

EDMedia - Lernen, Training und Performance in der vernetzten Welt

Dr.-Ing. Fanny Klett

Lead Business Area
Data Representation and Interfaces

Hannover, CEBIT 2008

Inhalt



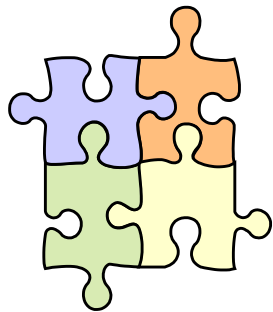
Das Innenohr
In der Schnecke (ea) ist das Schallschnecke als Schallleit Fasern...

- Hintergrund, Trend und Vision
- Fokus auf EDMedia
- EDMedia - einfach anders!

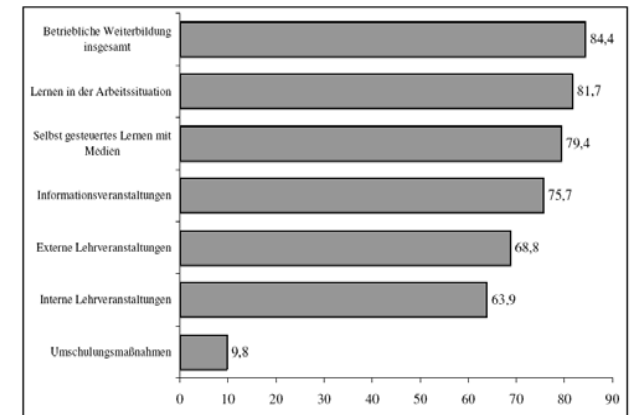
Hintergrund, Trend und Vision

Die organisatorische Komponente

- Weiterbildung im Unternehmen kein Selbstzweck
- 5. Weiterbildungserhebung des Instituts der deutschen Wirtschaft Köln - Weiterbildung in 84 Prozent aller Unternehmen in Deutschland
 - 2004 Aufwendungen der Unternehmen je Mitarbeiter – durchschnittlich 1.072 Euro
 - 2004 insgesamt 26,8 Mrd. Euro für betriebliche Weiterbildung
- ROI - Beitrag zum Unternehmenserfolg
- Personalentwicklung = Dienstleistung + strategisches Management



Hintergrund, Trend und Vision

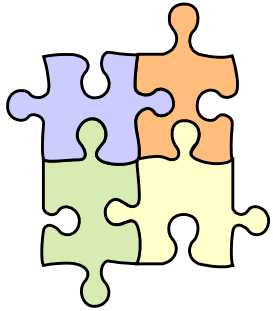


Quelle: IW-Trends – Vierteljahresschrift zur empirischen Wirtschaftsforschung aus dem Institut der deutschen Wirtschaft Köln, 33. Jahrgang, Heft 1/2006. © 2006, Deutscher Instituts-Verlag, Köln;

Hintergrund, Trend und Vision

The Role of LMS

"The LMS, over the last five years, has become a very well-known corporate system now, but it's really kind of an island for the training department. As companies are bringing more and more content into it, now the demand is for exactly what you mentioned. And I think from the LMS supplier standpoint, they are now being asked to deal with that problem."

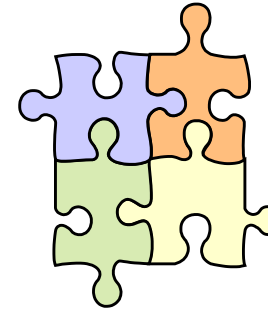


Experte und Berater Josh Bersin

Hintergrund, Trend und Vision

The New Learning on Demand

"Learning organizations are no longer focused on getting instructional material online. The new challenge is to develop content rapidly, make it highly accessible and integrate it into workflows."

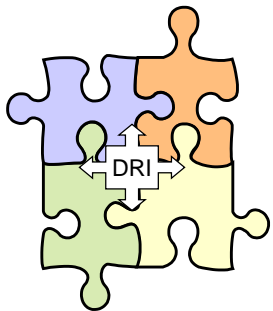


Experte und Berater Josh Bersin

Hintergrund, Trend und Vision

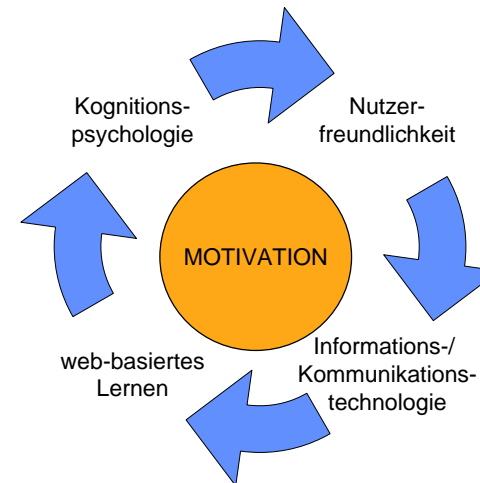
Design Once for Multiple Uses of Learning Content

"We are seeing a trend of deploying the same content first as a course format, with objectives, learning pathways and remediation/branches. Then, the content is reformatted, stripping out the "instructional" language and activities, to provide the workforce or customer with on-line performance resources."



Elliot Masie, The MASIE Center, 6 February 2005

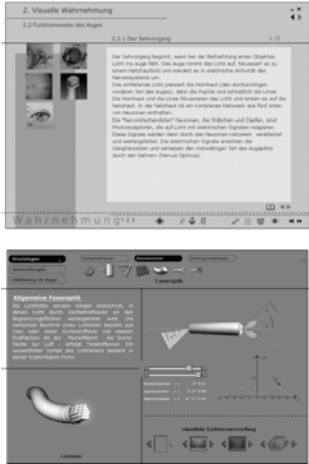
Fokus auf EDMedia



Ziel:
Erfolg beim Lernen am Bildschirm

- **nutzerzentrierte** Systemdesign-Aspekte
- Balance zwischen **Nutzerbedürfnissen & Systemzielen**
- Balance zwischen **Adaptivität & Adaptabilität** im Systemdesign
- Zugang zu Content in unterschiedlichen **Lernakquisitionsmodi**
>> **individuelle Präferenzen**
- Steigerung Motivation durch **multimodales, multimediales und interaktives Lernen**

Fokus auf EDMedia



Grundlagen

- Lernobjektansatz
 - Wiederverwendbarkeit und Interoperabilität
 - Personalisierung
 - Steigerung der Performanz
 - verteilte Autoren möglich
- flexible Konstruktion von Content für personalisiertes Lernen
- leichte Beschreibung von Ressourcen

- nutzerzentrierte Systemdesign-Aspekte
 - Multilingualität
 - Gewährleistung von Barrierefreiheit
 - Qualitätssicherung uvm.

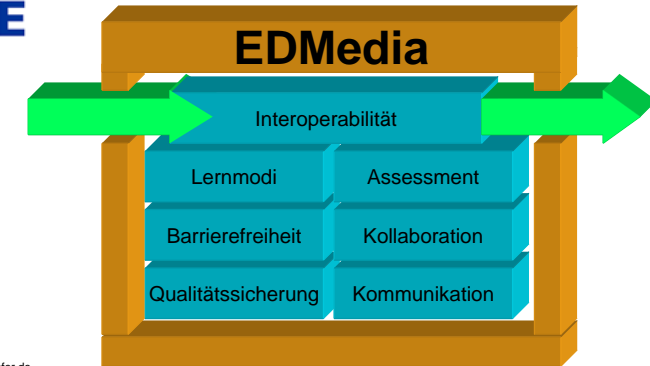
fanny.klett@idmt.fraunhofer.de

Seite 9

Fokus auf EDMedia



- Gewährleistung von Interoperabilität SCORM 2004 3rd. Edt.
- Nachhaltigkeit der laufenden Arbeiten – aktive Standardisierung



fanny.klett@idmt.fraunhofer.de

Seite 10

Fokus auf EDMedia

Lern-Umgebung

- Lernmodi: aktives, exploratives Lernen
- multimediale: verschiedene Medientypen
- multimodal: Sehen, Hören
- pädagogisch wertvolle Wissensaufbereitung: nutzerzentriert, einheitliche Navigation, kompakte & homogene Darstellung
- unterstützende Funktionen fürs Lernen
- Lernfortschritt

Content-Management-Umgebung

- Einpflege Assets / Metadaten-Beschreibung
- Suche
- Kategorisierung / Klassifizierung
- Versionierung
- Verteilung

Autoren-Umgebung

- Zusammenwirken von: Information / Unterrichtsgestaltung / Medien / Verteilung
- Ermöglicht:
 - Erstellung/Bearbeitung von Content & Metadaten
 - Kurs-/Strukturentwicklung von Lernobjekten

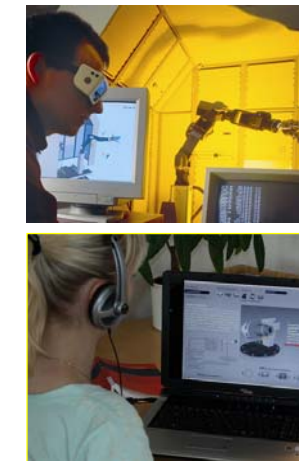
Assessment-Umgebung

- Import von IMS QTI Content packages
- dynamische Testerstellung nach Benutzerkriterien
- automatisches Auswerten der Tests
- Test-Feedback für Testkandidaten

fanny.klett@idmt.fraunhofer.de

Seite 11

Zusammenfassung - EDMedia einfach anders!



Lern-Content-Management-System EDMedia

- Individualisierung von Lernstrategien
- leichte und flexible Konstruktion von personalisiertem Lernen
- multiple Repräsentationen
- Multilingualität

- >> nutzerzentrierte Lerndesign-Aspekte
- >> Usability-Standards

- Gewährleistung von Barrierefreiheit
- Gewährleistung von Gebrauchstauglichkeit

fanny.klett@idmt.fraunhofer.de

Seite 12