

# **Didaktik der Informatik**

## **- e-Learning und Tools für den Informatikunterricht -**

# **Materialplattformen Managementsysteme**

**JProf. Dr. Sven Hofmann**  
**Jörg Erbsmehl**

Institut für Informatik  
Professur für Didaktik der Informatik

 0341 / 97 32325

 [sven.hofmann@informatik.uni-leipzig.de](mailto:sven.hofmann@informatik.uni-leipzig.de)

## Themen der Vorlesungen

1. e-Learning - Begriffsbildung
2. Gestaltungsgrundsätze digitaler Medien
3. Produktion digitaler Medien
4. Webbasierte Kooperation und Kommunikation
5. **Material-Plattformen, Managementsysteme**
6. Lernplattformen
7. e-Assessment

# Gliederung

## 1. Didaktische Einordnung

- Organisationsformen
- Methodische Konzepte

## 2. Rechtliche Grundlagen für e-Learning Szenarien

## 3. Plattformen zur Organisation und Materialbereitstellung beim e-Learning

- Webbasierte Organisation von e-Learning Szenarien
- Materialplattformen

## 4. Die Plattform „LernSax“

- Zugänge
- Anwendungs-Szenarien

# Ausgewählte Organisationsformen von e-Learning

## Blended Learning

Lehr-Lern-Szenarien die nicht ausschließlich als Präsenzlernen (face-to-face) oder nur online stattfinden, werden als **Blended Learning** oder hybrides Lernen bezeichnet.

**Drei Aktivitätsformen:** (miteinander kombinierbar)

- **Selbstgesteuertes E-Learning:** Lernende bestimmen Zeitpunkt, Intervalle, Tempo und Ort ihrer Lernaktivitäten selbst („Learning anytime and anywhere“).
- **Live E-Learning:** Synchrone Formen des E-Learning, z.B. Vorlesungen als **Webcast**, Arbeit in einem **virtuellen Klassenraum** zu einem festgesetzten Termin. („Webinare“)
- **Traditionelle Präsenzlehre:** Vorlesung, Seminar, Übung, Diskussion und Austausch finden im Hörsaal, Labor oder Seminarraum statt und eröffnen face-to-face-Interaktionen mit Lehrenden und Kommilitonen.

(vgl. Alonso, López, Manrique & Viñes, 2007)

# Ausgewählte Organisationsformen von e-Learning

## Blended Learning

**Webcasting** bezeichnet die Übertragung von Audio- oder Videodaten über das Internet als Streaming - Format. Zum Betrachten der Daten, dem sogenannten Webcast, benötigen die Nutzer entsprechende Player bzw. Plugins.

**Werkzeuge für Webcasting:** (siehe VL zu webbasierter Kommunikation)

- BigBlueButton
- **Adobe Connect** → leistungsfähiges Tool mit Funktionen für Screensharing (Dokumente), Screencasting (Mitschnitt der Session), Chat, privater Chat, Gruppenarbeit, Whiteboard, Live-Übertragung mit Bild und Ton  
Kostenpflichtig (für Mitarbeiter der Uni Leipzig Lizenz beim DFN)  
Als Kursobjekt „virtueller Konferenzraum“ im OPAL-Campus

# Ausgewählte Organisationsformen von e-Learning

## MOOC

**MOOC's** sind frei zugängliche Online-Lernkurse, welche für eine große Anzahl gleichzeitiger Nutzer konzipiert sind.

**MOOC** steht für

- **M = Massive:** Teilnehmerzahlen ab 150. Die didaktisch-methodische Betreuung beschränkt sich daher häufig auf automatisch bewertete Tests und Feedbacks, Zertifikate (Zeugnisse) für die Teilnahme werden meist automatisch erteilt - je nach Bedingungen (Mindestpunktzahl, Anzahl bearbeiteter Kapitel etc).
- **O = Open:** Keine Zulassungsbeschränkung, Kostenfreiheit, z.t. auch Verwendung von OER
- **O = Online:** Ausschließlich webbasierte Kurse
- **C = Course:** Keine reine Materialbereitstellung (wie bei OER) sondern Konzipierung als Lehrveranstaltung (Lernwege sind vorgezeichnet je nach didaktischem Ansatz (restriktiv oder empfehlender Charakter oder offen))

# Ausgewählte Organisationsformen von e-Learning

## MOOC

### Formen von MOOC:

- **cMOOC:** „c“ = „connektivistisch“ bzw. „konstruktivistisch“ konzipierte MOOCs, entspricht der ursprünglich intendierten, seminarähnlich konzipierten Kursform.
- **xMOOC:** „x“ = „Extension“ → instruktional bzw. Vorlesungs-ähnlich konzipiert, oft sehr hohe Teilnehmerzahlen
- **bMOOC:** „B“ = "blended MOOCs" → verbinden eine „geschlossenen“ – z.B. universitäre – Präsenzveranstaltung mit einem „offenen Teilnehmerkreis“ außerhalb der geschlossenen Gruppe (seminarähnlich)
- **smOOC:** „sm“ = "small OOCs" → Offene Online Courses mit relativ kleinen Teilnehmerzahlen, die i.d.R. eher seminarähnlich konzipiert sind.

<https://open.hpi.de/courses/pythonjunior2014>

# Ausgewählte Organisationsformen von e-Learning

## Flipped Classroom

### Klassische Lehr-Lern-Situation:

- Vermittlung von Wissen, Fähigkeiten, Fertigkeiten im Präsenz-Unterricht nach klassischem Planungsmodell (EEE, ARRIVA, AVIVA, ...) mit den Methoden „Lehrervortrag, Schülervortrag, Deminstrieren, ...  
→ im Unterricht überwiegt die Lehrer- statt Schüleraktivität
- Schüler fehlen durch außerschulische Aktivitäten, Krankheit oder andere Gründe → die Erarbeitung des Lernstoffes wurde verpasst
- für die die geforderte Binnendifferenzierung im täglichen Unterricht fehlt häufig die Zeit
- die unterschiedlichen Lerntypen und Lerntempi der Schüler-Innen finden keine Berücksichtigung

# Ausgewählte Organisationsformen von e-Learning

## Flipped Classroom

### Didaktischer Ansatz für Flipped Classrooms:

- Aufbereitung der Unterrichtsvorträge, Erklärungen und Beispiellösungen für Aufgaben als e-Learning-Angebot, zur Verfügung stellen im Web
- Schüler-Innen "konsumieren" diese Aufzeichnungen außerhalb der Unterrichtszeit, am Nachmittag in der Schule, zu Hause
- in der Präsenz-Unterrichtsstunde überwiegen die Methoden Üben, Anwenden, Festigen

### Vorteile:

- im Unterricht überwiegt Schüleraktivität
- die Schüler-Innen bestimmen ihren Lernprozess (Tempo, Zeit, Ort)
- bei Unklarheiten wiederholtes Ansehen der Aufzeichnungen (später auch im Unterricht) - ständige Wiederholungen durch den Lehrer entfallen
- Lehrer-In hat mehr Zeit für die individuelle Betreuung der Schüler → Freiräume für Differenzierung, Individualisierung, und Methodenvielfalt

# Ausgewählte Organisationsformen von e-Learning

## Flipped Classroom

### Nachteile:

- Gefahr dass das Webcast gar nicht oder wenn, dann ohne die notwendige Konzentration angeschaut wird
- Lernende, die den Lernstoff nicht rezipiert haben, sind in der anschließenden Präsenzphase nicht arbeitsfähig

### Lösungsansätze:

- keine pure Konsumtion des Videos, sondern den Lernenden zur aktiven Auseinandersetzung mit dem Inhalt "zwingen". Dazu ist es möglich
  - in das Video eingebettete Arbeitsaufgaben (Learning-Apps) zu lösen
  - beim Konsumieren des Lernstoffes interaktive Aufgaben und Arbeitsblätter zu bearbeiten, Lückentexte füllen, Grafiken beschriften...
- oder aber
  - mit Lernmanagementsystemen wie Moodle oder OPAL die Nutzeraktivitäten tracken und damit den Schüler kontrollieren (???)

# Ausgewählte Organisationsformen von e-Learning

## Mobile Learning

Als **Mobile Learning** werden Lehr-Lern-Szenarien verstanden, welche konzeptionell den Lernprozess mit mobilen Endgeräten an jedem Ort und zu jeder Zeit vorsehen. Die dafür vorgesehenen Lerninhalte sind in der Regel didaktisch speziell aufbereitet:

- starke Segmentierung → Unterteilung der Lerninhalte in möglichst kleine "Lernbrocken", die sich leicht zwischendurch konsumieren lassen ("microlearning")
- Einkalkulieren störender Einflüsse von außen (Umgebungsgeräusche, Ablenkungen)
- die Unterbrechung des Lernens wie auch die spätere Wiederaufnahme des Lernens muss jederzeit möglich sein

### Anwendungsfelder für Mobile Learning:

Vokabel-Training, Sprachlern-Software, Auswendig Lernen, Soziales Interagieren (Kollaboration, Wettbewerbe, ...)

# Ausgewählte Organisationsformen von e-Learning

## Mobile Learning - Kontexte I

- **Freier Kontext**

→ beschreibt Lernsituationen ohne inhaltlichen Bezug zum Lernort. Er kann also orts- und zeitunabhängig stattfinden.

Der didaktische Gehalt dieses Kontextes besteht in der sinnvollen Nutzung von Wartezeiten, beispielsweise an der Haltestelle.

- **Formaler Kontext**

→ ein genau geplantes und strukturiertes Umfeld existiert. Lernort und Lernzeit sind dabei klar definiert und das Lernen wird zentral gesteuert. Mobil sind hier nur die Endgeräte.

- **Künstlicher Kontext**

→ reale Situationen sind mittels Simulationen oder Rollenspielen unter Einsatz mobiler Geräte an beliebigen Orten zu realisieren. Anschließend wird die Simulation analysiert und es werden Schlussfolgerungen abgeleitet.

vgl. Froberg, Schwabe: mLearning - kooperatives Lernen im Kontext.  
Universität Zürich. Zürich. 2004

# Ausgewählte Organisationsformen von e-Learning

## Mobile Learning - Kontexte II

- **elektronisch-passiver Kontext**

→ beschreibt einen direkten Lernbezug zum Aufenthaltsort, spielt sich im natürlichen Kontext ab.

In der Regel findet dies bei Exkursionen statt.

Elektronisch passiv, weil mobile Endgeräte wie Smartphones, Tablets oder GPS-Geräte nur bei Bedarf, zum Beispiel dem Sammeln und Protokollieren von Daten eingesetzt werden.

- **elektronisch-aktiver Kontext**

→ Erweitert den Kontext um die Komponente der Interaktion.

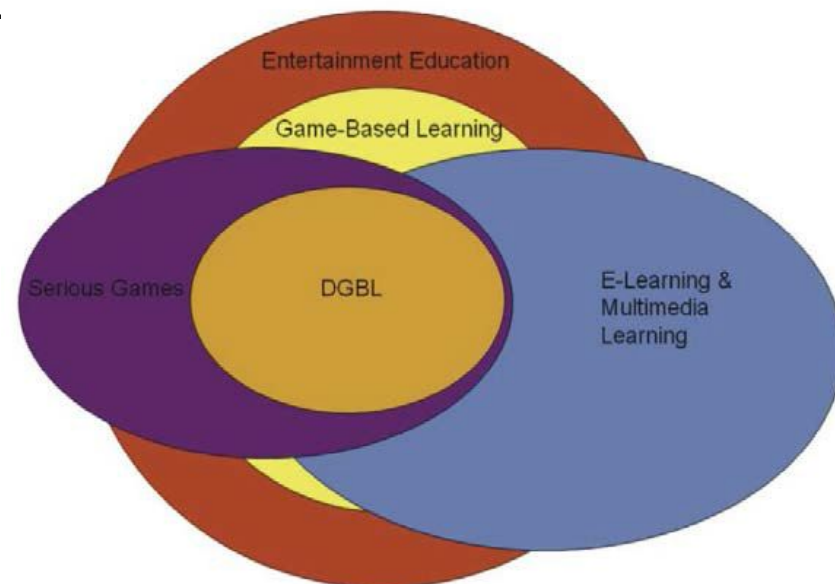
Der Schüler steht also in direkter Interaktion mit den Akteuren und Artefakten der Lernumgebung. Der Begriff der Augmented Reality, zu deutsch erweiterte Realität, spielt hierbei eine wichtige Rolle. Im Kontext des mobilen Lernen versteht man darunter eine computergestützte Erweiterung der Realität.

# Ausgewählte Organisationsformen von e-Learning

## Serious Games

**Serious Games** sind digitale Spiele, die neben der Unterhaltung dem User gleichzeitig Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, Werte und Haltungen vermitteln. Sie verfolgen damit spielerisch ernsthafte Lern- und Konditionierungs-Ziele.

Marr, Ann Christine (2010): Serious Games für die Informations- und Wissensvermittlung. Wiesbaden, Dinges und Frick GmbH, S.



# Ausgewählte Organisationsformen von e-Learning

## Serious Games

**Didaktisches Konzept:** Der User muss sich während des Spiels permanent als Spieler – nicht als Lernender fühlen! → Motivationaler Aspekt steht im Vordergrund.

Spielend lernen → Entdeckendes Lernen als Konzept

# Ausgewählte Organisationsformen von e-Learning

## Serious Games - Merkmale

### Interaktivität:

- aktives Erforschen; direkte Interaktion mit Lerngegenständen
- Lebhaftes Informationsvermittlung
- Unmittelbares und kontinuierliches Feedback
- Multisensorisches Lernen (visuell, auditiv und haptisch lernen)

### Immersion und Involvement:

- Eintauchen in das Spiel
- Nachempfinden des integrierten Kontext

### Flow- Effekt:

- Balance zwischen Anforderungen und Fähigkeiten des Spielers
- Anpassung an das Können der Spieler
- Anstieg des Anspruchs mit dem Fortschritt der Spieler
- Individuelle Anpassung der Lerngeschwindigkeit

# Gesetzliche Grundlagen für e-Learning

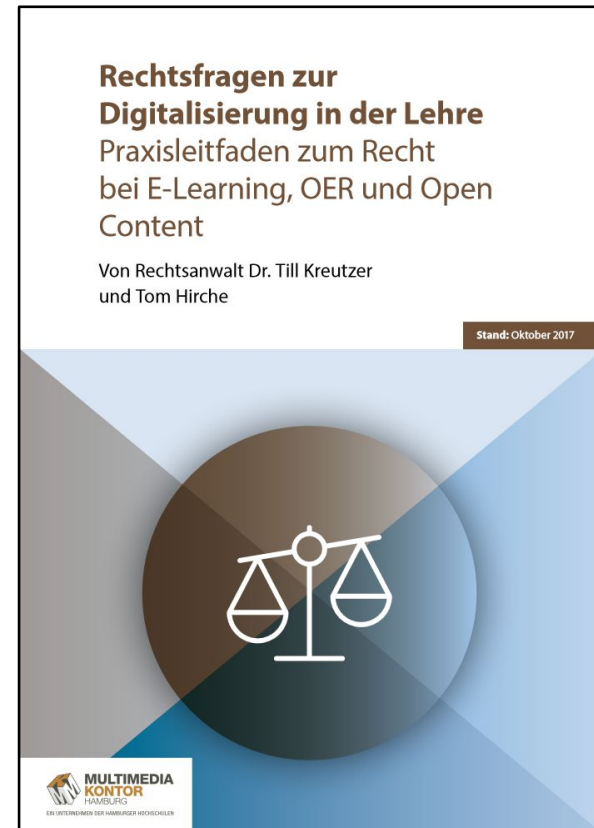
Quelle für alle folgenden Seiten:

"Rechtsfragen bei E-Learning. Ein Praxis-Leitfaden von Rechtsanwalt Dr. Till Kreutzer".

Veröffentlicht unter der Creative-Commons-Lizenz „Namensnennung - Keine kommerzielle Nutzung - Keine Bearbeitung 2.0 Deutschland“ (by-nc-nd).

Hinweise zur aktuellen Rechtsprechung auch auf dem Sächsischen Bildungsserver

z.B. unter <https://www3.sachsen.schule/sbs/services/information/recht/>



# Gesetzliche Grundlagen für e-Learning

## Das Urheberrecht

Das **Urheberrecht** schützt Werke, worunter nach dem Urheberrechtsgesetz (UrhG) „persönlich geistige Schöpfungen“ verstanden werden.

Dies sind nicht nur die kreativen Leistungen der Wissenschaft oder Hochkultur, sondern auch alltäglich anmutende Durchschnittserzeugnisse (z. B. Presseartikel, Stadtpläne, technische Zeichnungen, einfache Computerprogramme).

Hierbei kommt es NICHT auf Qualität, ästhetischen oder künstlerischen Wert oder auf die Art des Werkes an!

Folgende Werk-Arten fallen unter anderem unter den Urheberrechtsschutz:

Texte	Musik	Fotos
Computerprogramme	Datenbanken	Filme
Werke der bildenden Kunst	Wissenschaftliche Werke	Multimedia-Werke

# Gesetzliche Grundlagen für e-Learning

## Das Urheberrecht

Das **Urheberrecht** schützt Werke, worunter nach dem Urheberrechtsgesetz (UrhG) „persönlich geistige Schöpfungen“ verstanden werden.

ABER: Nicht jeder Text, jedes Computerprogramm oder jedes Musikstück ist tatsächlich urheberrechtlich geschützt.

Vielmehr setzt der Urheberrechtsschutz das Überschreiten einer gewissen Bagatellschwelle voraus, die „**Schöpfungshöhe**“ genannt wird. Das Urheberrecht schützt Werke nur, wenn sie ausreichend „individuell“ sind.

(Allerdings sind die Anforderungen an die schöpferische Leistung des Urhebers in der Regel sehr gering.)

# Gesetzliche Grundlagen für e-Learning

## Das Urheberrecht

Das **Urheberrecht** schützt einerseits die materiellen und andererseits die ideellen Interessen des Urhebers an seinem Werk.

### Schutz der materiellen Interessen:

Das Urheberrecht gewährt dem Schöpfer **ausschließliche Verwertungsrechte** (auch als Nutzungsrechte bezeichnet). Ihm allein wird damit die Befugnis zugesprochen, darüber zu entscheiden, wer sein Werk auf welche Weise und zu welchen Konditionen nutzen darf.

Zu den Verwertungsrechten zählen:

- das Vervielfältigungsrecht (§16 UrhG)
- das Verbreitungsrecht (§17 UrhG)
- das Recht der öffentlichen Wiedergabe, insbesondere das Recht der öffentlichen Zugänglichmachung (§19a UrhG)

# Gesetzliche Grundlagen für e-Learning

## Das Urheberrecht

### Schutz der materiellen Interessen:

In der Praxis ist es die Regel, dass der Urheber die (v. a. kommerzielle) Verwertung seines Werkes nicht selbst vornimmt. Die Nutzungsrechte werden vielmehr vertraglich an Verlage, Plattenfirmen, Universitäten oder Filmstudios übertragen, die die Werke dann verwerten.

Derartige Inhaber von Nutzungsrechten nennt man daher **Verwerter oder Rechtsinhaber**.

**Folgen der Verwendung** urheberrechtlich geschützter Inhalte ohne Einwilligung des Urhebers:

- Klage auf Unterlassung
- Forderung von Schadensersatz
- Strafanzeige

# Gesetzliche Grundlagen für e-Learning

## Das Urheberrecht

**Verwendung** urheberrechtlich geschützter Inhalte **kraft Gesetzes:**

Wie lassen sich „Werke“ dennoch nutzen?

(Ohne Inhaber des Verwertungsrechtes zu sein?)

### Durch ...

- **Freiheit von Forschung und Lehre** nach Art. 5 Grundgesetz???
- „Kunst und Wissenschaft, Forschung und Lehre sind frei.“
- wirkungslos, denn Grundrechte wirken nicht zwischen Rechte-Inhabern und Nutzern, Urheberrechte unterliegen der Eigentumsgarantie des Art. 14 Grundgesetz

# Gesetzliche Grundlagen für e-Learning

## Das Urheberrecht

**Verwendung** urheberrechtlich geschützter Inhalte **kraft Gesetzes:**

Wie lassen sich „Werke“ dennoch nutzen?

(Ohne Inhaber des Verwertungsrechtes zu sein?)

**Durch ...**

- **Gesetzliche Schranken???**

→ Art. 5 Abs. 3 a) der EU-Urheberrechtsrichtlinie:

"Mitgliedstaaten haben die Möglichkeit, zur Veranschaulichung im Unterricht und zum Zwecke der wissenschaftlichen Forschung Beschränkungen des Rechts der öffentlichen Wiedergabe einschließlich des Rechts der öffentlichen Zugänglichmachung und des Vervielfältigungsrechts vorzusehen."

# Gesetzliche Grundlagen für e-Learning

## Das Urheberrecht

**Verwendung** urheberrechtlich geschützter Inhalte **kraft Gesetzes:**

- **Gesetzliche Schranken im deutschen UrhG**  
→ **§15 UrhG – nichtöffentliche Wiedergabe**

**Öffentlichkeit** im Sinne des Urheberrechtsgesetzes heißt:

Für die Mehrzahl von Personen besteht keine Verbundenheit durch persönliche Beziehungen.

BGH: „enger persönlicher Kontakt, der das Bewusstsein hervorruft, persönlich miteinander verbunden zu sein.“

Damit ist NICHT hinreichend definiert, dass die Wiedergabe im Klassenraum bzw. die Zugänglichmachung auf einer (internen) elektronischen Plattform den Tatbestand der "nichtöffentliche Wiedergabe bzw. Zugänglichmachung" erfüllt.

→ Lösung: §52a im Jahre 2003 speziell für das e-Learning →

# Gesetzliche Grundlagen für e-Learning

## Das Urheberrecht

### §52a UrhG – der „e-Learning Paragraph“

Urheberrechtlich geschützte Inhalte dürfen

- **zur Veranschaulichung** im Unterricht an Schulen, Hochschulen, nichtgewerblichen Einrichtungen der Aus- und Weiterbildung
- **in Form von** veröffentlichten Werkteilen, Werken von geringem Umfang, einzelnen Beiträgen aus Zeitungen und Zeitschriften
- **für einen bestimmt abgrenzbaren Kreis** der Unterrichtsteilnehmer (Intranet) öffentlich zugänglich gemacht werden

Folgende Einschränkungen sind zu beachten:

- Keine Nutzung von Filmen vor dem Ablauf von 2 Jahren nach der Premiere
- Keine Nutzung von Inhalten aus Schulbüchern ohne Einwilligung des Verlages
- Keine Nutzung ohne Vergütung (Verwertungsgesellschaften)

# Gesetzliche Grundlagen für e-Learning

## Das Urheberrecht

### §51 UrhG – Zitatrecht

Das Zitatrecht gestattet, **geschützte Werke oder Werkteile in einem eigenen Werk zu verwenden.**

- Das eigene („zitierende“) Werk darf dann mit den hierin enthaltenen Werken/Werkteilen Dritter veröffentlicht, vervielfältigt, verbreitet, öffentlich wiedergegeben oder ins Internet gestellt werden.
- Die Zitierfreiheit geht dabei weiter als die meisten Schrankenbestimmungen. Sie befreit vom Zustimmungs-Gebot UND von jeglichen Vergütungsansprüchen.

Folgende **Einschränkungen** sind zu beachten:

- Zitate nur, wenn ein „Zitat-Zweck“ vorliegt, d.h. den Inhalt des eigenen Werkes sichtbar bereichert / ergänzt,
- nicht für illustratorische Zwecke (z.B. Werk optisch/akustisch aufwerten)
- nicht um sich die eigene Ausführungen zu ersparen

# Gesetzliche Grundlagen für e-Learning

## Das Urheberrecht

### §53 UrhG – Vervielfältigung zum privaten / eigenen Gebrauch

#### Privatkopie-Schranke:

**§53 Abs.1** → Ungehinderte Nutzung geschützter Werke zu Hause oder im Freundeskreis → **Zweck: Rein „private Nutzung“**

Das Herstellen von Kopien zum Vorbereiten und Durchführen von Lehrveranstaltungen / von Unterricht oder gar das Austeilen dieser Kopien im Unterricht sind hierdurch NICHT abgesichert!!!

**§ 53 Abs.2** → „einzelne“ Vervielfältigungsstücke **„zum eigenen Gebrauch“** herstellbar. Der „eigene Gebrauch“ geht wesentlich weiter als der private Gebrauch. Gestattet sind **Vervielfältigungen zu einem bestimmten Zweck**, dazu zählen unter anderem:

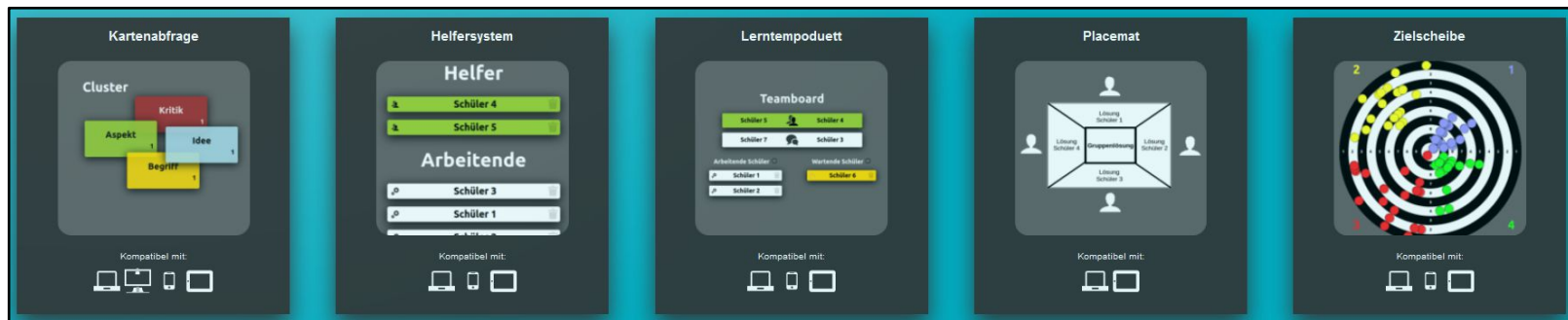
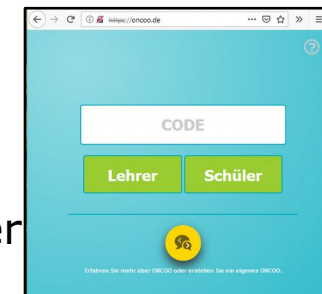
- der eigene wissenschaftliche Gebrauch (§ 53 Absatz 2 Satz 1 Nr. 1 UrhG)
- die Erstellung von Kopien für die Nutzung zur Veranschaulichung des Unterrichts an Schulen, nichtgewerblichen Einrichtungen der Aus- und Weiterbildung sowie Einrichtungen der Berufsbildung

# Webgestützte Organisation von e-Learning Szenarien

## Organisationsplattform ONCOO <http://oncoo.de/>

„Online kooperativ lernen“

- Projekt des Fachseminars Informatik Osnabrück
- Tools zur Computer-unterstützten Umsetzung ausgewählter Unterrichtsmethoden – (Fach)Kontextfrei!



- Kostenlose Nutzung, anonymisiert
- Responsives Design
- Generieren eines 4stelligen Codes für das Szenarium, Ergebnisse sind mit diesem Code auch später wieder erreichbar

# Webgestützte Organisation von e-Learning Szenarien

## Organisationsplattform ONCOO

<http://oncoo.de/>

### 1. Kartenabfrage:

- **Methode „Lernkarte“**
- Vorgabe Karten in verschiedenen Farben
- Lernende notieren je einen Begriff gemäß Aufgabenstellung
- senden der Karten „an die Tafel“
- Weiterarbeiten mit den Begriffskarten (Anordnen, Clustern, Strukturieren, ...)
- später erneutes Aufrufen, Bearbeiten
- Export als Bild

Geben Sie je einen Begriff zur Informatik als Wissenschaft (z.B. einen aus dem Wiki) an!

Beispiel	Theoretische Informatik
Beispiel	Technische Informatik
Beispiel	Praktische Informatik
Beispiel	Angewandte Informatik

Diese Abfrage ist unter folgendem Code erreichbar:

m441

Bitte notieren Sie sich den Code, um später darauf zugreifen zu können. Die Schülerinnen und Schüler erreichen die Kartenabfrage unter folgender Adresse:

https://oncoo.de/m441



 Mit Hilfe der Tastenkombinationen [Strg] - [+] und [Strg] - [-] lässt sich die Kartenabfrage bequem zoomen.

Los geht's!

# Webgestützte Organisation von e-Learning Szenarien

## Organisationsplattform ONCOO

<http://oncoo.de/>

### 2. Helfersystem:


- **Methode: „Lerntempo-Duett“**
- Lernende bearbeiten ihren Arbeitsauftrag (nicht im System hinterlegt!)
- Sobald Schüler-In fertig ist, meldet er „erledigt“
- an der Tafel wird angezeigt, welche Schüler-In als Helfer zur Verfügung steht

Dieses Helfersystem ist unter folgendem Code erreichbar:

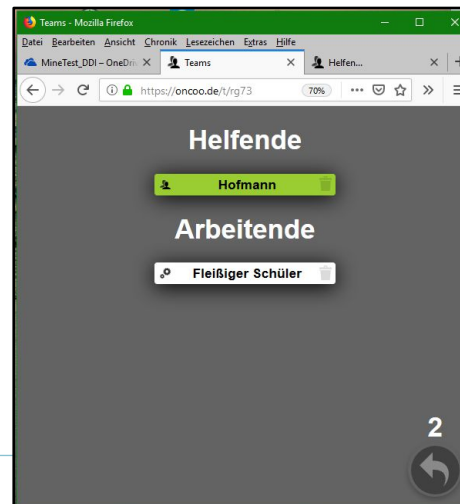
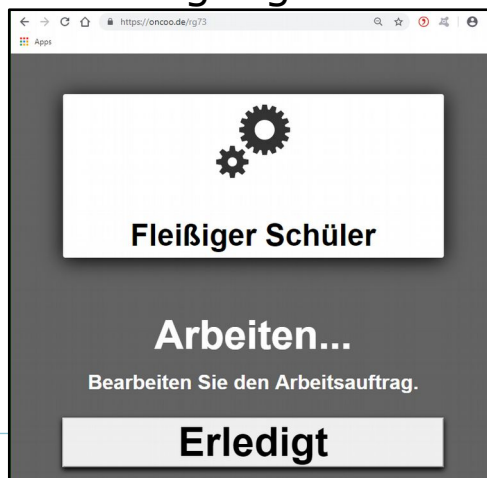
**rg73**

Bitte notieren Sie sich den Code, um später darauf zugreifen zu können. Die Schülerinnen und Schüler erreichen das Helfersystem unter folgender Adresse:

**<https://oncoo.de/rg73>**



**Los geht's!**



# Webgestützte Organisation von e-Learning Szenarien

## Organisationsplattform ONCOO

<http://oncoo.de/>

### 3. Placemate:

- **Methode: „Think-Pair-Share“**
- Vorbereitung: Größe der Gruppen für die „Pair“-Phase festlegen,
- Zeitlimits für die Phasen setzen

Dieses Placemat ist unter folgendem Code erreichbar:

**apf4**

Bitte notieren Sie sich den Code, um später darauf zugreifen zu können. Die Schülerinnen und Schüler erreichen das Placemat unter folgender Adresse:

<https://oncoo.de/apf4>



**Los geht's!**

### Willkommen zum Placemat

**Einstellungen festlegen**

Bitte wählen Sie die Zahl der Schülerinnen und Schüler aus:

Bitte wählen Sie die gewünschte Gruppengröße aus:

Die Schülerinnen und Schüler können restlos auf Gruppen der gewünschten Größe verteilt werden.

Bitte geben Sie das Ende der Bearbeitungszeit (Think-Phase) ein (hh:mm):  Uhr

Bitte geben Sie das Ende der Bearbeitungszeit (Pair-Phase) ein (hh:mm):  Uhr

**Ein Passwort vergeben**

Sie können hier ein Passwort vergeben. Damit können sie verhindern, dass Schülerinnen oder Schüler später auf die Tafelansicht zugreifen. Wenn Sie kein Passwort vergeben möchten, lassen Sie das Feld frei.

**Erstellen**

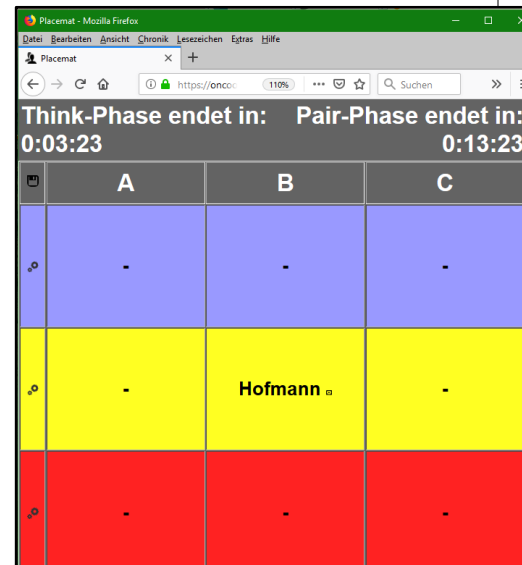
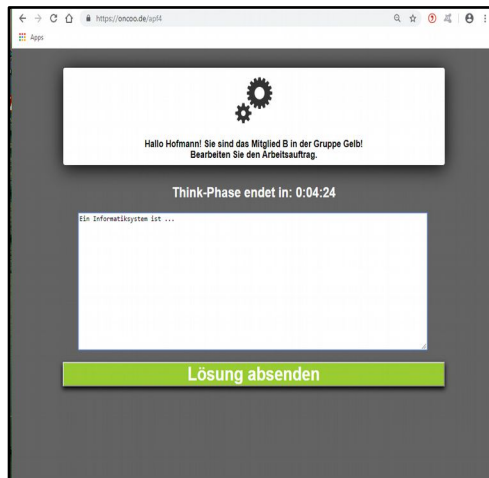
# Webgestützte Organisation von e-Learning Szenarien

## Organisationsplattform ONCOO

<http://oncoo.de/>

### 3. Placemate:

- **Methode: „Think-Pair-Share“**
- Schüler-Innen werden einer der Arbeitsgruppen zugewiesen
- **„Think“-Phase:** Schüler-Innen bearbeiten Arbeitsauftrag mit Zeitvorgabe



**Sozialform:  
Einzelarbeit**

# Webgestützte Organisation von e-Learning Szenarien

**Organisationsplattform ONCOO** <http://oncoo.de/>

## 3. Placemate:

- **Methode: „Think-Pair-Share“**
- **„Pair“-Phase:** Schüler-Innen finden sich bei Mitglied A der Lerngruppe ein,
- Abgleich der Einzellösungen → Generieren einer gemeinsamen Gruppenlösung

Lösung von Hofmann:  
Bitte hier Ihre Lösung eingeben!

---

Lösung von Hofmann:  
Ein Informatiksystem ist ...

---

Lösung von Schüler:

**Pair-Phase endet in: 0:37:17**

Bis die anderen Mitglieder Ihrer Farbgruppe zu Ihnen gekommen sind, beschäftigen Sie sich z.B. mit Zusatzaufgaben.

Anschließend das Gruppenergebnis hier eingeben:|

Ergebnis speichern

**Sozialform:  
Gruppenarbeit**

# Webgestützte Organisation von e-Learning Szenarien

**Organisationsplattform ONCOO** <http://oncoo.de/>

## 3. Placemate:

- **Methode: „Think-Pair-Share“**
- **„Share“-Phase:** Gruppe „veröffentlicht“ ihre Lösung in der Plattform
- Gruppe stellt ihre Lösung im Klassenverband vor
- Speichern aller Gruppenlösungen in einer gemeinsamen \*.txt-Datei möglich

**Lösung Gruppe Gelb:**

Bis die anderen Mitglieder Ihrer Farbgruppe zu Ihnen gekommen sind, beschäftigen Sie sich z.B. mit Zusatzaufgaben.

Anschließend das Gruppenergebnis hier eingeben:

**Speichern und schließen**

Think-Phase endet in: 0:24:43		Pair-Phase endet in: 0:34:43	
A	B	C	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: small;">Speichern aller Gruppenlösungen in *.txt-Format</div>			
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: small;">Lösung wurde eingereicht</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: small;">Lösung wurde eingereicht</div>	<div style="background-color: white; color: red; padding: 10px; font-weight: bold; font-size: large;">Sozialform: Frontalarbeit</div>	
	Hofmann	Hofmann	Schüler

# Webgestützte Organisation von e-Learning Szenarien

Organisationsplattform ONCOO <http://oncoo.de/>

## 4. Zielscheibe:

- **Methode: „Selbst- und Fremdevaluation“**
- Vorbereitung: Items formulieren,  
Bewertungsstufen festlegen

### Willkommen zur Evaluationszielscheibe!

Einstellungen festlegen

Bitte geben Sie die zu bewertenden Aspekte ein!

Aspekt hinzufügen
Aspekt entfernen

Aspekt 1:

Aspekt 2:

Aspekt 3:

Aspekt 4:

Anzahl Bewertungsstufen (2 bis 10):

Ein Passwort vergeben

Sie können hier ein Passwort vergeben. Damit können sie verhindern, dass Schülerinnen oder Schüler später auf die Tafelansicht zugreifen.  
Wenn Sie kein Passwort vergeben möchten, lassen Sie das Feld frei.

Erstellen

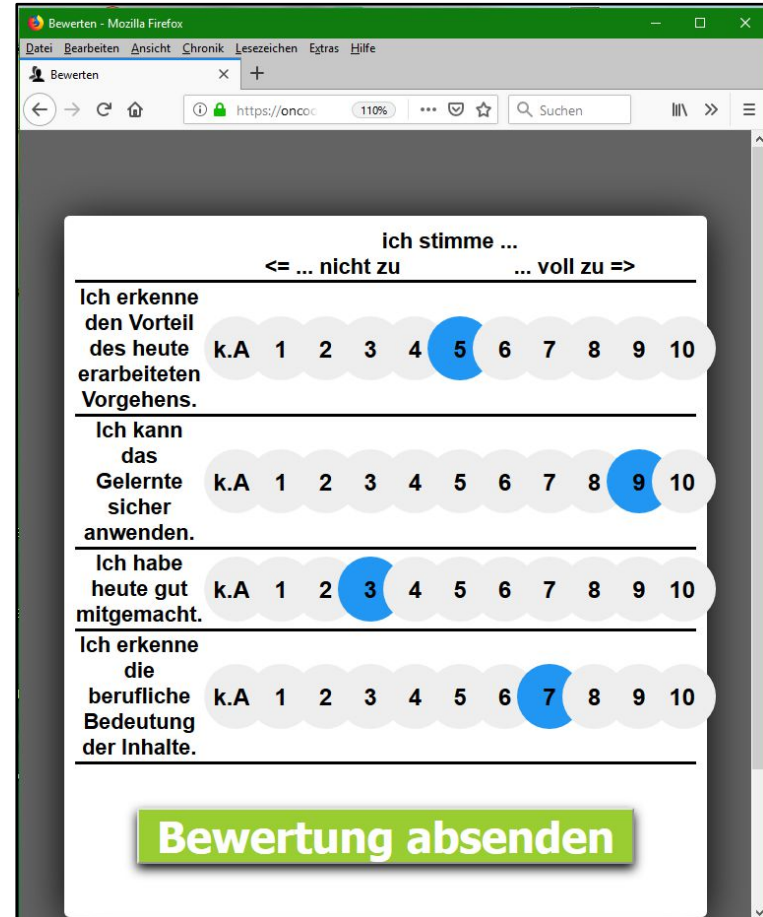
# Webgestützte Organisation von e-Learning Szenarien

## Organisationsplattform ONCOO

<http://oncoo.de/>

### 4. Zielscheibe:

- **Methode: „Selbst- und Fremdevaluation“**
- Schüler\_innen urteilen / bewerten die Items



Bewerten - Mozilla Firefox

ich stimme ...  
 <= ... nicht zu ... voll zu =>

Ich erkenne den Vorteil des heute erarbeiteten Vorgehens. k.A. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ich kann das Gelernte sicher anwenden. k.A. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ich habe heute gut mitgemacht. k.A. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ich erkenne die berufliche Bedeutung der Inhalte. k.A. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Bewertung absenden**

# Webgestützte Organisation von e-Learning Szenarien

**Organisationsplattform ONCOO** <http://oncoo.de/>

## 4. Zielscheibe:

- **Methode: „Selbst- und Fremdevaluation“**
- Ergebnisse laufen in der zentralen Darstellung als „Zielscheibe“ ein

# Bereitstellen von Lernmaterialien für e-Learning

## Die Plattform LearningApps

<https://learningapps.org/>

### Zugänge und Rollen:

- Kostenfreier Zugang zu gelisteten Apps, Nutzung ohne Anmeldung möglich
- Für Zugriff auf eigene Apps wird Benutzerkonto empfohlen
- Lernende in Klassen einordnen, Schülerkonten erstellen
- ausgewählte Apps können der Klasse zugeordnet werden

The screenshot shows the LearningApps.org interface. At the top, there's a search bar and navigation links like 'Apps durchstöbern' and 'App erstellen'. Below that, the user's account settings are visible as 'JProf. Sven Hofmann'. The main content area is titled 'Meine Apps » Aufbaukurs-SS2019 » Technische Informatik'. It features a blue folder icon with a plus sign and a card for an app titled 'Sortieren von Binärzahlen'.

The screenshot shows the 'Schülerkonten erstellen' page. It includes a header with 'Meine Klassen » Aufbaukurs-SS2019 » Schülerkonten erstellen'. Below the header, there's a text block explaining that these are accounts for students and that they don't have full functionality. A table is provided for entering student data:

Vorname	Nachname	Login-Name	Passwort
DDI	Student1	ddistu81	iwald85
DDI	Student2	ddistu31	auto64
DDI	Student3	ddistu52	blatt34
DDI	Student4	ddistu93	blatt21
DDI	Student5	ddistu87	sommer36
DDI	Student6	ddistu56	haus69
DDI	Student7	ddistu61	blatt46
DDI	Student8	ddistu12	baum86
DDI	Student9	ddistu85	blatt84
DDI	Student10	ddistu77	sonne20
DDI	Student11	ddistu26	sommer65
DDI	Student12	ddistu80	baum92
DDI	Student13	ddistu49	wald23
DDI	Student14	ddistu65	auto83
DDI	Student15	ddistu24	winter21
DDI	Student16	ddistu93	blatt41
DDI	Student17	ddistu23	wald87

At the bottom of the table, there are buttons for 'Namen importieren' and 'Speichern'.

# Bereitstellen von Lernmaterialien für e-Learning

## Die Plattform LearningApps

<https://learningapps.org/>

The screenshot shows the LearningApps.org interface. At the top, there is a navigation bar with options like 'Apps durchsuchen', 'Apps durchstöbern', 'App erstellen', 'Meine Klassen', and 'Meine Apps'. Below this, the user is logged in as 'JProf. Sven Hofmann'. The main content area shows 'Meine Klassen » Aufbaukurs-SS2019' with buttons for 'Statistik', 'Aktivitäten', and 'Klassenordner'. A table lists the members of the class:

Vorname	Nachname	Login-Name	Passwort	
DDI	Student1	ddistu81	*****	[Edit] [Actions]
DDI	Student10	ddistu77	*****	[Edit] [Actions]
DDI	Student11	ddistu26	*****	[Edit] [Actions]
DDI	Student12	ddistu80	*****	[Edit] [Actions]
DDI	Student13	ddistu49	*****	[Edit] [Actions]
DDi	Student14	ddistu65	*****	[Edit] [Actions]
DDI	Student15	ddistu24	*****	[Edit] [Actions]
DDI	Student16	ddistu930	*****	[Edit] [Actions]

# Bereitstellen von Lernmaterialien für e-Learning

## Die Plattform LearningApps

<https://learningapps.org/>

## Nutzung vorhandener Apps:

- Katalogisierung vorhandener Apps nach (Schul)Fach,
- Filter nach Schulstufen (von Vorschule bis Berufs- und Weiterbildung)

The screenshot shows the LearningApps.org website interface. At the top, there is a search bar and navigation options like 'Apps durchstöbern' and 'App erstellen'. The main content area displays a category list for 'Informatik' with various sub-topics such as 'Algorithmen', 'Datenschutz und Sicherheit', 'Geschichte der Informatik', 'Netzwerke', 'Rechnernetze', and 'Technisches Zeichnen'. Below the list, there is a grid of app thumbnails, each with a title and a small image. The thumbnails include 'Sicheres Passwort', 'SVERWEIS - Sammlung', 'Boom Beach', 'Aufbau des Geschäftsbriefes', 'Technisches Zeichnen Teil 7 Pyramiden', 'Kommutativgesetz: Zuordnung der booleschen', 'Auftrag(!) Greenfoot - Methoden (Auftrag vs. Anfrage)', 'Mainboard-Bestandteile', 'Greenfoot - Sammlung - if-Anweisung mit', and 'Excel 2016 Benutzeroberfläche'.

# Bereitstellen von Lernmaterialien für e-Learning

## Die Plattform LearningApps

<https://learningapps.org/>

## Nutzung vorhandener Apps:

- nach Abschluss der Aufgabenlösung wird positives Feedback angezeigt oder fehlerhafte Lösungen durch rote Umrahmung

The screenshot shows a LearningApps.org interface for a sorting task. The task is titled "Sortieren von Binärzahlen" and "kleinste Zahl". It displays 16 binary numbers in a sequence. The numbers are: 1: 00000100, 2: 00000101, 3: 00000111, 4: 00001001, 5: 00001101, 6: 00011000, 7: 00010000, 8: 00011001, 9: 00100011, 10: 01111111, 11: 01000000, 12: 11000000, 13: 10000001, 14: 10000000, 15: (missing), 16: 11111111. The numbers 1-5 and 16 are highlighted with green borders, indicating correct sorting. The numbers 6-10 and 11-14 are highlighted with red borders, indicating incorrect sorting. The interface includes a search bar, navigation buttons, and a user profile section.


# Bereitstellen von Lernmaterialien für e-Learning

## Die Plattform LearningApps

<https://learningapps.org/>

### Erstellen eigener Apps:

- Aufgabentyp auswählen (Template)
- Aufgabe formulieren - auf operationalisierte Aufgabenstellung achten

**Titel der App** Anzeigesprache 

Hexadezimalzahl und Binärzahl

**Aufgabenstellung**

Geben Sie eine Aufgabenstellung zu dieser App ein. Diese wird beim Start eingeblendet. Benötigen Sie diese nicht, lassen Sie das Feld einfach leer.

Ordnen Sie die Hexadezimalzahl der jeweiligen Binärzahl zu!

**Paare**

Geben Sie jeweils zwei Medien an, die zusammengehören. Sie können beliebig Texte, Bilder, Audios und Videos mischen.

Paar 1:   Hinweis:

Paar 1:   Hinweis:

---

Paar 2:   Hinweis:

Paar 2:   Hinweis:

# Bereitstellen von Lernmaterialien für e-Learning

## Die Plattform LearningApps

<https://learningapps.org/>

## Erstellen eigener Apps:

- Didaktische Grundsätze beachten!
  - Anforderungsbereiche, „Opener“ in den Aufgabensammlungen
  - Richtige Lösungen ausblenden??? → Kognition!
  - Positives Feedback formulieren
  - Prägnante Hilfestellung geben
- Wahrnehmungsgrundsätze beachten!
  - z.B. Leserichtung von links nach rechts bei Aufgabentyp XY
  - Ansprache des Lernenden  
Anredeform je nach Jahrgangsstufe (ab Jgst. 9 „Sie“)

# Bereitstellen von Lernmaterialien für e-Learning

## Die Plattform LearningApps

<https://learningapps.org/>

## Erstellen eigener Apps:

**Richtige Paare ausblenden**

Werden Paare richtig zugeordnet, werden diese automatisch überprüft und ausgeblendet. Ohne diese Option können Paare solange zugeordnet werden, bis manuell entschieden wird, die Zuordnung zu prüfen. Richtige Zuordnungen werden nicht ausgeblendet.

Richtige Paare ausblenden

**Ausrichtung**

Karten nebeneinander ▾

**Feedback**

Geben Sie einen Text an der eingeblendet wird, wenn die richtige Lösung gefunden wurde.

Prima, du ~~hast~~ die richtige Lösung gefunden.

**Hilfestellung**

Geben Sie Lösungshinweise an, die über ein kleines Symbol in der linken oberen Ecke der App vom Nutzer abgerufen werden können. Benötigen Sie diese nicht, lassen Sie das Feld einfach leer.

Beachten Sie, dass im Hexadezimalsystem die zweistelligen Werte durch Buchstaben A..F ersetzt werden!

Kognition!

Wahrnehmungs-  
grundsätze!

Positives  
Feedback

# Bereitstellen von Lernmaterialien für e-Learning

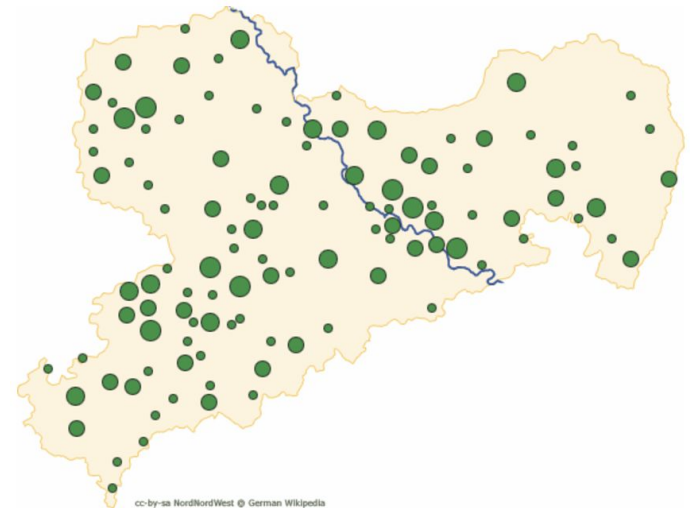
## Weitere empfohlene Tools und Plattformen



# LernSax als Organisations- und Materialplattform

Kommunikationsplattform nur für sächsische Lehrer:

- bequem
- schnell
- sicher
- 



- konform zu den Anforderungen des Sächsischen Datenschutzgesetzes

# LernSax als Organisations- und Materialplattform

## Funktionen von LernSax

- Kommunizieren



- Organisieren



- Lernen
- Präsentieren

# LernSax als Organisations- und Materialplattform

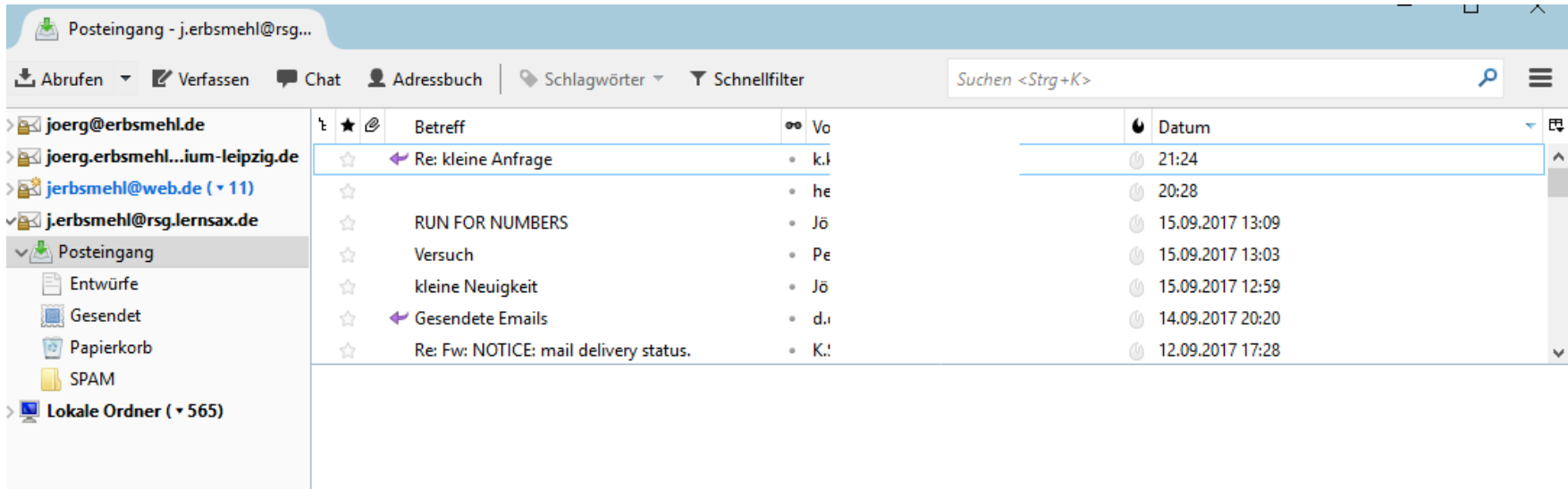
## Arbeitsbereiche in LernSax

The screenshot shows the LernSax interface for the 'Privat' workspace. The top navigation bar includes 'MeSax', 'LernSax', 'Privat' (highlighted), 'Institution', 'Netzwerk', and 'Medien'. The left sidebar contains various tools like 'Kommunizieren', 'Mailservice', 'Adressbuch', 'Messenger', 'Organisieren', 'Dateiablage', 'Kalender', 'Aufgaben', 'Stundenplan', 'Lesezeichen', 'Notizen', 'Systemnachrichten', and 'Einstellungen'. The main content area is titled 'Mailservice' and shows the 'Posteingang' (Inbox) with a list of emails. The email list includes columns for 'Alle Funktion', 'Absender', 'Betreff', 'Größe', and 'Datum'.

Alle Funktion	Absender	Betreff	Größe	Datum
[Icons]	k.	Re: kleine Anfrage	3,28 KB	17.09.2017 21:24
[Icons]	h.		3,47 KB	17.09.2017 20:28
[Icons]	J.	RUN FOR NUMBERS	1,27 KB	15.09.2017 13:09
[Icons]	F.	Versuch	4,6 KB	15.09.2017 13:03
[Icons]	J.	kleine Neuigkeit	1,38 KB	15.09.2017 12:59
[Icons]	d.	ix.de Gesendete Emails	948 B	14.09.2017 20:20
[Icons]	K.	Re: Re: Fw: NOTICE: mail delivery status.	2,97 KB	12.09.2017 17:28
[Icons]	h.	WG: Sprechstunde	12,1 KB	12.09.2017 16:58

# LernSax als Organisations- und Materialplattform

## Arbeitsbereiche in LernSax



Posteingang - j.erbsmehl@rsg...

Abrufen | Verfassen | Chat | Adressbuch | Schlagwörter | Schnellfilter | Suchen <Strg+K>

Betreff	Vo	Datum
Re: kleine Anfrage	k.l	21:24
	he	20:28
RUN FOR NUMBERS	Jö	15.09.2017 13:09
Versuch	Pe	15.09.2017 13:03
kleine Neuigkeit	Jö	15.09.2017 12:59
Gesendete Emails	d.i	14.09.2017 20:20
Re: Fw: NOTICE: mail delivery status.	K.!	12.09.2017 17:28

Left sidebar folders:

- joerg@erbsmehl.de
- joerg.erbsmehl...ium-leipzig.de
- j.erbsmehl@web.de (11)
- j.erbsmehl@rsg.lernsax.de
  - Posteingang
  - Entwürfe
  - Gesendet
  - Papierkorb
  - SPAM
- Lokale Ordner (565)

# LernSax als Organisations- und Materialplattform

## Arbeitsbereiche in LernSax


sachsen.de LernSax Lernen - Kommunizieren - Organisieren

MeSax | LernSax | Privat | **Institution** | Netzwerk | Medien

Gruppenübersicht | Meine Klassen

Institution

Robert-Schumann-Schule - Gym...



Kommunizieren

Mitgliederliste

Lehrerboard

Mailinglisten

Organisieren

Dateiablage

Kalender

Mitteilungen

Ressourcen

Lesezeichen

Präsentieren

Profil

### Gruppenübersicht

Gruppenübersicht

Funktion	Gruppenname	Beschreibung	Moderator	Mitglied?
→	alle Lehrer		a.klingner	
→	alle Lehrer der Außenstelle		m.froemmel	
→	alle Lehrer und alle Schüler		a.klingner	
→	alle Schüler		August Admin	
→	FB Gesellschaftswissenschaft		c.busch	
→	FB Kunst		ch.poenisch	
→	FB Naturwissenschaft		u.scherzer	
→	Klassenlehrer		August Admin	
→	nur zum testen		h.elle	

# LernSax als Organisations- und Materialplattform

## Arbeitsbereiche in LernSax

The screenshot shows the LernSax web interface. At the top left is the 'sachsen.de' logo. The navigation bar includes 'MeSax', 'LernSax', 'Privat', 'Institution' (selected), 'Netzwerk', and 'Medien'. Below the navigation bar are 'Meine Gruppen' and 'Meine Klassen' dropdown menus. The main content area is divided into a left sidebar and a main panel. The sidebar lists various functions: 'Institution', 'Robert-Schumann-Schule - Gym...' (with a photo), 'Kommunizieren', 'Mitgliederliste', 'Lehrerboard', 'Mailinglisten', 'Organisieren', 'Dateiablage', 'Kalender', 'Mitteilungen', 'Ressourcen', 'Lesezeichen', and 'Präsentieren'. The main panel is titled 'Lehrerboard' and contains a list of messages. The messages are as follows:

- 27.08.2017 09:26** K.Schwarze: Danke für den App - Hinweis, hab die App jetzt auch auf dem Handy! Liebe Grüße an alle und nochmals Dank an Jörg!!! Lg Katrin
- 24.08.2017 17:30** Jörg Erbsmehl: Hier geht's zu den Apps für Smartphone Für Androide und für Apple: <https://play.google.com/store/apps/details?id=de.digionline.webweaverlernsax&hl=de> <https://itunes.apple.com/de/app/lernsax/id947300497?mt=8&ign-mpt=uo%3D0>
- 17.08.2017 18:12** Jörg Erbsmehl: Schön das Du dich hier her gefunden hast :-)) Das hier ist sozusagen unser "schwarzes Brett" Alles was hier steht können nur Lehrer lesen. Beim Schreiben können die Mitteilungen mit einem Datum versehen werden. Damit ist festgelegt, zu welchem Termin sie automatisch gelöscht werden. Off

# LernSax als Organisations- und Materialplattform

## Arbeitsbereiche in LernSax

Jörg Erbsmehl Abmelden


sachsen.de LernSax Lernen - Kommunizieren - Organisieren

MeSax | LernSax | Privat | **Institution** | Netzwerk | Medien

Meine Gruppen | Meine Klassen

Institution

**Robert-Schumann-Schule - Gym.**



Kommunizieren

Mitgliederliste

Lehrerboard

**Mailinglisten**

Organisieren

Dateiablage

Kalender





























Mitteilungen

Ressourcen

### Administration Mailinglisten

Mailinglisten

[Neue Mailingliste anlegen](#)
[Zuordnungen verwalten](#)

Alle	Funktion	Name	Moderator
<input type="checkbox"/>	     	Informatik Lehrer infolehrer@rsg.lernsax.de	Jörg Erbsmehl  j.erbsmehl@rsg.lernsax.de
<input type="checkbox"/>	     	e-Mail Verteiler für die Eltern Klasse6c klasse6c@rsg.lernsax.de	K.Schwarze  k.schwarze@rsg.lernsax.de
<input type="checkbox"/>	     	e-Mail Verteiler für die Eltern Klasse8c klasse8c@rsg.lernsax.de	Jörg Erbsmehl  j.erbsmehl@rsg.lernsax.de
<input type="checkbox"/>	     	Mathematik Lehrer mathelehrer@rsg.lernsax.de	Jörg Erbsmehl  j.erbsmehl@rsg.lernsax.de

# LernSax als Organisations- und Materialplattform

## Arbeitsbereiche in LernSax

The screenshot displays the LernSax interface for the 'Robert-Schumann-Schule - G'. The top navigation bar includes tabs for 'MeSax', 'LernSax', 'Privat', 'Institution' (selected), 'Netzwerk', and 'Medien'. Below this, there are dropdown menus for 'alle Lehrer' and 'Meine Klassen'. The left sidebar contains various navigation options: 'alle Lehrer', 'Kommunizieren', 'Adressbuch', 'Mitgliederliste', 'Forum', 'Umfragen', 'Chat', 'Organisieren', 'Dateiablage' (highlighted), 'Kalender', 'Mitteilungen', 'Lesezeichen', and 'Präsentieren'. The main content area is titled 'Dateiablage' and shows a file storage interface with a search bar, navigation links, and a storage usage indicator (1,76 GB von 3,91 GB frei). The file list is organized into 'Ordner' (folders) and 'Dateien' (files). The folders include 'alle Lehrer', '2019 fvU 8', 'Aktueller Tagesplan', 'Anträge Schulfahrten', 'Archiv', 'Austausch', 'Fitness-7-Kampf-14-11-18', 'Halbjahresinformation 2019', 'Homepage Französisch', 'InteraktiveTafeln', and 'Liste aller e-Mail-Adressen'. The files list includes documents like '2019\_01\_02 aktualisierter Monatsplan Januar\_Febr', '2019\_03 aktualisierter Plan März.docx', '2019\_04 aktualisierter Plan April.pdf', '2019\_05 aktualisierter Plan Mai.pdf', 'Arbeitsplan 2018\_2019neu.pdf', 'Beschlussübersicht.pdf', 'fachnoten\_18\_19\_hj\_Ger1.sxf', 'Handlungsprogramm des SMK.pdf', 'Religion\_Gerhardt.sxf', and 'SJAP 2018\_2019neu.pdf'.

# LernSax als Organisations- und Materialplattform

## Arbeitsbereiche in LernSax

MeSax
LernSax
Privat
Institution
Netzwerk
Medien

Meine Gruppen ▾
Meine Klassen ▾

Institution

Robert-Schumann-Schule - Gym.

Kommunizieren

Mitgliederliste

Lehrerboard

Mailinglisten

Organisieren

Kalender

Mitteilungen

Ressourcen

Lesezeichen

Vertretungsplan

Präsentieren

Profil

### Ressourcenverwaltung

⌕ Detailsicht der Ressource ⌕ Ressource bearbeiten ⌕ Kategorien ⌕ Einstellungen

Auswahl Laptop / Beamer ▾ Sekretariat Beamer3 Vivite ▾ KW 21/2019: 20.05.2019 - ▾

	Montag, 20.05.2019	Dienstag, 21.05.2019	Mittwoch, 22.05.2019	Donnerstag, 23.05.2019	Freitag, 24.05.2019
7:30 - 8:15	••	••	••	•• t.lichte Stationenarbeit	••
8:15 - 9:00	••	••	••	•• t.lichte Stationenarbeit	••
9:30 - 10:15	••	••	••	••	••
10:20 - 11:05	••	••	••	••	••
11:15 - 12:00	•• t.lichte Stationenarbeit	••	••	••	••
12:05 - 12:50	•• t.lichte Stationenarbeit	••	••	••	••

# LernSax als Organisations- und Materialplattform

## Arbeitsbereiche in LernSax

MeSax
LernSax
Privat
Institution
Netzwerk
Medien

alle Lehrer
Meine Klassen

Robert-Schumann-Schule - G

alle Lehrer

Kommunizieren

Adressbuch

Mitgliederliste

Forum

Umfragen

Chat

Organisieren

Dateiablage

**Kalender**

Mitteilungen

Lesezeichen

Präsentieren

Wiki

### Kalender

Tag
Woche
Monat
Jahr
Terminliste

⚠

[Zum aktuellen Datum](#)
[Einstellungen](#)
[Neuen Termin anlegen](#)

◀ Juni 2019 ▶

KW	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
22						1	2
23	3 Dienstberatung	4	5 Vorbereitun ...	6 Eingabe der ...	7 Eingabe der ...	8 Eingabe der ...	9 Eingabe der ...
24	10 Eingabe der ... Pfingstmontag	11 Eingabe der ...	12 Eingabe der ...	13 Eingabe der ...	14 Eingabe der ... Aushang der ...	15	16
25	17	18	19 Zensurenkon ... gemeinsamer ...	20	21	22	23
26	24	25	26	27	28 Ausgabe der ...	29	30

# LernSax als Organisations- und Materialplattform

## Arbeitsbereiche in LernSax

MeSax
LernSax
Privat
Institution
Netzwerk
Medien

RSG und KHS
▼

Netzwerk

RSG und KHS

Kommunizieren

Mitgliederliste

Forum

Organisieren

Dateiablage

Mitteilungen

Präsentieren

Wiki

Administration

[→] Abmeldung

### Übersicht

**Status**

↳ Übersicht anpassen
↳ Benachrichtigungen

Mitgliederliste ↳ 8 Mitglied(er) online

### Funktionen

Mitteilungen

Mitgliederliste

Forum

Dateiablage

Wiki

Administration

**Moderation**  
Jörg Erbsmehl

# LernSax als Organisations- und Materialplattform

## Arbeitsbereiche in LernSax

The screenshot displays the MeSax website interface. At the top, there are navigation tabs: MeSax, LernSax (highlighted), Privat, Institution, Netzwerk, and Medien. Below the tabs is a header with the Sachsen.de logo and the MeSax logo with the tagline 'Medienbildung in Sachsen'. A sidebar on the left contains a 'Medien' section with links to 'MeSax-Mediathek' and 'Freie Ressourcen'. The main content area features a 'Willkommen im Medi...' heading, a navigation menu, and a large banner for 'LernSax - Die Cloud-Lösung für sächsische Bildungseinrichtungen'. Below the banner are three featured content blocks: 'MeSax - Mediathek', 'Auszeichnungen' (highlighting Comenius EduMedia Medaille 2014), and 'LernSax'. At the bottom, there is a search bar with a 'Suchbegriff' input field and radio buttons for 'UND', 'ODER', and 'Als ganzes'. Below the search bar are dropdown menus for 'Medienart' and 'Fach'.



## Kontrollfragen I

1. Erläutern Sie das Organisationsprinzip „Blended Learning“ mit seinen drei Aktionstypen! Beurteilen Sie die Eignung von Blended Learning für ausgewählte Lehr-Lern-Szenarien.
2. Positionieren Sie sich zum Einsatz von MOOCs im Informatikunterricht! Gehen Sie hierbei auch auf unterschiedliche Formen von MOOCs ein.
3. Sprechen Sie über didaktische Potenziale, Nachteile und Einsatzmöglichkeiten des Organisationsprinzips „Flipped Classroom“ im Informatikunterricht! Stellen Sie dazu ein mögliches Szenarium näher vor!
4. Erläutern Sie den didaktischen Ansatz vom Mobile Learning mit seinen unterschiedlichen Kontexten! Suchen Sie dazu geeignete Inhalte aus dem sächsischen Informatik-Lehrplan und begründen Sie Ihre Entscheidung.
5. Beschreiben Sie den Game-based-Learning Ansatz aus fachdidaktischer Sicht. Unter welchen Bedingungen spricht man von einem „Serious Game“?
6. Stellen Sie ausgewählte Aspekte des Urheberrechts und seiner gesetzlichen Schranken hinsichtlich der Umsetzung von e-Learning im Informatik-Unterricht vor! Leiten Sie Handlungsempfehlungen für Ihre Tätigkeit als Lehrer-In und das Ihrer Kollegen ab.



## Kontrollfragen II

7. Beurteilen Sie die Eignung der Plattform ONCOO und ihrer inhärenten Werkzeuge zur Anwendung im Informatikunterricht! Nutzen Sie dazu jeweils ein mögliches Anwendungs-Szenarium.
8. Entwickeln Sie einen Vorschlag für ein e-Learning Szenarium, in dem die Plattform „Learning Apps“ zum Einsatz kommt! Beurteilen Sie die Potenziale von Learning-Apps zur Anwendung vorhandener Applikationen aber auch zur Neu-Entwicklung solcher durch Schüler!
9. Geben Sie einen Überblick über die Plattform „Lernsax“ und deren Möglichkeiten! Beschreiben Sie ausgewählte Unterrichts-Szenarien, die mittels Lernsax geführt werden können. Stellen Sie Grenzen der Plattform vor.