

*Selbstlernen* von OPLs mit

Hilfe von MOOCs:

Digital literacy, neue Vermittlungsformen  
und neue Technologien

# MOOC



# Wofür steht MOOC?

- a. Münchener offene online Collection
- b. Monsterous open online courses
- c. Massive open online courses

Die **xMOOCs** haben ihren Ursprung in regulären Hochschulveranstaltungen, die nachträglich als Online-Kurs einer großen Anzahl von Teilnehmenden zur Verfügung gestellt wurden. Das dem Kürzel MOOC vorangestellte **x** steht für **extension...** xMOOCs werden meist durch Online-Foren begleitet, in denen sich Lernende sich austauschen können.

Wikipedia

URL:

[http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Massive\\_Open\\_Online\\_Course&oldid=123604130](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Massive_Open_Online_Course&oldid=123604130) (Abgerufen: 20. Oktober 2013, 21:43 UTC)

*Ausgehend von einem Oberthema und einem Zeitplan mit einigen festgelegten Abschnitten und Ereignissen stellen die Kursanbieter bei **cMOOCs** als Impuls einige ... Ressourcen wie Texte oder Videos zur Verfügung. Die Teilnehmer entscheiden selbst, ob und in welcher Weise sie sich einbringen...Diesem Ansatz (englisch: **connectivism**) entspringt das den MOOCs vorangestellte c.*

## Wikipedia

URL:

[http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Massive\\_Open\\_Online\\_Course&oldid=123604130](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Massive_Open_Online_Course&oldid=123604130) (Abgerufen: 20. Oktober 2013, 21:43 UTC)

# Zu welchem Gebiet gehört der Begriff "Gamification"?

- a. Videospiele
- b. Onlinegaming
- c. Lernen

*Als **Gamification** oder **Gamifizierung** ... bezeichnet man die Anwendung spieltypischer Elemente und Prozesse in spielfremdem Kontext.*

Wikipedia

URL:

<http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Gamification&oldid=122649832> (Abgerufen: 19. Oktober 2013, 12:51 UTC)

# Was brauche ich zum Lernen?

- Motivation
- Leichten Zugang zu Lerninhalten
- Zeit
- Gelegenheit zum
  - Üben
  - Ausprobieren
  - Experimentieren
- Unterstützung bei Fragen



# Erfolgsfaktoren

- multimedial, interaktiv, vernetzt und im besten Falle mit lokalen Events verknüpft
  - Lokale Events = Erhöhung der Vernetzung
  - Erhöhte Vernetzung = Erhöhte Motivation
  - Erhöhte Vernetzung = Hilfe/Unterstützung



Communitybuilding

# Blended Learning

Blended Learning ist eine Mischung aus Präsenzlehre und E-Learning, die vor allem durch die Präsenzphase das gegenseitige Kennenlernen unterstützen soll und die Motivation stimulieren soll, in der Onlinephase zusammen zu arbeiten.

# Digitale Lernwelten



# Lebenslanges Lernen





the\_librarian@gmx.de  
www.the-librarian.de

Handout  
<http://bit.ly/1Xojhaa>