

**Veranstaltungskommentar \***

<b>Titel:</b>	<b>Medieneinsatz und -analyse Nutzungsmöglichkeiten von IT in der ökonomischen Bildung</b>
<b>Nummer, Art:</b>	<b>2.04.331, Vorlesung 2.04.332, Übung</b>
<b>Lehrende/r:</b>	<b>Prof. Dr. Rudolf Schröder</b>
<b>Semester:</b>	<b>Wintersemester 2010/2011</b>

<b>Inhaltliche Erläuterung:</b>	<p>Die beiden Veranstaltungen stehen in einem engen wechselseitigen Zusammenhang und thematisieren den Einsatz und die Entwicklung von Unterrichtsmedien (Contents) im Kontext von E-Learning.</p> <p>Die <b>Vorlesung „Medieneinsatz und -analyse“</b> ist primär theoretisch ausgerichtet und umfasst u. a. die folgenden Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einsatzmöglichkeiten von Medien zur Unterstützung von Lern- und Lehrprozesse</li> <li>• Theorien zur Aufmerksamkeit sowie zur kognitiven Informationsverarbeitung, Speicherung und Wissensrepräsentation</li> <li>• Gestaltung interaktiver Contents vor dem theoretischen Hintergrund, z. B. Anordnung von Text und Bild.</li> </ul> <p>Außerdem wird auf die besonderen Herausforderungen im Kontext von E-Learning wie z. B. die Unterstützung des selbstgesteuerten Einzel- und Gruppenlernens eingegangen.</p> <p>Vor dem Hintergrund der theoretischen Grundlagen geht in der Übung <b>Nutzungsmöglichkeiten von IT in der ökonomischen Bildung</b> um die konkrete Entwicklung von Contents für E-Learning. Dies umfasst folgende Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grafik- und Tonformate</li> <li>• Erstellung und Bearbeitung von Grafiken und der Aufnahme von Tonclips mit unterschiedlichen Tools</li> <li>• Erstellung von dynamischen HTML-Seiten mit einem HTML-Editor</li> <li>• Erstellung von interaktiven Contents mit Autorenwerkzeugen.</li> <li>• Wichtige technische Standards wie z. B. AICC und SCORM</li> <li>• Projektmanagement von Contententwicklungsprojekten</li> </ul> <p>Die praktische Anwendung der theoretischen Grundlagen erfolgt anhand der konkreten Entwicklung von Contents für E-Learning mit der Hilfe verschiedener Werkzeuge, u. a. dem Autorenwerkzeug RFW RapidFactory.</p> <p>Die beiden Veranstaltungen stehen außerdem in einem engen Zusammenhang zu dem Modul „Einsatzszenarien von E-Learning-Anwendungen und -Werkzeugen in der betrieblichen Fort- und Weiterbildung“, wo u. a. das Zusammenspiel von Content und Lernmanagementsystem vertieft behandelt wird.</p>
---------------------------------	--

Art der Modulprüfung:	Projektarbeit (gemeinsam für beide Veranstaltungen): Die Teilnehmenden entwickeln einen interaktiven, onlinefähigen Content für den Einsatz in E-Learning-Szenarien.
-----------------------	---

Literatur:	<p><b>Basisliteratur:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beaird, J. (2007): Gelungenes Webdesign. Eine praktische Einführung in die Prinzipien der Webseitengestaltung, Heidelberg: dpunkt</li> <li>• Holzinger, A. (2002): Basiswissen Multimedia: Lernen (Bd.2), Würzburg: Vogel</li> <li>• Rey, G. D. (2009): E-Learning. Theorien, Gestaltungsempfehlungen und Forschung, Bern: Huber</li> </ul> <p><b>Weiterführende Literatur:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hohenstein, A.; Wilbers, K. (Hrsg) (2002, wird fortlaufend ergänzt): Handbuch E-Learning – Expertenwissen aus Wissenschaft und Praxis, Köln: Deutscher Wirtschaftsdienst</li> <li>• Holzinger, A. (2001): Basiswissen Multimedia: Design (Bd. 3), Würzburg: Vogel</li> <li>• Niegemann, H. M.; Domagk, S.; Hessel, S.; Hein, A.; Hupfer, M.; Zobel, A. (2008): Kompendium multimediales Lernen, Berlin: Springer</li> </ul>
Weiteres:	

- Grundlage ist das Verzeichnis des Lehrangebots unter <http://www.studium.uni-oldenburg.de/lvstudip.php?zeige=ioeb>