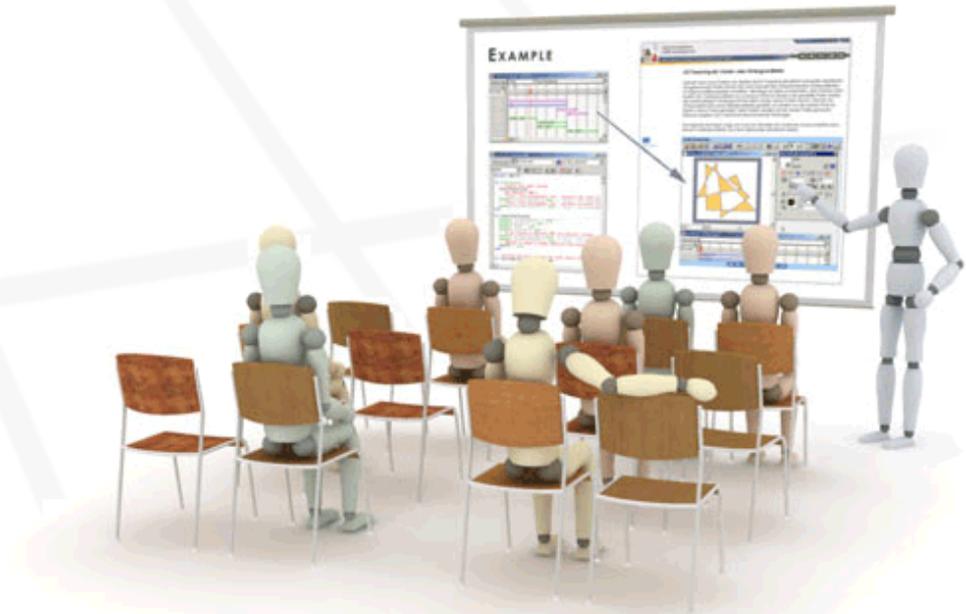


# Blended Learning in Präsenz-Studiengängen

**Günter Siegel**

Labor Online Learning  
Technische Fachhochschule Berlin  
University of Applied Sciences

35. GI-Jahrestagung 2005  
Universität Bonn  
Symposium FDI



## Gliederung der Präsentation

### Einführung

Hochschulverbund Virtuelle Fachhochschule

### Online-Lehre

Szenarien

Learning Management System

Modul-Aufbau

Mediale Komponenten

### Blended Learning

Stufen des Blended Learning

Blended Learning mit LMS

Künftige Entwicklung

### Multimedia-Konzept einer Hochschule





## Verbundhochschulen

- Fachhochschule Lübeck **MI, WI**
- FH OOW **MI, WI, MIM**
- FH Braunschweig/Wolfenbüttel **MI**
- Hochschule Bremerhaven **MI**
- FH Brandenburg **MI, MIM**
- TFH Berlin **MI, WI, MIM**
- FH Stralsund

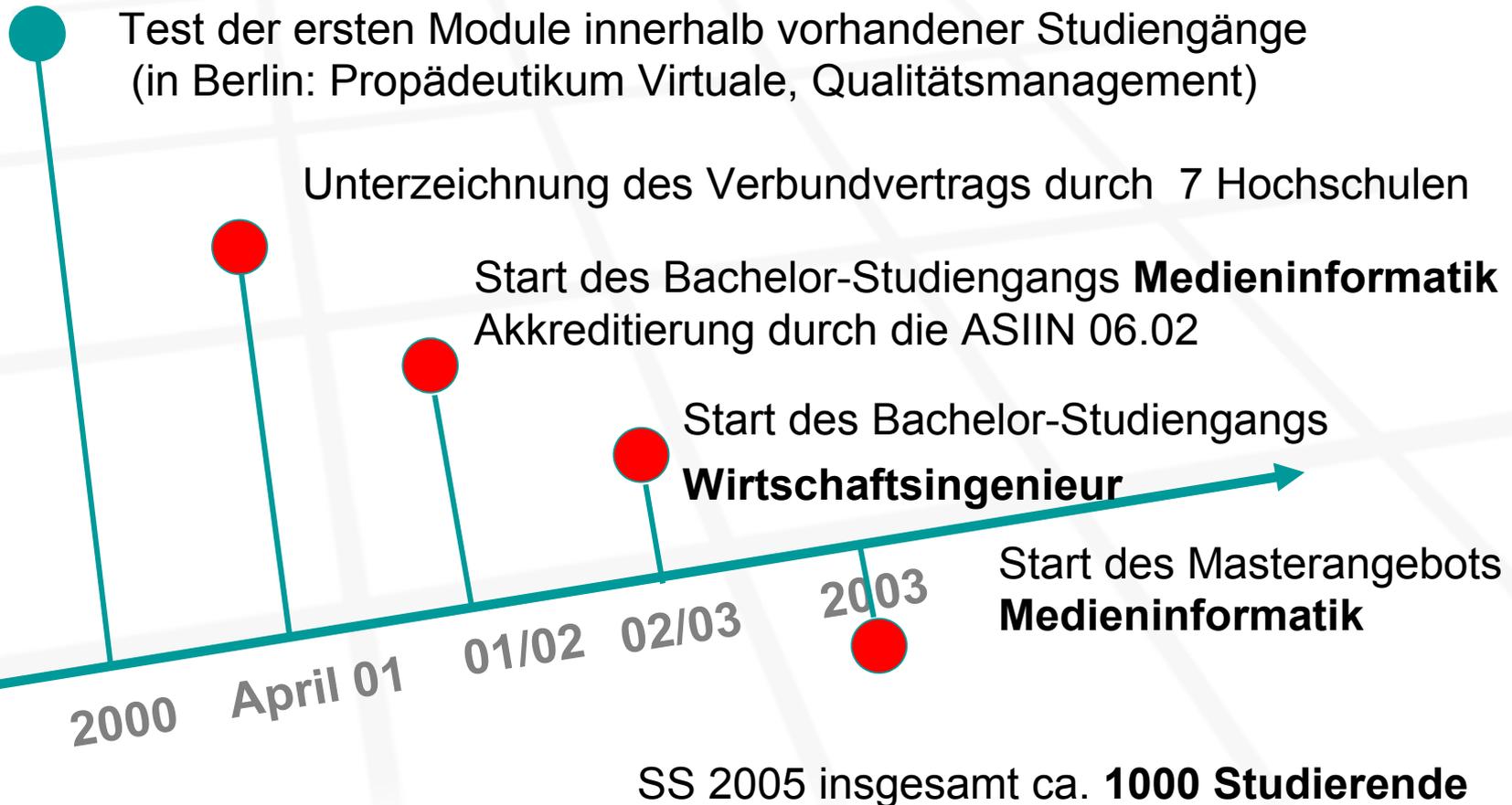
**MI:** Medieninformatik (Bachelor)

**WI:** Wirtschaftsingenieurwesen  
(Bachelor)

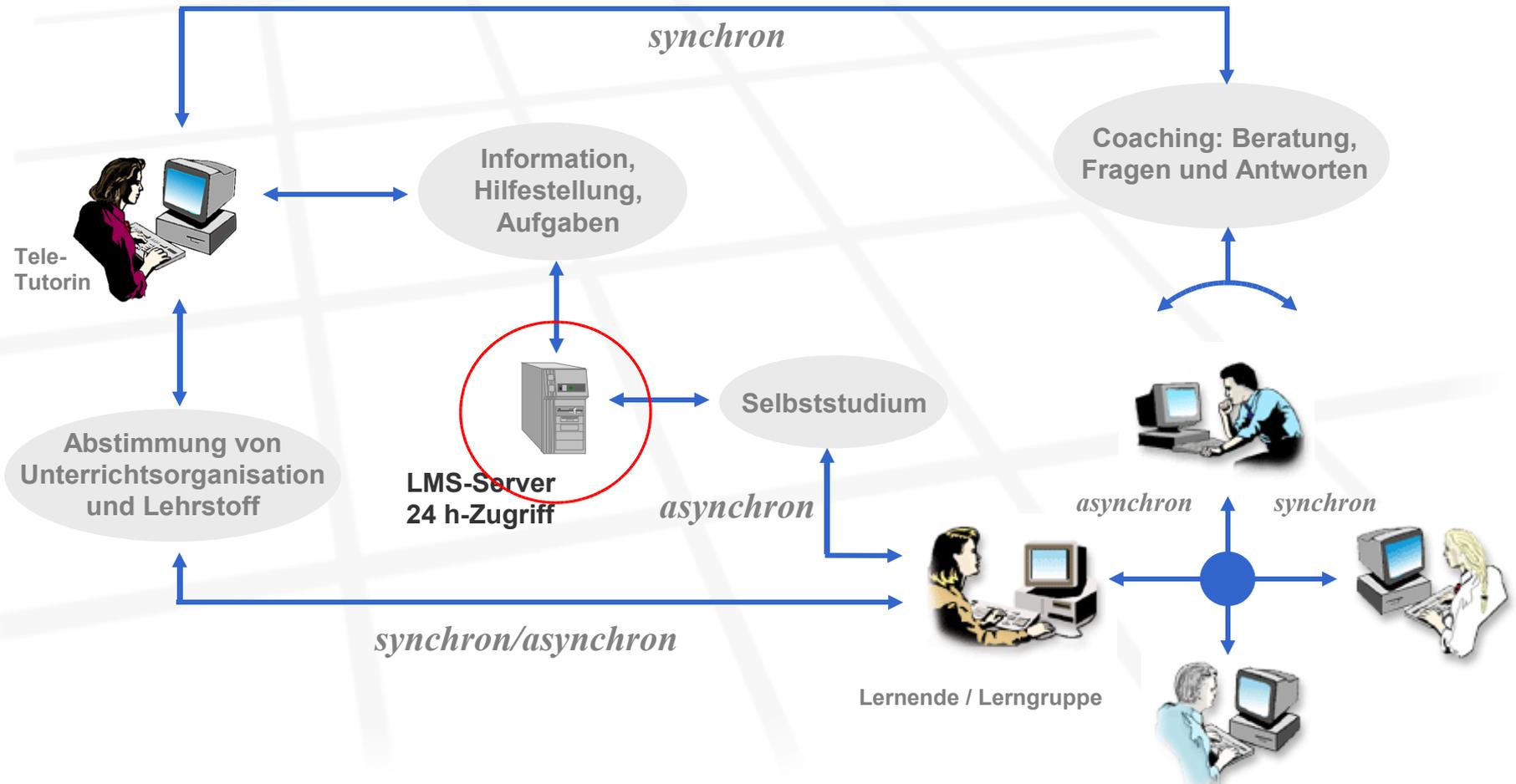
**MIM:** Medieninformatik (Master)



## Entwicklung Online-Angebote



## Online-Betreuung: Computergestütztes kooperatives Lernen



## Betreuungsmodelle

Online-Betreuung

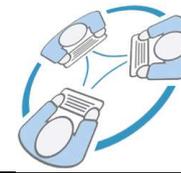
Korrektur von Einsendeaufgaben

Durchführung der Präsenzphasen im Labor

Projektarbeit,  
Projektpräsentationen

Vorbereitung und Durchführung  
von Online Chats





## Begriff Learning Management System

Begriffsvielfalt:

Lernraum,

Lernumgebung,

Lernportal,

(webbasierte) Lernplattform oder

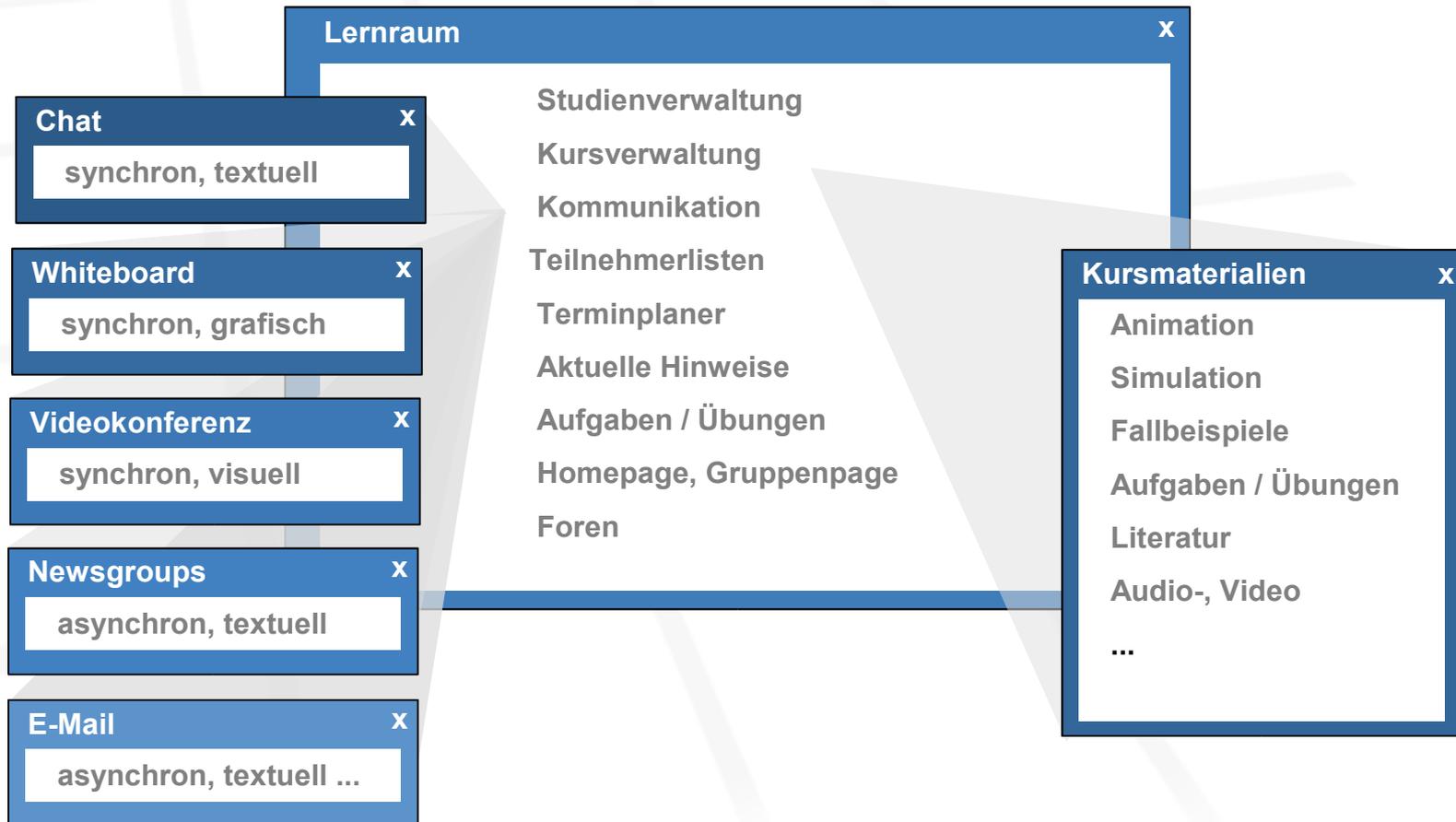
Learning Management System (LMS)

Komplexer werdende Software: **LMS**





## Anforderungen an LMS





## Funktionsbereiche von LMS

Präsentation von Lerninhalten bestehend aus Texten, Bildern, Grafiken, Ton, Animationen, Videos

Kommunikationswerkzeuge (asynchrone z. B. E-Mail, Foren, Kalender und synchrone wie Chats, Audio-/Video-Systeme, Whiteboards)

Integrierte Autorenwerkzeuge zum Erstellen von Online-Lernmaterialien und von automatisch auswertbaren Online-Prüfungen

Evaluations- und Bewertungshilfen

Verwaltung der Studierenden, der Lehrkräfte, der Inhalte, der Kurse, des Lernfortschritts, von Terminen usw.





## Learning Management Systems

Kommerzielle Software, beispielsweise:

**Blackboard** (VFH seit 2001, City College New York, FU)

**CLIX** (FHTW, TFH Wildau)

**Web CT** (FH Konstanz, Uni Heidelberg)

**Moodle** (HU Berlin, TFH Berlin)

**ILIAS** (TU München, Kompetenzzentrum NRW)

**.LRN** (Uni Heidelberg, Uni Mannheim, WU Wien)

## Kommunikationssoftware

**Netucate**

**Breeze**





## Was LMS i.d.R. nicht leisten

Audio-/ Videokonferenzen

Whiteboard

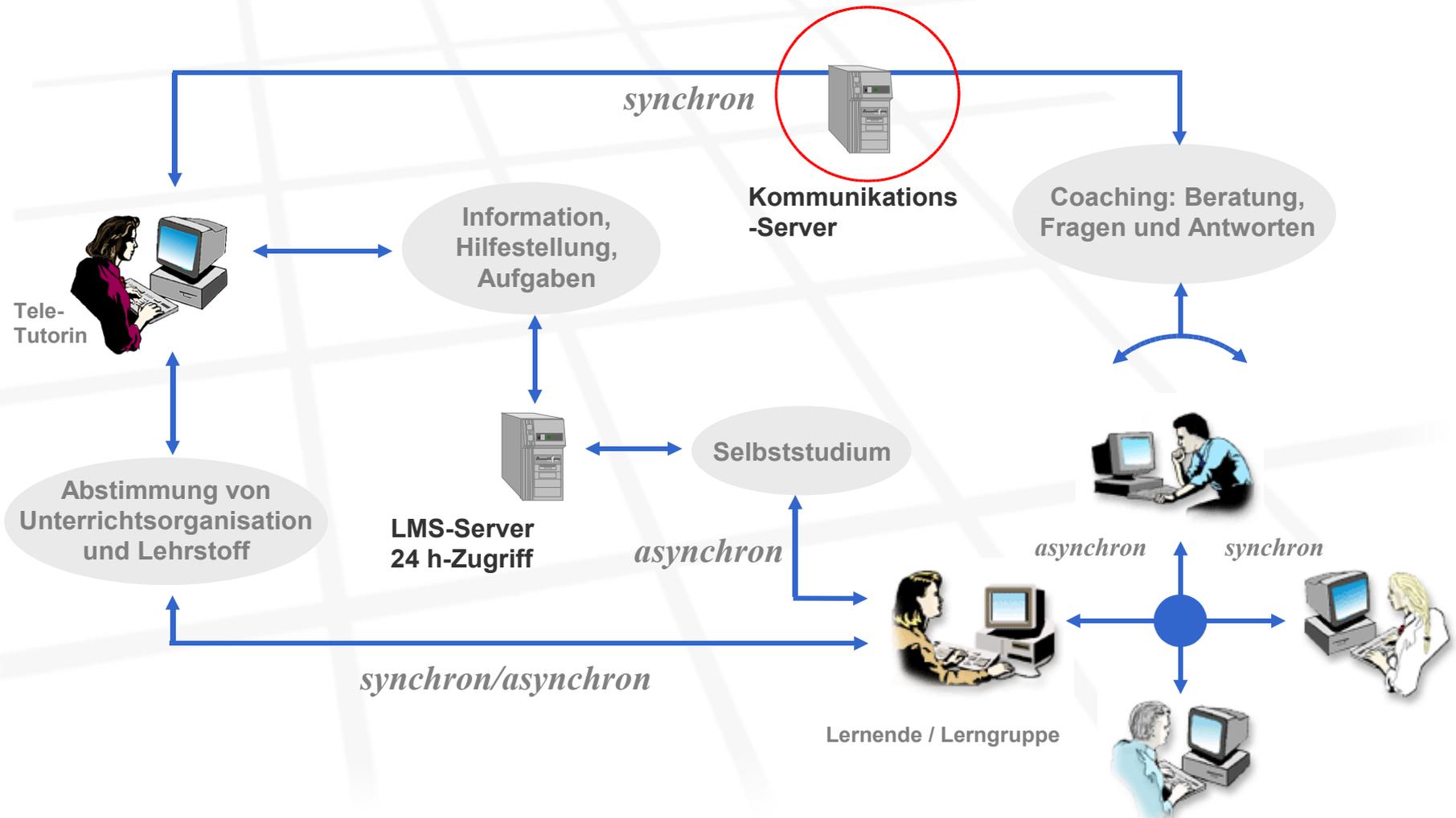
Desktop-/ Application Sharing

Synchrones Browsen



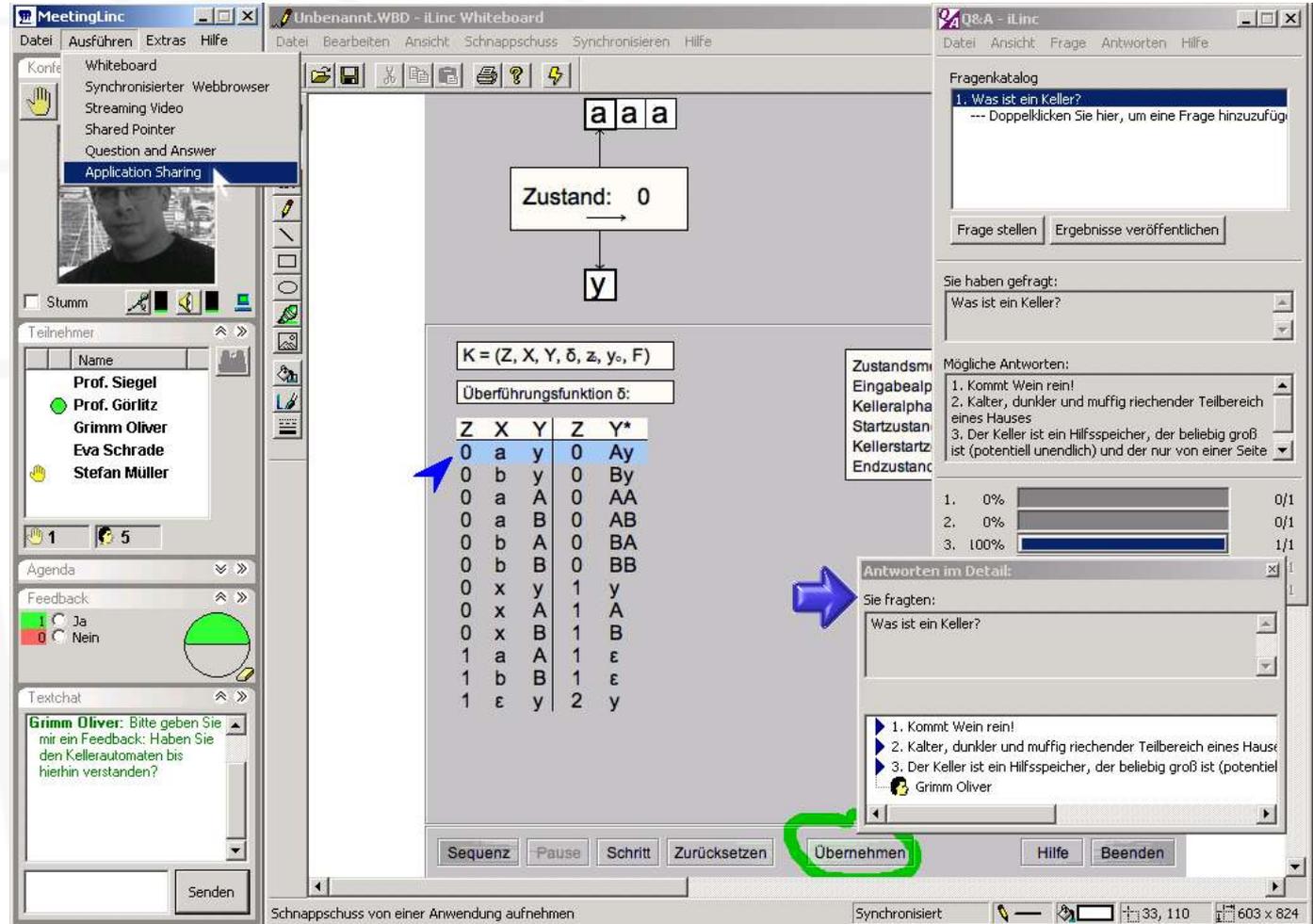
**Für Phasen intensiven  
synchronen kooperativen Arbeitens  
bedarf es gesonderter Tools.**

## Online-Betreuung: Kommunikationssystem



## Netucate (iLinc)

Win32-Client  
 Einfache  
 Installation  
 An Bedürf-  
 nisse einer  
 Lehrveran-  
 staltung an-  
 gepasst



The screenshot shows the iLinc software interface during a meeting. The main window displays a whiteboard with a state transition diagram and a table of transitions.

**Whiteboard Content:**

Diagram showing states and transitions:

```

    graph TD
      S((Zustand: 0)) -- a a a --> S
      S -- y --> Y((y))
  
```

Table of transitions:

Z	X	Y	Z	Y*
0	a	y	0	Ay
0	b	y	0	By
0	a	A	0	AA
0	a	B	0	AB
0	b	A	0	BA
0	b	B	0	BB
0	x	y	1	y
0	x	A	1	A
0	x	B	1	B
1	a	A	1	ε
1	b	B	1	ε
1	ε	y	2	y

**Q&A Panel Content:**

Question: 1. Was ist ein Keller?

Answers:

1. Kommt Wein rein!
2. Kalter, dunkler und muffig riechender Teilbereich eines Hauses
3. Der Keller ist ein Hilfsspeicher, der beliebig groß ist (potentiell unendlich) und der nur von einer Seite

Answered by: Grimm Oliver

## Grundlegende didaktische Überlegungen

Zielgruppen – Die Online-Studienmodule richten sich an

- Personen die zeit- und ortsunabhängig studieren wollen.
- Studienanfänger und Studierende mit beruflicher Erfahrung.

Aufbau und Strukturierung eines Online-Studienmoduls müssen ein effizientes Zeitmanagement der Studierenden unterstützen.

Das Lernmaterial muss den Prozess des Selbstlernens maximal unterstützen.

Zusätzliche Unterstützung wird durch Online-Betreuung und während der Präsenzphasen geleistet.



## Problemorientierter Lernansatz

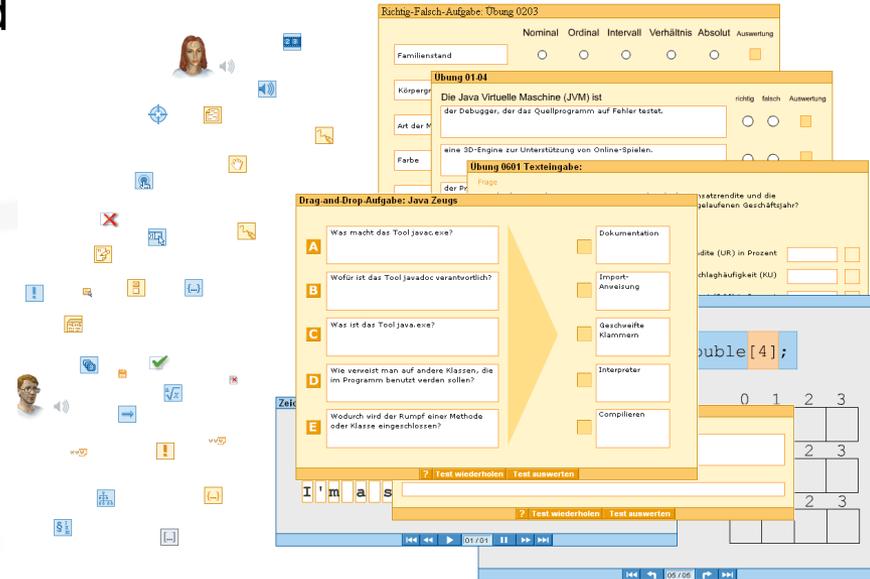
Praxisbezogene Beispiele und Übungsaufgaben bilden einen Schwerpunkt

Einbeziehung moderner Anwendungssoftware (JBuilder, Statistiklabor) bei Übungsaufgaben und Beispielen ermöglicht praxisnahes Lernen

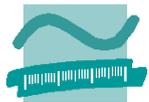
Komplexere Aufgabenstellungen sind als Einsendeaufgaben konzipiert

Fortschrittskontrolle durch Übungen und Tests

Zusammenfassung des Lernstoffs am Ende jeder Lerneinheit



The screenshot displays a learning management system interface. On the left, a desktop environment is visible with various icons and a user profile. The main area shows a quiz titled 'Richtig-Falsch-Aufgabe: Übung 0203' with a progress bar and a 'Familienstand' section. Below this, there are two exercise windows. The first is 'Übung 0104' with a question about the Java Virtual Machine (JVM) and a 'richtig falsch Auswertung' section. The second is 'Übung 0601 Texteingabe' with a 'Drag-and-Drop-Aufgabe: Java Zeugs' section. This section contains five multiple-choice questions (A-E) about Java tools and a list of Java tools (Dokumentation, Import-Anteilung, Geschweifte Klammern, Interpreter, Compilieren) to be dragged into the correct answers. At the bottom, there are navigation controls and a 'Zeit' section.



## Das Modul



VIRTUELLE  
FACHHOCHSCHULE

Medieninformatik  
Autorensysteme

Startseite

Lerneinheiten

Lernziele

Lernformen

Suchen

Termine

Download

Leistungsnachweis

Ansprechpartner

Literatur

Impressum

Buddylist Anmeldung

### Lerneinheiten

- LE01 [Autorensysteme - Grundlagen](#)
- LE02 [Das Multimedia-Projekt](#)
- LE03 [Macromedia Director - Grundlagen](#)
- LE04 [Besetzungen, Darsteller und Sprites](#)
- LE05 [Verhalten](#)
- LE06 [Grafik](#)
- LE07 [Text](#)
- LE08 [Animationen](#)
- LE09 [Präsenzveranstaltung](#)
- LE10 [Exkurs: Flash-Filme](#)
- LE11 [Lingo im Großen](#)
- LE12 [Lingo im Kleinen - allgemein](#)
- LE13 [Lingo im Kleinen - speziell](#)
- LE14 [Sound](#)
- LE15 [Video](#)
- LE16 [Optimierung und Veröffentlichung](#)
- LE17 [Präsenzveranstaltung / Projektpräsentation](#)



# Modul- Gestaltung

## 2.1 Das Wasserfallmodell

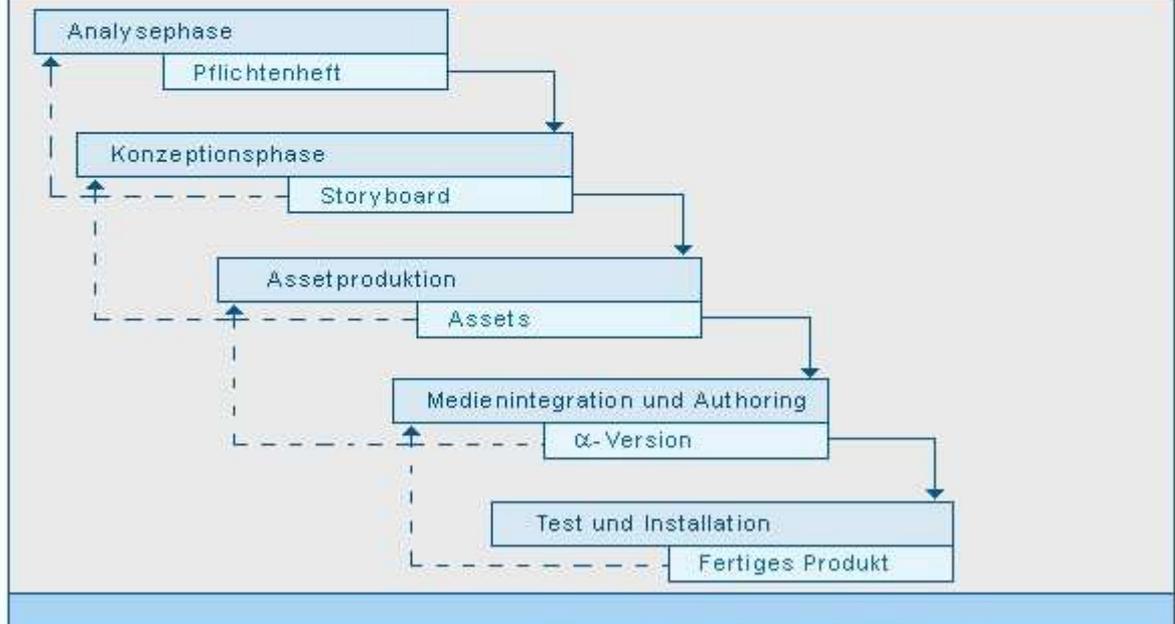
Im Wasserfallmodell wird der Entwicklungsprozess eines Multimedia-Projekts in mehrere, in sich abgeschlossene und **zeitlich voneinander getrennte Phasen** zerlegt.

Wenn man sich dieses Modell anschaut, dann ähnelt es einem Wasserfall, in dem die Phasen verschiedene Stufen darstellen und die Phasenergebnisse von einer zur nächstfolgenden Stufe weitergegeben werden.



Rolloverbild

### Wasserfallmodell zur Multimedia-Entwicklung



Der Verlauf des **Entwicklungsprozesses ist dabei linear**, da alle Phasen nacheinander durchlaufen werden. Am Ende jeder Phase steht ein Teilprodukt, das es auszuwerten gilt. Ist das Ergebnis zufriedenstellend, wird mit der nächsten Phase begonnen. Entspricht das Ergebnis nicht den Erwartungen, wird die Phase wiederholt.



INHALT

INDEX

GLOSSAR

FAQ

HILFE



Verlinktes  
Inhaltsverzeichnis



Hypertext  
Glossar



Hilfe zur Lerneinheit



Instant Messenger mit Buddylist



Seitenzähler/Seitensuche



Übersicht/Auswahl  
der Lerneinheiten



Verlinktes  
Schlagwortverzeichnis



Häufig gestellte Fragen/FAQ-Forum

Seitenanfang

Kapitel und Seiten blättern



# Instant-Messaging mit der Buddylist

## Hintergrund

Studierende, die sich in einem Studienmodul bewegen sind **untereinander nicht sichtbar**

Kommunikation bisher nur über den Lernraum in definierten Kursen

## Ziele

Die „**isolierte**“ Lernsituation soll weiter **aufgehoben** werden

Simulation der persönlichen Gespräche innerhalb der Vorlesung

Möglichkeit der **gemeinsamen Arbeit** ohne vorformulierte Aufgabenstellung



VFH Buddylist - Mozilla Firefox

Buddylist

Alle User Buddies Optionen Hilfe

Registrierte Nutzer: 8 Anonyme Nutzer: 12

Alle User	Buddy	Filter
<input checked="" type="checkbox"/> Anne		
<input type="checkbox"/> Katrin		
<input type="checkbox"/> Alu		
<input checked="" type="checkbox"/> Malte		
<input type="checkbox"/> Tina		
<input checked="" type="checkbox"/> Eva		
<input type="checkbox"/> Jost		
<input type="checkbox"/> Irina		
<input type="checkbox"/> Alex		
<input checked="" type="checkbox"/> Judita		
<input type="checkbox"/> Carsten		
<input checked="" type="checkbox"/> Sandra		

[Alle markieren](#) [Keine Markierung](#)

Erhaltene Kurznachrichten

<Anne> Fehlt bei Übung 0903 nicht eine Anweisung?

Sieht ganz so aus! \_

[Nachricht senden](#)

© 2003 TFH Berlin. All rights reserved.

## Didaktisches Design – Visuelle & interaktive Komponenten

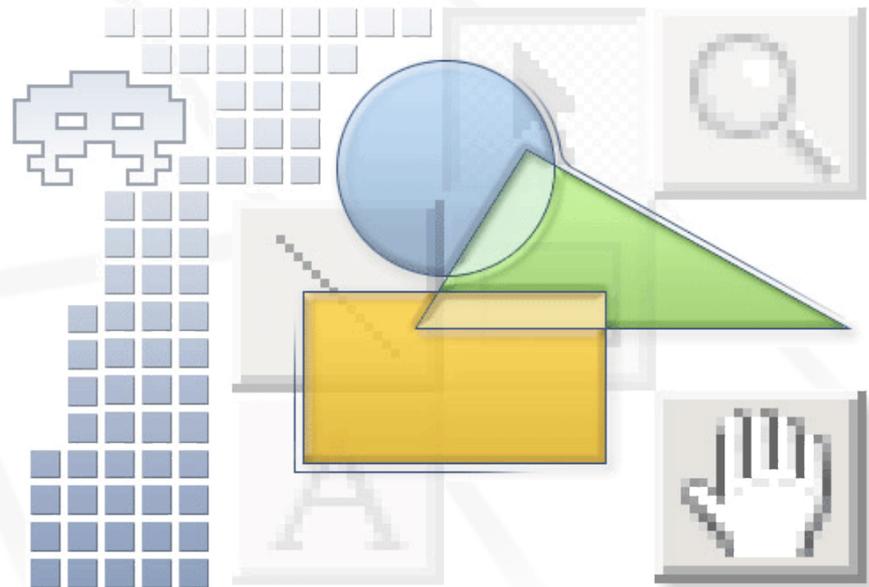
Wo immer es didaktisch sinnvoll ist, werden multimediale und interaktive Komponenten integriert.

Hauptgestaltungskomponenten sind

- Text / Typografie (ergänzt durch Ton)
- Grafiken
- Illustrationen

Für die Darstellung komplexer Zusammenhänge dienen

- Animationen
- Simulationen
- Interaktionen
- Rollover-Bilder
- Video



## Didaktisches Design – Visuelle & interaktive Komponenten

Wo immer es didaktisch sinnvoll ist, werden multimediale und interaktive Komponenten integriert.

Hauptgestaltungskomponenten sind

- Text / Typografie (ergänzt durch Ton)
- Grafiken
- Illustrationen

Für die Darstellung komplexer Zusammenhänge dienen

- Animationen
- Simulationen
- Interaktionen
- Rollover-Bilder
- Video

**Mehrwert multimedialer Materialien  
gegenüber Skripten**

## Mehrwert multimedialer Materialien gegenüber Skripten

Für die Darstellung komplexer  
Zusammenhänge dienen

Animationen

Simulationen

Interaktionen

Rollover-Bilder

Video



## Integration von Medien in den Präsenzunterricht

### 1. Stufe: eigene WWW-Site der Lehrenden

Skripte, Übungsaufgaben im Netz, Kommunikation per Email

### 2. Stufe: Integration von multimedialem Material in die Lehre

Verwendung von LapTop/Beamer im Hörsaal

Erläuterung komplexer Zusammenhänge medienunterstützt

(insbesondere Animationen, Simulationen, Video)

### 3. Stufe: Verwendung eines Learning Management Systems

wie Stufe 1+2, jedoch alle Materialien sind im LMS eingestellt

Integration Prüfungen (Übungen, Tests mit Bewertungen)

Hörsaal-Ausstattung mit Computer am Internet, Beamer

### 4. Stufe: vollst. Multimedia-Konzept einer Hochschule

**Login**

Benutzername:

Passwort:

Jetzt einen neuen Zugang anlegen!

- Hauptmenü**
-  [Aktuelles](#)
  -  [Umfrage: Moodle im Sommersemester 2005](#)
  -  [Die Anmeldung bei Moodle](#)
  -  [Die Anmeldung bei Moodle \(1,6 MB\)](#)
  -  [Moodle - Schritt für Schritt](#)  
Ein für alle Interessierten offener Kurs, in dem unter anderem erklärt wird, wie Sie sich bei Moodle registrieren und in einen Kurs einschreiben können.
  -  [Passwort zusenden](#)  
Sie haben Ihr Passwort vergessen? Kein Problem, Sie können sich ganz einfach ein neues Passwort an Ihre E-Mail Adresse senden lassen.
  -  [Moodle Umfrage \(Lehrende\) | SoSe2005](#)

- Neueste Nachrichten**
- 1 Jul, 18:56 - Oliver Grimm  
[Online Umfrage mehr...](#)
  - 16 Mär, 14:35 - Oliver Grimm

**Fachbereiche und Einrichtungen der TFH Berlin**

Labor Online Learning	9
Fernstudieninstitut (FSI)	1
Fachbereich I - Wirtschafts- und Gesellschaftswissenschaften	2
Allgemeinwissenschaftliche Ergänzungsfächer	7
Betriebswirtschaftslehre (Dual) Diplom	14
Betriebswirtschaftslehre (Dual) Bachelor	0
BWL / Management / Consulting (Online Master)	3
Wirtschaftsingenieurwesen / Maschinenbau	5
Wirtschaftsingenieurwesen / Aufbau Tag	10
Wirtschaftsingenieurwesen / Aufbau Abend	2
Fachbereich II - Mathematik - Physik - Chemie	0
Clinical Trial Management	9
Mathematik im Ausland (UHA Mulhouse)	0
Pharma- und Chemietechnik	0
Photonic (Masterstudiengang)	0
Medizinisch-Physikalische Technik / Medical Engineering	0
Mathematik	1
Fachbereich III - Bauingenieur- und Geoinformationswesen	0
Bauingenieurwesen	0
Kartographie	0
Internationales Projektmanagement im Bauwesen	0
Vermessungswesen	0
Fachbereich IV - Architektur und Gebäudetechnik	0
Architektur	0
Facility Management	1
Gebäude- und Energietechnik	0
Technisches Gebäudemanagement	0
Fachbereich V	0
Bioinformatik	1
Biotechnologie	5
Gartenbau	2
Lebensmitteltechnologie	3
Landschaftsarchitektur und Umweltplanung	0
Verpackungstechnik	0
Fachbereich VI - Informatik	0

**Willkommen beim Lernraumsystem der TFH Berlin.**



**Studierende** der TFH-Berlin finden hier virtuelle Lernmaterialien als Ergänzung zum Präsenzunterricht. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit sich mit anderen Studierenden in Diskussionsforen und Chats auszutauschen.

Sie sind **Professor/in** oder **Dozent/in** und wollen einen Online-Kurs einrichten? Sie finden hier eine kurze Anleitung wie Sie in 8 Schritten zu einem eigenen Moodle Kurs kommen oder Sie wenden sich einfach an das [Labor Online Learning](#), dort finden Sie kompetente und hilfsbereite Ansprechpersonen.

**Zugang zu Moodle?**  
Um Zugang zum LMS Moodle zu bekommen, müssen Sie sich einmalig **registrieren**, sie bekommen dann eine E-Mail vom System zugesandt mit der Sie Ihren Moodle-Account aktivieren können. Haben Sie bereits eine aktivierten Account, können Sie sich umgehend anmelden.

Sollten Sie Fragen oder Probleme haben, [senden Sie einfach eine Mail an das Labor Online Learning](#).

**Kalender**

<< September 2005 >>

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25

Fachbereiche und Einrichtungen der TFH Berlin:

Fachbereich VI - Informatik / Medieninformatik

## Auswertung der Erfahrungen im Praxissemester

Administrator/in: Prof. Dr. Andreas Solymosi

Viele Menschen würden gerne etwas dazulernen. Warum soll es im Internet keine Plattform geben, die dieses Manko beseitigt. Wissen ist Macht, kämpft gemeinsam gegen die Ohnmacht.

## Programmieren 1 in Java WS'05/'06 (Solymosi)

Professor: Prof. Dr. Andreas Solymosi



In diesem Kurs lernen Sie objektorientiert, Java zu programmieren. Zuerst werden (etwas ungewöhnlicherweise) Klassen und Objekte (bis hin zu Polymorphie und Oberflächenprogrammierung) behandelt, erst danach primitive Datentypen (wie int) und Elemente von Algorithmen (if, for, usw.). Das Konstruieren von Datenstrukturen (wie Warteschlange) schließt den Kurs ab.

## Hypermedien WS 04/05

Professor: Günter Dr. Siegel  
Tutor: Fabian Pross

Die Veranstaltung ist zunächst eine allgemeine Grundlagenveranstaltung der Informatik, in der viele verschiedene Themen angesprochen werden. Im ersten Teil **Netzdienste** wird alles Wissenswerte über Computernetze dargestellt, unterstützt durch Lernmaterialien der VFH (s. Online Studienmaterial).  
Im zweiten Teil der Veranstaltung geht es um den Begriff **Hypermedium** im Zusammenhang mit dem World Wide Web (WWW). Die Lernenden lernen die Konzeption, Produktion sowie unterschiedliche Navigationskonzepte und Ausprägungen von Hypermedia aus eigener Anschauung kennen.

In den Übungen werden auch praktische Erfahrungen mit virtueller Gruppenarbeit gesammelt.

## Programmieren III

Dozent/in: Heike Ripphausen-Lipa



Programmieren III hat als Schwerpunkt die Programmiersprache C++. Dabei sollen insbesondere andersartige Programmierkonzepte im Vergleich zur Programmiersprache Java herausgestellt werden.

## Hypermedien SS 05

Professor: Günter Dr. Siegel  
Tutor: Fabian Pross

Die Veranstaltung ist zunächst eine allgemeine Grundlagenveranstaltung der Informatik, in der viele verschiedene Themen angesprochen werden. Im ersten Teil **Netzdienste** wird alles Wissenswerte über Computernetze dargestellt, unterstützt durch Lernmaterialien der VFH (s. Online Studienmaterial).

## Personen

Teilnehmer/innen

## Aktivitäten

Arbeitsmaterialien

Aufgaben

Foren

## Forensuche

Erweiterte Suche ?

## Administration

Jetzt bearbeiten

Einstellungen

Profil bearbeiten

Dozent/innen

Student/innen

Gruppen

Sicherung

Wiederherstellung

Kursdaten importieren

Bewertungsskalen

Punkte

Statistiken

Dateien

Hilfe

Trainer/innen-Forum

## Meine Kurse

Moodle - Schritt für Schritt

## Themen dieses Kurses

Ich begrüße alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Kurses Hypermedien im SS 05!

Ihr Dozent

G.Siegel

 [Nachrichtenforum](#)

## Kurs-Informationen

\* Die Veranstaltung ist zunächst eine allgemeine Grundlagenveranstaltung der Informatik, in der viele verschiedene Themen angesprochen werden. Im ersten Teil Netzdienste wird alles Wissenswerte über Computernetze dargestellt, unterstützt durch Lernmaterialien der VFH (s. Online Studienmaterial). \*

Im zweiten Teil der Veranstaltung geht es um den Begriff Hypermedium im Zusammenhang mit dem World Wide Web (WWW) \* Die Lernenden lernen die Konzeption, Produktion sowie unterschiedliche Navigationskonzepte und Ausprägungen von Hypermedia aus eigener Anschauung kennen.

\* In den Übungen werden auch praktische Erfahrungen mit virtueller Gruppenarbeit gesammelt.

## Online-Lernmaterial

Untenstehend finden Sie den Zugang zu den Lerneinheiten des Lernmoduls

Wenn Sie dabei nach einer UserId und einem Passwort gefragt werden, geben Sie bitte ein:

UserId: PVstudent

Passwort: pwHMss05

## Online Lernmaterial

## Geschichte des Internet

 [Lerneinheit](#)

1. Was ist das Internet?
2. Geschichte des Internet
3. Internet- Dienste

## Nutzung von Email

 [Lerneinheit Email \(Netscape\)](#)
 [Lerneinheit Email \(Outlook\)](#)

Wenn Sie den Dienst Email nicht schon sowieso kennen, werden Sie in dieser Lerneinheit mit der Nutzung von E-Mail vertraut gemacht.

Die Veranstaltung ist zunächst eine allgemeine Grundlagenveranstaltung der Informatik, in der viele verschiedene Themen angesprochen werden. Im ersten Teil **Netzdienste** wird alles Wissenswerte über Computernetze dargestellt, unterstützt durch Lernmaterialien der VFH (s. Online Studienmaterial). Im zweiten Teil der Veranstaltung geht es um den Begriff **Hypermedium** im Zusammenhang mit dem World Wide Web (WWW). Die Lernenden lernen die Konzeption, Produktion sowie unterschiedliche Navigationskonzepte und Ausprägungen von Hypermedia aus eigener Anschauung kennen.

In den Übungen werden auch praktische Erfahrungen mit virtueller Gruppenarbeit gesammelt.

## Neueste Nachrichten

Ein neues Thema hinzufügen...

23 Jun, 14:54

Özkan Yalcinkaya  
WEBPROJEKT mehr...

22 Jun, 13:41

michele bossy  
Programmieren Pool-Vergleich mehr...

17 Jun, 12:54

Özkan Yalcinkaya  
Klausur mehr...

9 Jun, 13:32

Thomas Kutzner  
Aufgabe 5 mehr...

30 Mai, 10:10

Artur Jurgawka  
Aufgabe 3b mehr...

[Ältere Beiträge ...](#)

### Bewertung Aufg.4

Im Teil 4b sollen Sie einmal das SMTP-Protokoll direkt anwenden und eine Mail ohne Hilfsprogramm direkt beim Mail-Server abgeben. Unter dem vorstehenden Link finden Sie die genauere Aufgabenstellung. Zur Bearbeitung ggf. die Lerneinheit telnet wiederholen. Für die Aufgabe 4b gibt es 12 Punkte, Abgabe ist am Di. 14.06.05, 24:00 Uhr

### 5.Übungsaufgabe

#### Gruppeneinteilung Aufg.5/6

#### Abgabe/Bewertung Aufg.5

Als Übungsaufgaben 5. und 6. sollen Sie die Erstellung einer eigenen WebSite (mehrere zusammenhängende HTML-Seiten) durchführen. In Aufgabe 5. ist zunächst die Konzeption der WebSite durchzuführen. Näheres siehe im Aufgabentext.

Beide Aufgaben sollen als Gruppenaufgabe bearbeitet werden. Teilen Sie bitte Fabian bis zum 14.06.05 die Zusammensetzung der Gruppe mit, in der Sie mitarbeiten (pro Gruppe eine Nachricht reicht natürlich!). Ideal sind 3 Teilnehmer pro Gruppe. Die Aufgabe 5. soll nicht per Email eingeschickt werden, sondern durch Upload einer geeigneten Datei in dieses LMS. Die Abnahme der folgenden Aufgabe 6 (Abgabe des fertiggestellten Webprojekts) erfolgt aber in jedem Fall persönlich in den Übungsstunden am Rechner. Für die Aufgabe gibt es max. 25 Pkte.

Abgabe der 5.Übung ist am 28.06.05.

Projekte aus dem letzten Semester finden Sie hier im LMS im entsprechenden Portal Nr.7.

### 6.Übungsaufgabe

#### Bewertung Aufg.6

Aufgabe 6. ist der 2.Teil der Übung zur Erstellung einer WebSite. Inhaltlich ist die Website zu Ende zu produzieren. Genaueres siehe im Aufgabentext. Die Abgabe des fertiggestellten Webprojekts erfolgt in jedem Fall durch die vollständige Gruppe am Rechner im Übungsraum ExpoLab am **Di. 12. Juli 05**.

Zeiten werden im Kalender von moodle bekannt gegeben.

Für die Aufgabe gibt es max. 25 Pkte.

Direkt zu:



# LMS Moodle

### Bald aktuell ...



2. Prüfungsklausur  
Freitag, 23. September (14:00  
» 15:30)

[Zum Kalender...](#)  
[Neuer Termin...](#)

### Neueste Aktivitäten

Aktivität seit **Mittwoch, 14  
September 2005, 12:36**  
Alle Aktivitäten der letzten Zeit

Nichts Neues seit Ihrem letzten  
Besuch

### Kalender

<< September 2005 >>

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

-  Globale Termine
-  Kurstermine
-  Gruppentermine
-  Teilnehmertermine

### E-Mail

... an Dozent/innen UND  
Student/innen.

... an Dozent/innen.

... an Student/innen.

... an ausgewählte Dozent/innen  
und/oder Student/innen.

... an ausgewählte Gruppe(n).

 **Hinweis: Block ist für  
Student/innen deaktiviert**

Monatsgesamtansicht:

Neuer Termin

<< April 2005

Mai 2005

Juni 2005 >>

Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
						1
2	3 Vorlesungstermin Übungszeit Abgabe Übung 2a	4	5	6	7	8
9	10 Virtuelle Vorlesung Übungszeit Abgabe Übung 2b	11 ←	12	13	14	15
16	17 Übungszeit Vorlesungstermin	18	19	20	21	22
23	24 Übungszeit Vorlesungstermin Abgabe Übung 3a	25	26	27	28	29
30	31 Vorlesungstermin Übungszeit Abgabe Übung 3b					

LMS Moodle

Monatsübersicht

- Globale Termine
- Kurstermine
- Gruppen- termine
- Teilnehmer- termine

April 2005

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Mai 2005

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Juni 2005

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

- Globale Termine: angezeigt (Mit einem Klick verstecken)
- Gruppen- termine: angezeigt (Mit einem Klick verstecken)

- Kurstermine: angezeigt (Mit einem Klick verstecken)
- Teilnehmer- termine: angezeigt (Mit einem Klick verstecken)

## Moodle an der TFH Berlin

Erster Einsatz im WS 2004/2005

- ca. 300 registrierte Benutzer
- 9 Kurse
- FB I, FBVI, FSI und FHTW

Erweiterte Testphase SS2005

- täglich ca. 500 Besucher
- mit ca. 6500 Seitenaufrufen

Aktueller Stand

- derzeit ~1450 registrierte Benutzer
- Knapp 100 laufende Kurse
- circa 60 Lehrkräfte



## Online Umfrage – Lernende

alle Kurse auf einen Blick	Downloads mit Modem sind zeit- und kostenintensiv
von überall aus zugreifbare Daten	Steigende Kosten durch eigenes Ausdrucken
freie Zeiteinteilung	Zusätzlicher Account zu merken
Termine, Fristen und Noten einsehen	Mangelnde Hard- und Softwareausstattung
weniger mitschreiben mehr zuhören in der LV	Schwierigkeiten bei der Bedienung

## Wesentliche Punkte eines MM-Konzepts

Einrichtung eines Multimedia-Kompetenz-Zentrums  
(an der TFH B -> Labor Online Learning)

Hochschulweite Ausstattung der Hörsäle mit WLAN und  
Beamer, technische Basis mit LMS

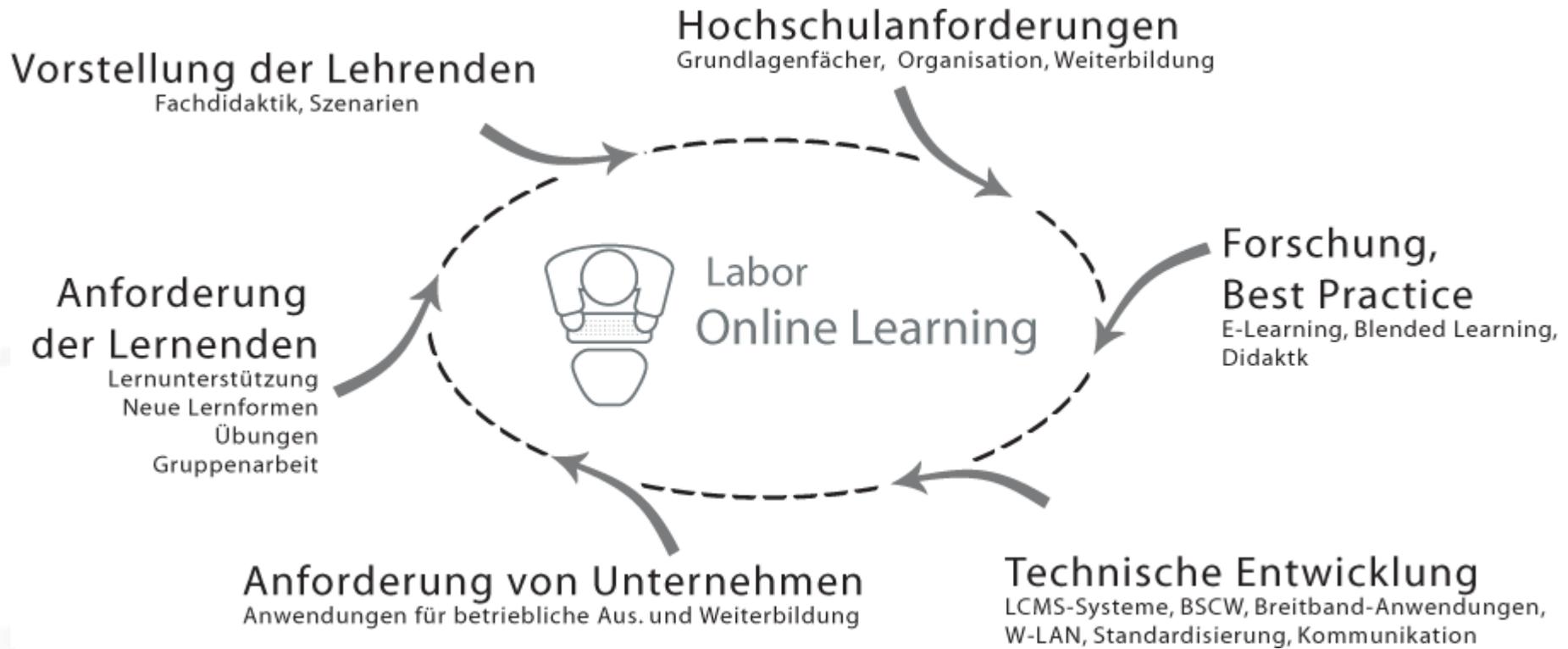
Unterstützung der Lehrkräfte bei der Erprobung  
unterschiedlicher didaktischer Ansätze

Schaffung einer Bibliothek (Medienserver)  
zum Austausch zum MM-Lehrmaterial

Verknüpfung von LMS und  
Prüfungsverwaltung



# Anforderungen an ein MM-Kompetenz-Zentrum



## Anforderungen an ein MM-Kompetenz-Zentrum

Koordination, Betreuung und Weiterentwicklung von Online-Studiengängen

Beratung, Unterstützung und Weiterbildung der Lehrkräfte für den Einsatz neuer Medien in der Lehre

Bereitstellung und Administration einer Lernplattform und eines Kommunikationssystems

Wartung und Neuentwicklung der Online-Studienmaterialien



# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Weitere Informationen unter

<http://www.oncampus.de>

<http://lms.tfh-berlin.de>

<http://learn.tfh-berlin.de>

<http://www.tfh-berlin.de/~siegel>

