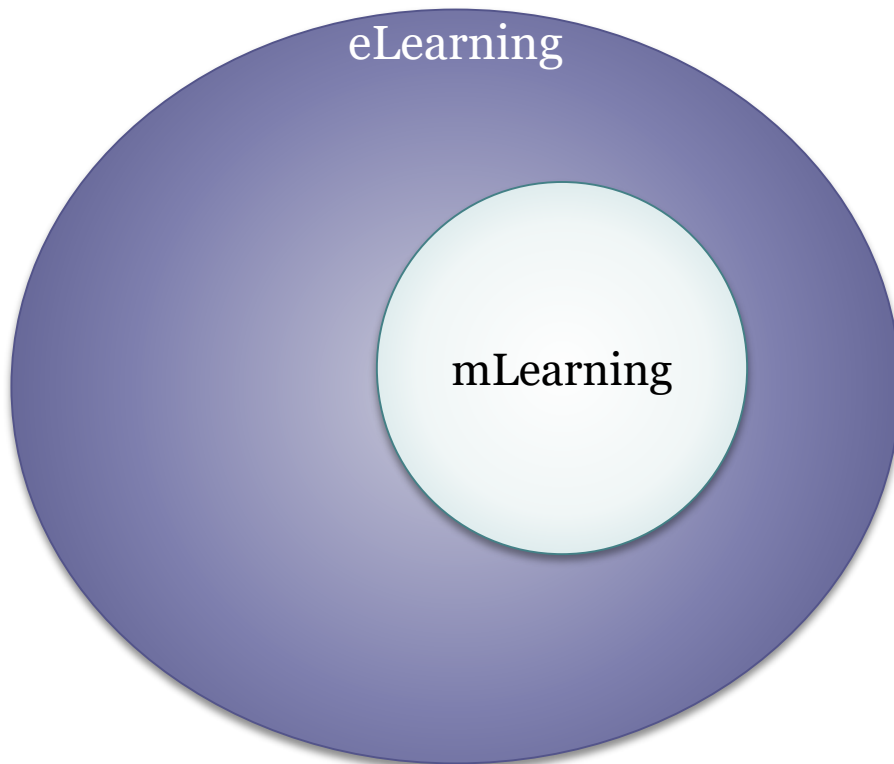
Didaktische
Einbettung?!

ER –
educational
resources

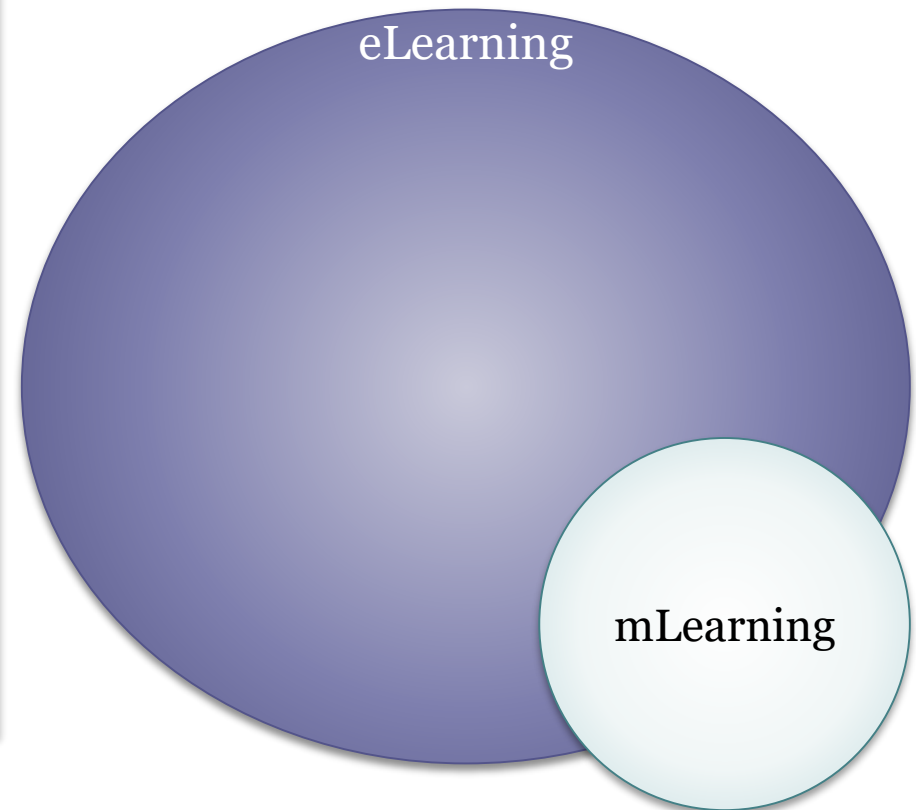
Gamification

Serious Games

Ansatz 1



Ansatz 2



Einige Definitionen zu: e-learning

Pinkwart, et al. (2003):
e-learning is
‘learning supported by digital
“electronic” tools and media’

Cross (2004):
“e-learning is
Internet enabled learning.”

Jeurissen (2004):
e-learning is the
“use of innovative technology and learning
models to transform the way individuals
and organisations acquire new skills and
access to knowledge”

Sangra (2012):
“e-learning is an approach to teaching and learning, representing all or
part of the educational model applied, that is based on the use of
electronic media and devices as tools for improving access to training,
communication and interaction and that facilitates the adoption of new
ways of understanding and developing learning.”

Some definitions concerning: m-learning

Quinn (2000):
‘Mobile learning is learning
through mobile
computational devices’.

Quinn (2000):
Its elearning through mobile
computational devices: Palms, Windows
CE machines, even your digital cell
phone.”

Geddes (2004):
“mLearning is the acquisition of any knowledge and
skill through using mobile technology, anywhere,
anytime, that results in an alteration in behaviour”.

Pinkwert / Hoppe /
Milrad / Perez (2003):
“e-learning that uses mobile devices
and
wireless transmission.”

Traxler (2005):
Elements of mlearning:

- spontaneous
- private
- portable
- situated
- informal
- bite-sized
- light-weight
- context aware
- connected
- personalised
- interactive

Cronje (2010):
Mobile learning is
“any type of learning that takes place
in learning environments and spaces
that take account of the mobility of
technology, mobility of learners and
mobility of learning”.

Traxler (2005b):
“any educational provision
where the sole or dominant
technologies are handheld
or palmtop devices”

Ozdamli / Cavus 2011:
“Mobile learning (m-learning)
as a kind of learning model
allowing learners to obtain
learning materials anywhere
and anytime using mobile
technologies and the Internet.”

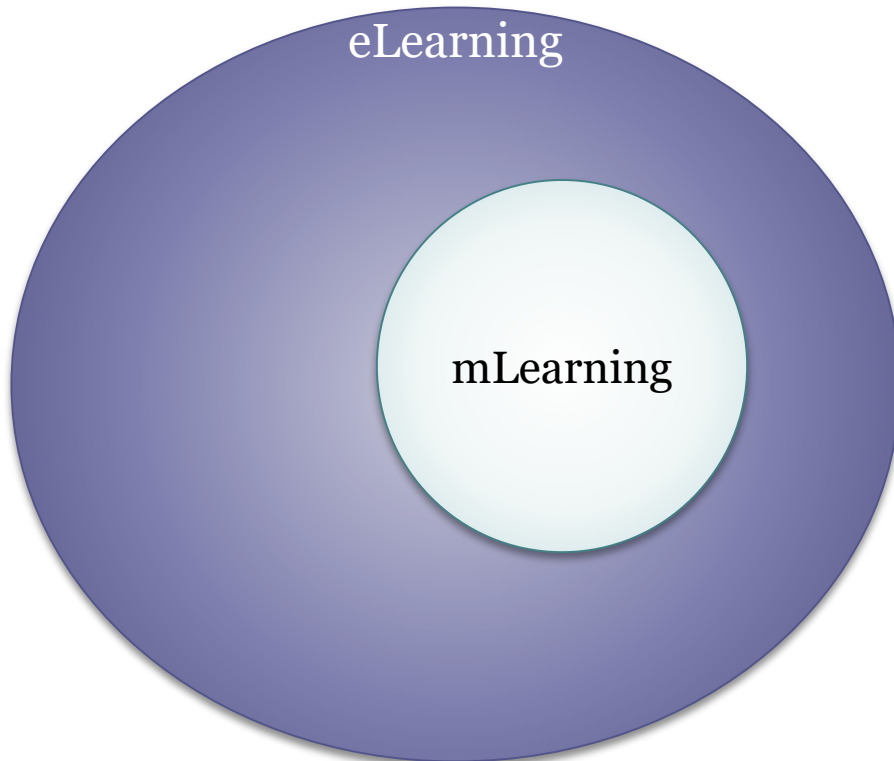
Bora / Dhumane (2012):
Mobile learning simply means
'learning on the move'.

Yu / Lee / Ewing(2012):
“Mobile learning is not just about the use
of portable devices. It is also about
learning across content, with the
emphasis on facilitating and extending the
reach of teaching and learning, such as
knowledge construction, the information
collection and exchange, the collaborative
learning, independent learning and
lifelong learning.”

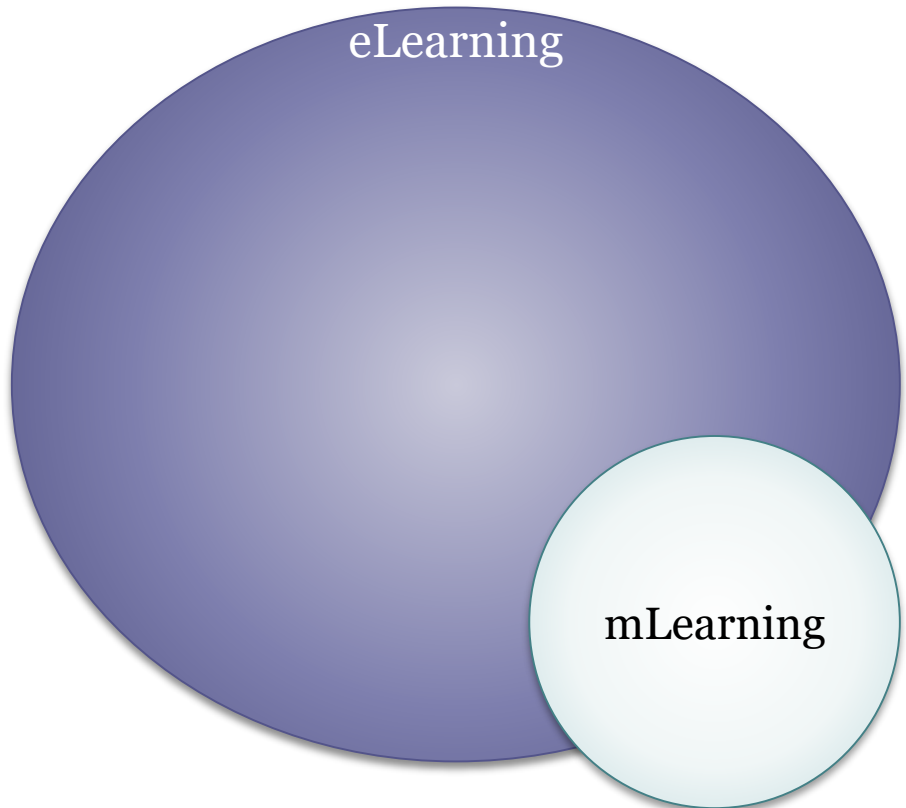
Beutner / Pechuel 2012:
Mobile elements:

- Efficiency: through learning opportunities at different locations
- Personal sphere: by learning in the personal environment of the learners
- Interaction connection: between learners as well as between students and teachers and also to available databases
- Context sensitivity: the ability to analyze information environment of the learner (situated learning)
- Content should exist on both stationary and mobile platforms
- Convenience
- Expediency
- Immediacy
- Support at critical moments of need

Approach 1



Approach 2



mobil als Synonym für Mobiltelefon



mobile ≠ Mobiltelefon

Kontakt

- Universität Paderborn
Department Wirtschaftspädagogik
Business and Human Resources Education
Lehrstuhl Wirtschaftspädagogik II
Warburger Str. 100

33098 Paderborn

- Ansprechpartner:

Prof. Dr. Marc Beutner

Tel: +49 (0) 52 51 / 60 - 23 67

Fax: +49 (0) 52 51 / 60 - 34 19

E-Mail: Marc.Beutner@uni-paderborn.de

