



Blended Learning

Claudia Bremer, Universität Frankfurt/Main

„Mehrwert“

**Kognitive Prozesse
des Lernens selbst
unterstützen**

pm² Fehlerrechnung

Zurück Verlauf Vorwärts

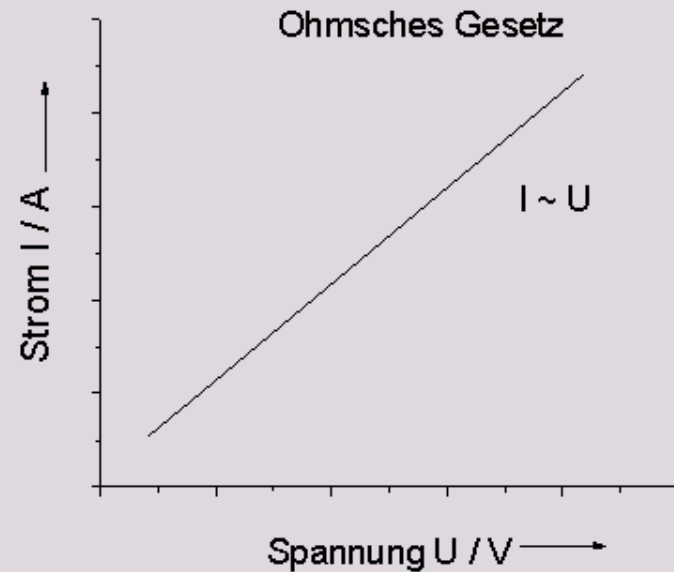
Physik

Physik ist eine Wissenschaft der mathematischen Beschreibung der Natur. Dazu werden Messgrößen quantitativ erfasst. Modelle der Physik verknüpfen verschiedene Größen mit Gleichungen untereinander. Damit ist die Physik in der Lage, Vorhersagen zu treffen.

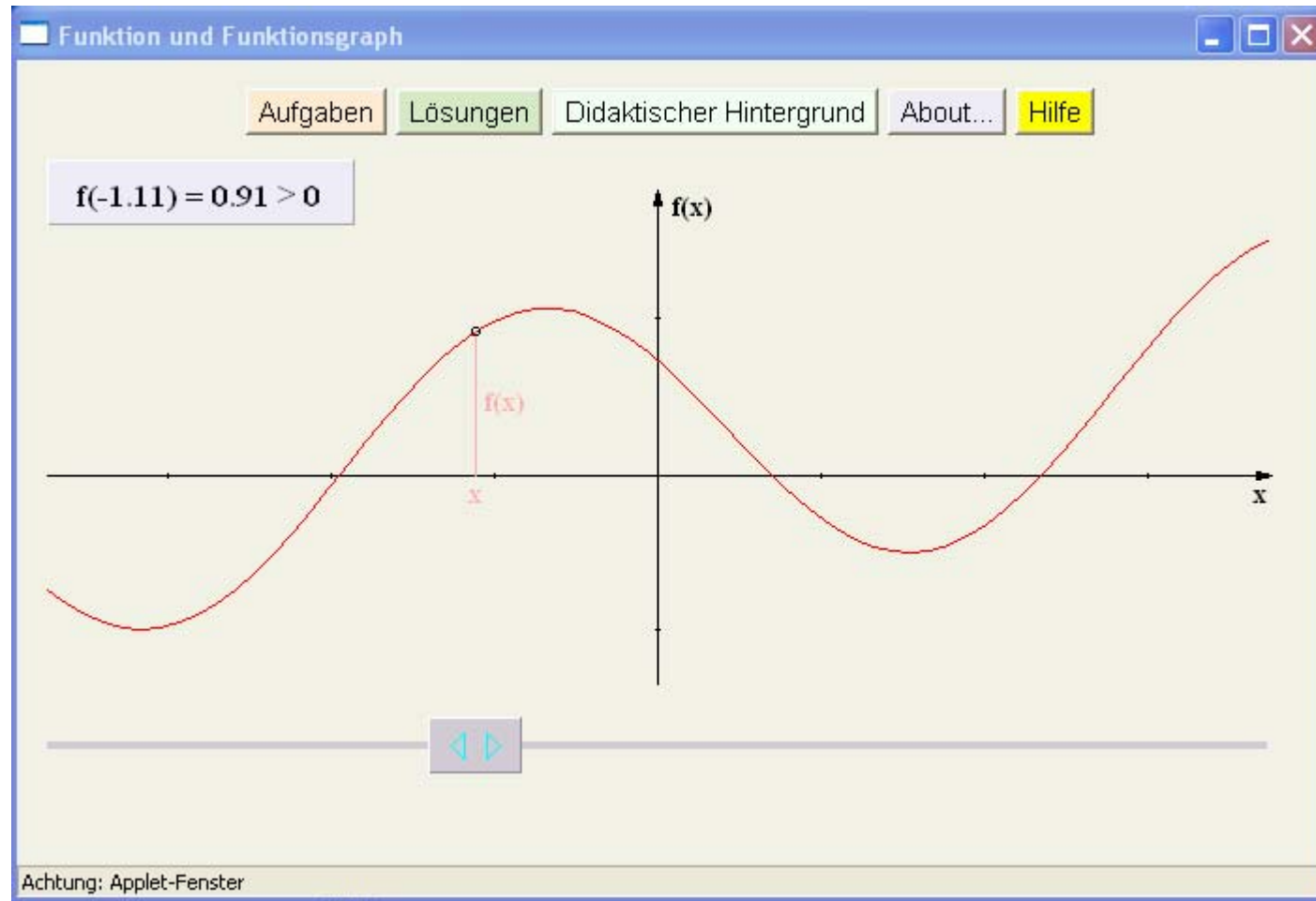
Ein Beispiel für ein physikalisches Modell ist das Ohmsche Gesetz. Dieses Gesetz besagt, dass für Ohmsche Widerstände Stromstärke und Spannung proportional sind: $U = R \cdot I$. Kennt man also den elektrischen Widerstand R eines Materials, so kann man durch Messung der Spannung U über dem Widerstand die Stromstärke I vorhersagen.




Georg Simon Ohm (1787 - 1854)

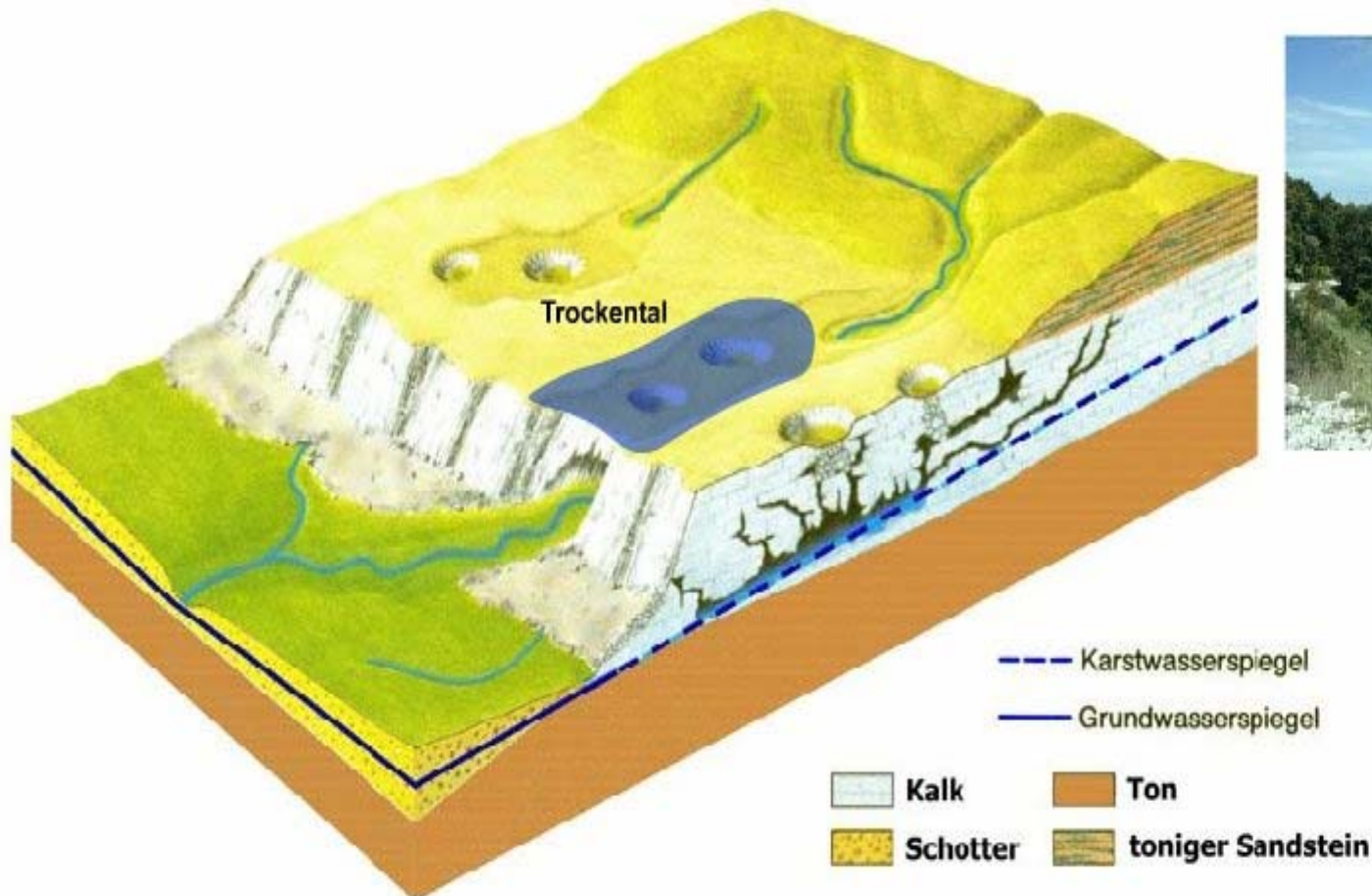


eLearning – Mehrwert?



Überblick der Karstformen

 Von dieser Seite aus können Sie nun gezielt Informationen zu den einzelnen Karstformen ansteuern. Fahren Sie mit der Maus über das Blockbild und klicken Sie den jeweiligen blauen Bereich an.

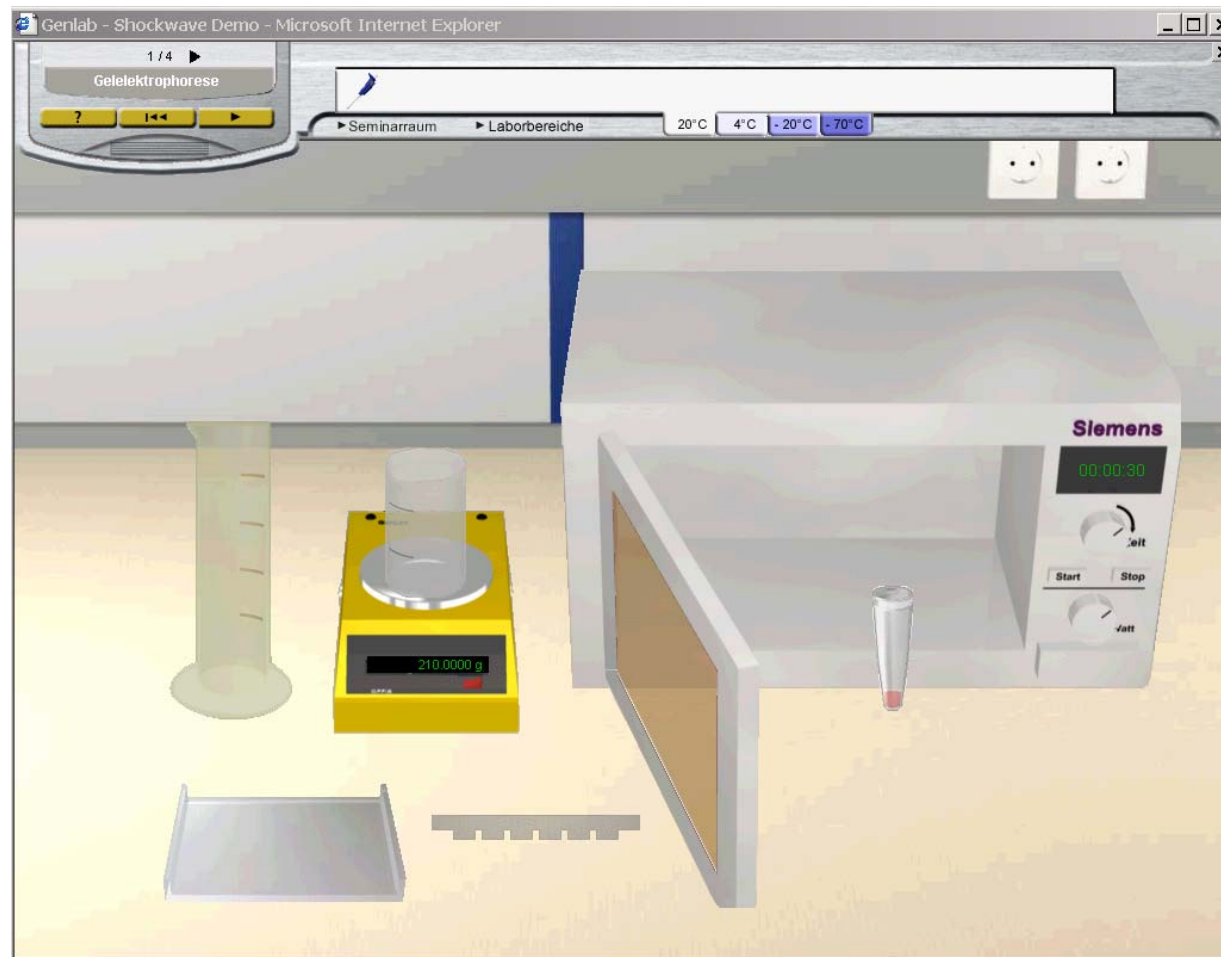


...und hier gehts zur Verbreitung der Karstformen



Virtuelles Labor

Beispiel GenLab



„Mehrwert“

**Kognitive Prozesse
des Lernens selbst
unterstützen**

**Organisation des
Lernprozesses
unterstützen**

lo-net² Die Arbeitsumgebung von **lehrer-online**

Start [login](#)

© Impressum @ Support Drucken

- Start
- lo-net²
 - Was ist lo-net²?
 - Wer nutzt lo-net²?
 - Arbeiten mit lo-net²
 - Schaufenster
 - Website des Monats
 - Schnupperzugang
 - Nutzungsbedingungen
 - Hilfe und Support
 - Passwort vergessen?
 - Registrierung
 - Impressum

Willkommen bei lo-net²!

DIE ARBEITSUMGEBUNG FÜR DIE BILDUNG!



lo-net² ist die Arbeitsumgebung von Lehrer-Online. Bei lo-net² können bundesdeutsche Schulen und andere Bildungsinstitutionen ihre gesamte Institution in virtuellen Arbeitsräumen, ausgestattet mit modernen Instrumenten des E-Learning, abbilden und sich vernetzen. Die Einsatzmöglichkeiten von lo-net² reichen von der Schulorganisation bis hin zur eigentlichen pädagogischen Arbeit. Partner wie Eltern oder Ausbildungsunternehmen können dabei auf einfache Weise in Aktivitäten der Institution einbezogen werden.

NEUES BEI LO-NET²



lo-s! - das neue Magazin für Schülerinnen und Schüler auf lo-net²
 Bei lo-s! können sich die Lernenden über Themen wie Berufsorientierung, Sicherheit im Netz oder die Mädchenplattform LizzyNet informieren.
[mehr](#)



Der Titel "Website des Monats" geht an Dr. Matthias Nolte





AG Portfolio - Mozilla Firefox

http://bscw.gdv.informatik.uni-frankfurt.de/bscw/bscw.cgi/0/112017

BSCW

Arbeitsbereich: :bremer / AG Portfolio

bestätigen | versenden | kopieren | verweisen | ausschneiden | entfernen | archivieren

Name	Neu	Aktion
AG Portfolio	2 Einträge	
Material		
Sitzungen		

Fertig

Start | Folien | Microsoft Power... | megadigitale - M... | AG Portfolio - M... | DE | 11:35

BSCW © 1995-2004 FIT and OrbiTeam

Lernplattformen, BSCW,...



Wikis



The screenshot shows a Wikipedia-style article on the 'edupolis' wiki. The article title is 'Walter Benjamin'. It features a navigation menu on the left with options like 'Hauptseite', 'Baustellen', and 'Suche'. The main content area includes a table of contents, a biographical section 'Zur Person' with birth and death dates, and a section 'Medienästhetischer Ansatz' with a detailed paragraph on Benjamin's views on art and media.

Walter Benjamin [bearbeiten]

Inhaltsverzeichnis [Verbergen]

- 1 Walter Benjamin
 - 1.1 Zur Person
 - 1.2 Medienästhetischer Ansatz
 - 1.3 Quellen

Walter Benjamin [bearbeiten]

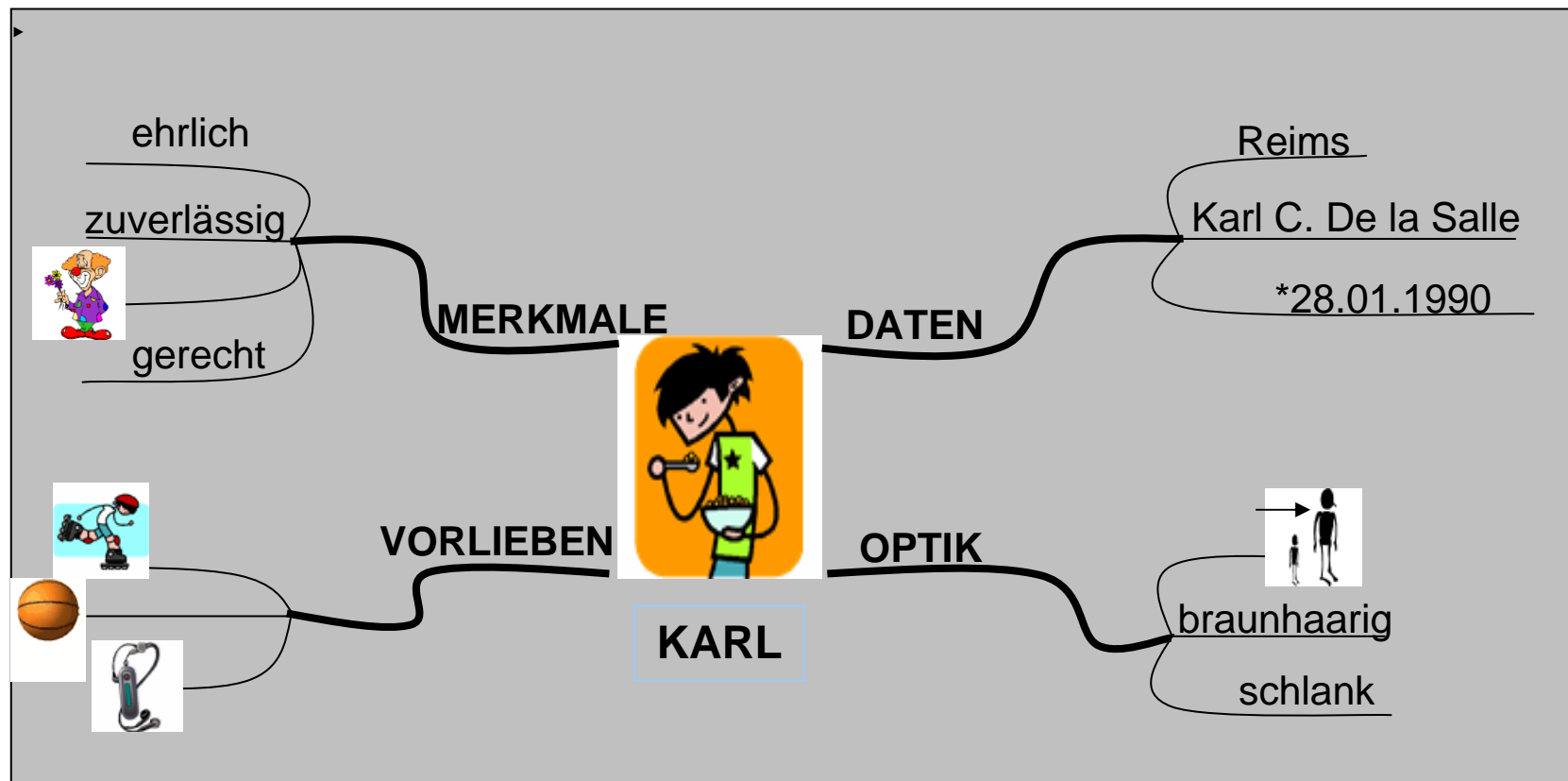
Zur Person [bearbeiten]

geb. am 15. Juli 1892 in Berlin
 gest. 26. September 1940 in Port Bou
 Ausführlichere Informationen z. B. auf der Website der [Walter Benjamin Gesellschaft](#) [↗]

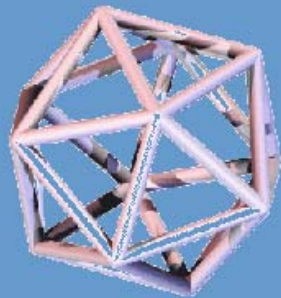
Medienästhetischer Ansatz [bearbeiten]

Zentraler Reflexionsgegenstand in Benjamins Aufsätzen ist die Kunst. Ihrem Verhältnis zu den neuen Medien der damaligen Zeit (**Photographie**, **Film** und **Rundfunk**) gilt seine Aufmerksamkeit. Dabei stellte sich Benjamin nicht die Frage, „[...] ob die Photographie eine Kunst sei, [...], sondern inwiefern die Erfindung derselben den 'Gesamtcharakter der Kunst' verändert habe (VII.1, S.362).“ (Kloock/ Spahr, S.20) Angesprochen ist hier auch der Wandel der gesellschaftlichen Funktion der Kunst, der ihr durch das Aufkommen und die Verbreitung der neuen Medien widerfährt. Vor diesem Hintergrund entwickelt er in den 30er Jahren einen kulturästhetischen Ansatz, der im historischen Bezug den Einfluss der Kunst auf die menschliche Wahrnehmung durchleuchtet. Ästhetik versteht sich also bei Benjamin im Sinne der griechischen Tradition, die das Wesen der Menschheit...

Mindmaps



Webquests



Platonische Körper

Ein WebQuest für Lernende ab der 4. Klasse

Erstellt von Mareike Meurer & Ana Schneider

[Einleitung](#)

[Aufgabe](#)

[Vorgehen](#)

[Quellen](#)

[Bewertung](#)

[Fazit](#)

1. Einleitung

Hallo!

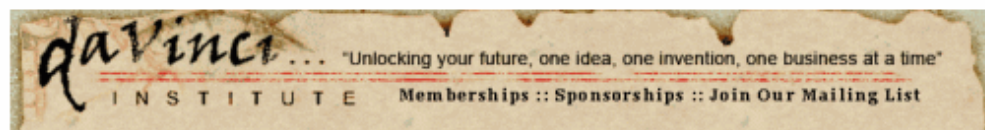
Die Überschrift sagt euch gar nichts? Das soll sich mit diesem WebQuest ändern!

Einen Platonischen Körper kennt ihr alle: den Würfel! Wären keine Zahlen auf ihm, sähe er von allen Seiten gleich aus.

www.weiterbildungsblog.de

01.11.05

The Future of Libraries: Beginning the Great Transformation



Das DaVinci Institute, ein "nonprofit futurist think tank", hat zehn Trends aufgelistet, die die zukünftige Entwicklung von Bibliotheken bestimmen:

- Communication systems are continually changing the way people access information
- All technology ends. All technologies commonly used today will be replaced by something new.
- We haven't yet reached the ultimate small particle for storage. But soon.
- Search Technology will become increasingly more complicated
- Time compression is changing the lifestyle of library patrons
- Over time we will be transitioning to a verbal society
- The demand for global information is growing exponentially
- The Stage is being set for a new era of Global Systems
- We are transitioning from a product-based economy to an experience based economy
- Libraries will transition from a center of information to a center of culture."

[Thomas Frey, daVinci Institute, 2005](#)

[Kategorien: Knowledge Management]

November 2005

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
		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			

Mailingliste (wöchentliche Übersicht)

- Ja, ich möchte mich in die Mailingliste von [www.weiterbildungsblog.de](#) eintragen.
- Bitte streichen Sie mich wieder aus der Mailingliste.

Tragen Sie hier Ihre E-Mail-Adresse ein:

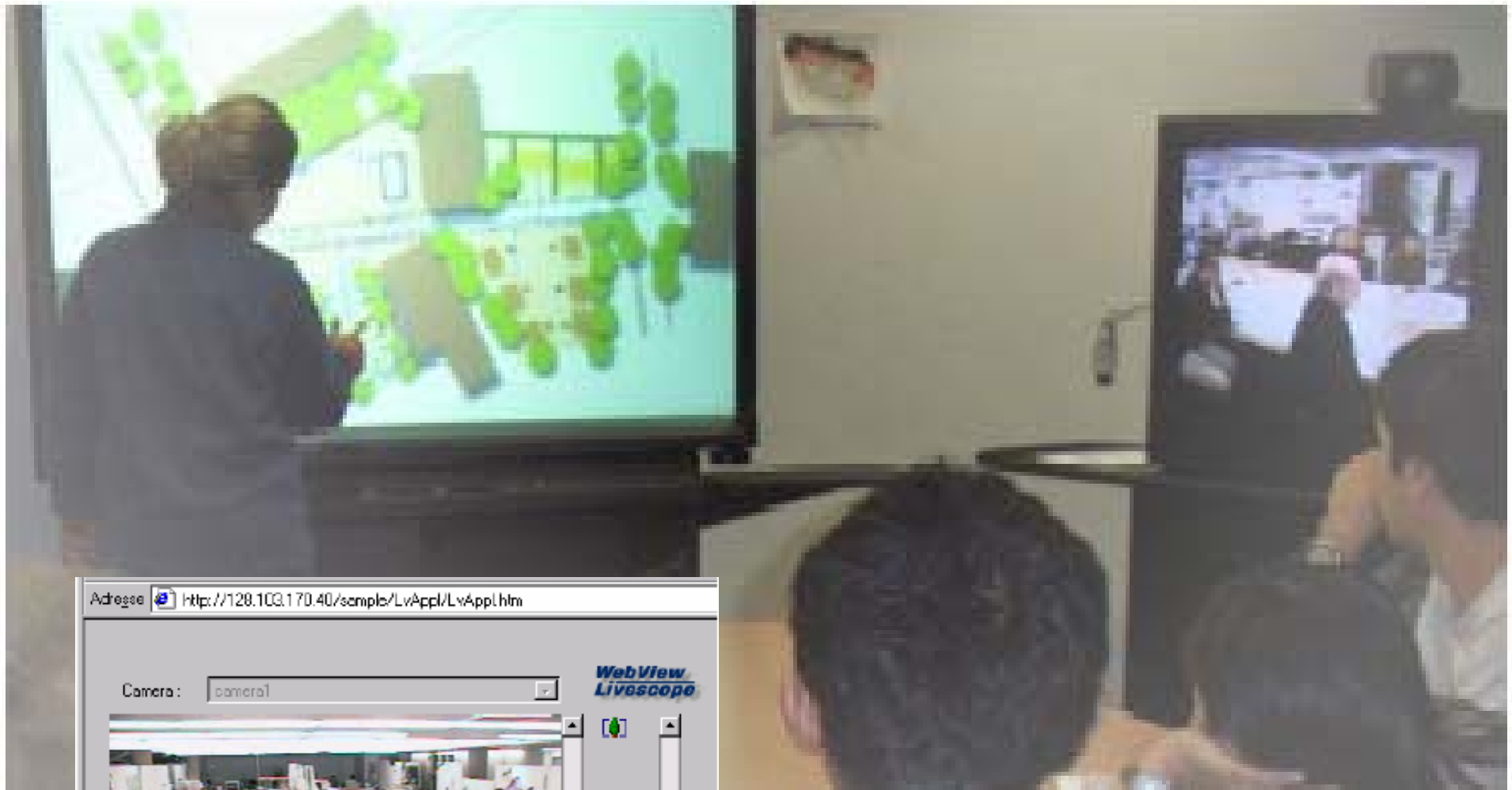
Abschicken

About me/ Impressum

Contact: Jochen Robes

Search [www.weiterbildungsblog.de](#):

Search



Adresse <http://128.103.170.40/sample/LvAppl/LvAppl.htm>

Camera:

**WebView
Livescope**

push "control" button to get camera control

Start Control

Hier wird Wissen Wirklichkeit

eLearning-Szenarien

**Anreicherungs-
konzept**

**Integrations-
konzept**

**Virtualisierungs-
konzept**

Unterstützung der
Präsenzlehre

Kombination von
Online- und
Präsenzphasen

Vorrangig online
Phasen

eLearning-Szenarien



Anreicherungskonzept

Präsenz-
sitzung

Präsenz-
sitzung

Präsenz-
sitzung

Präsenz-
sitzung

Online Begleitung

eLearning-Szenarien

**Anreicherungs-
konzept**

Unterstützung der
Präsenzlehre

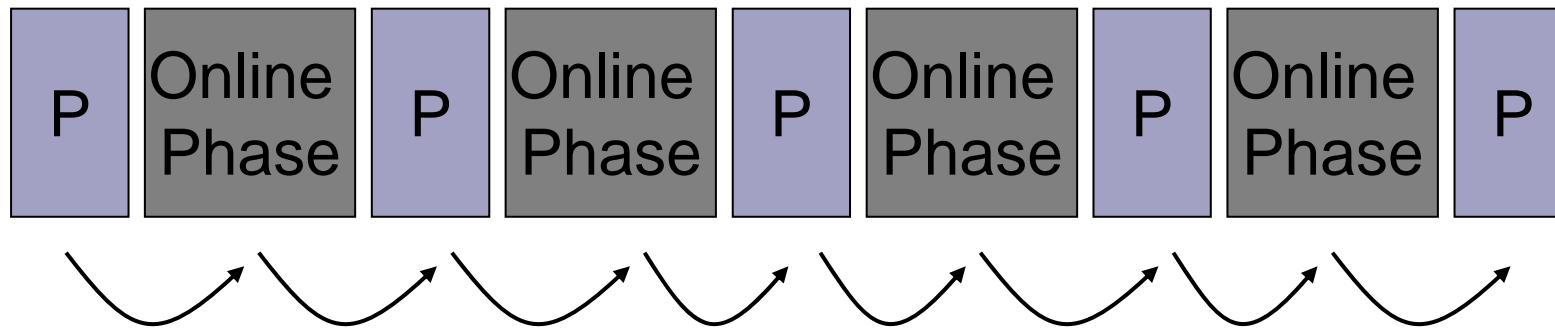
**Integrations-
konzept**

Kombination von
Online- und
Präsenzphasen

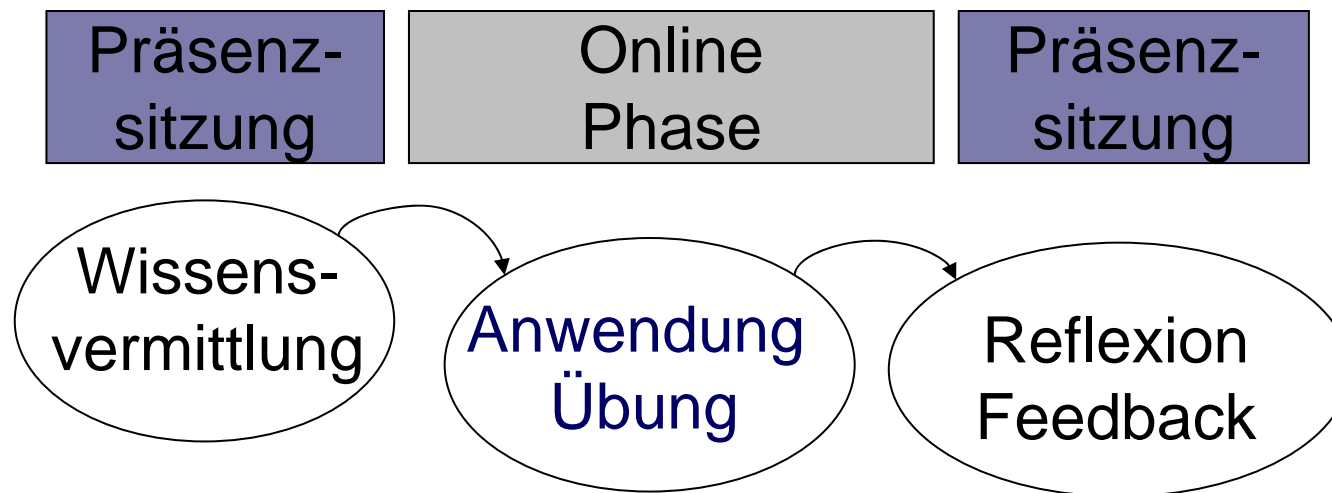
**Virtualisierungs-
konzept**

Vorrangig online
Phasen

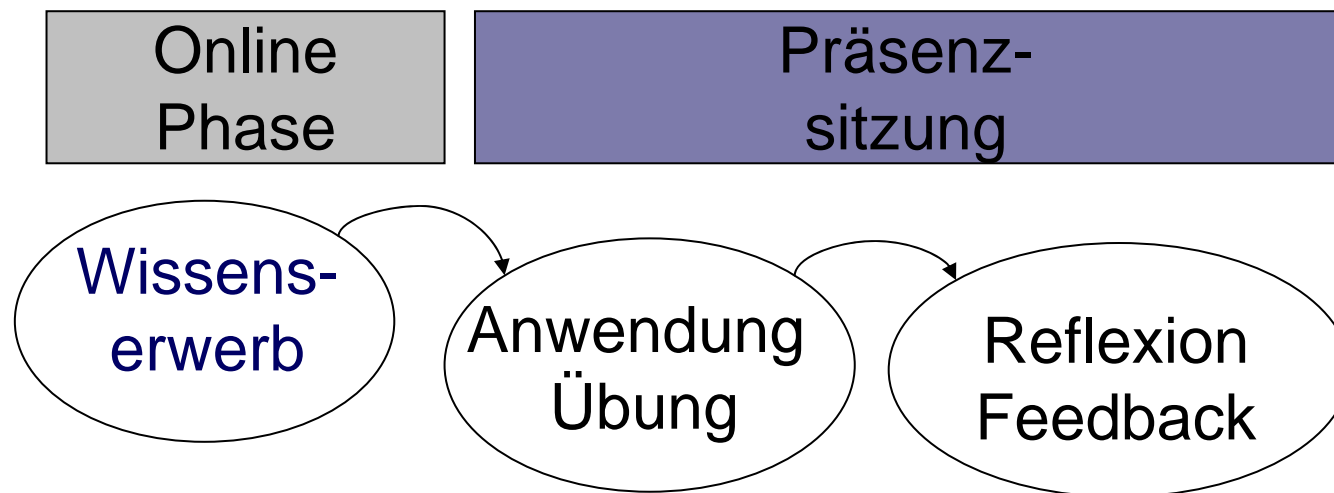
Integrationskonzept



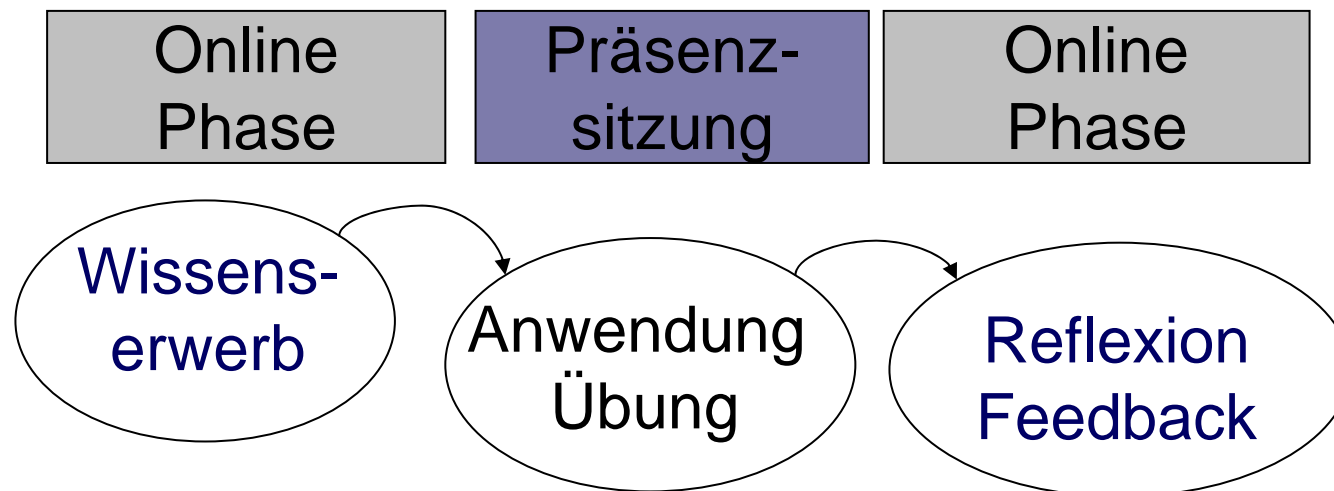
Integrationskonzept



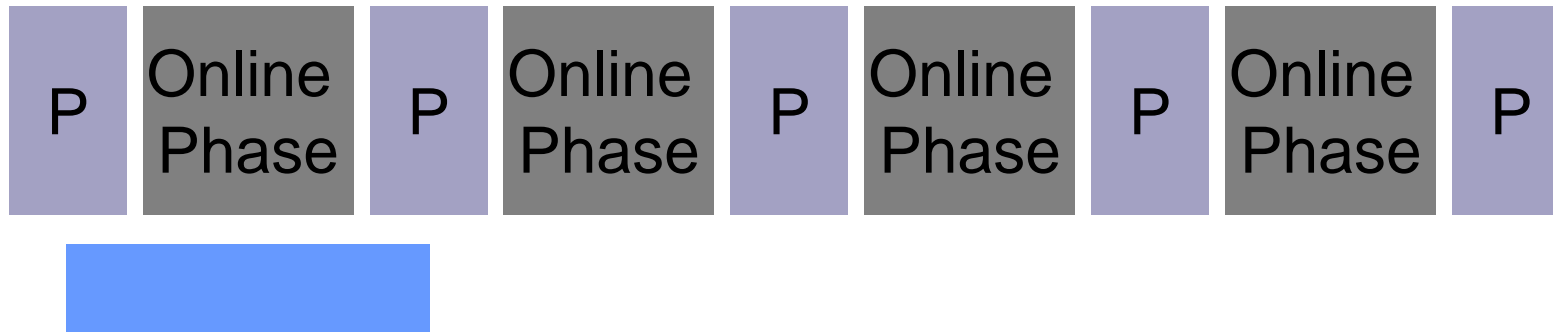
Integrationskonzept



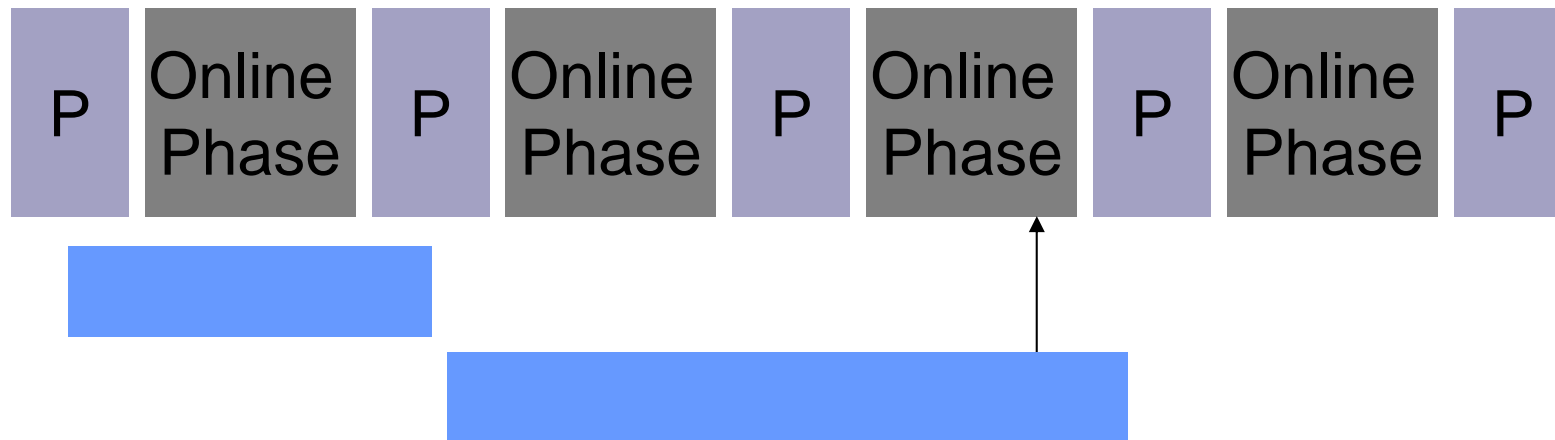
Integrationskonzept



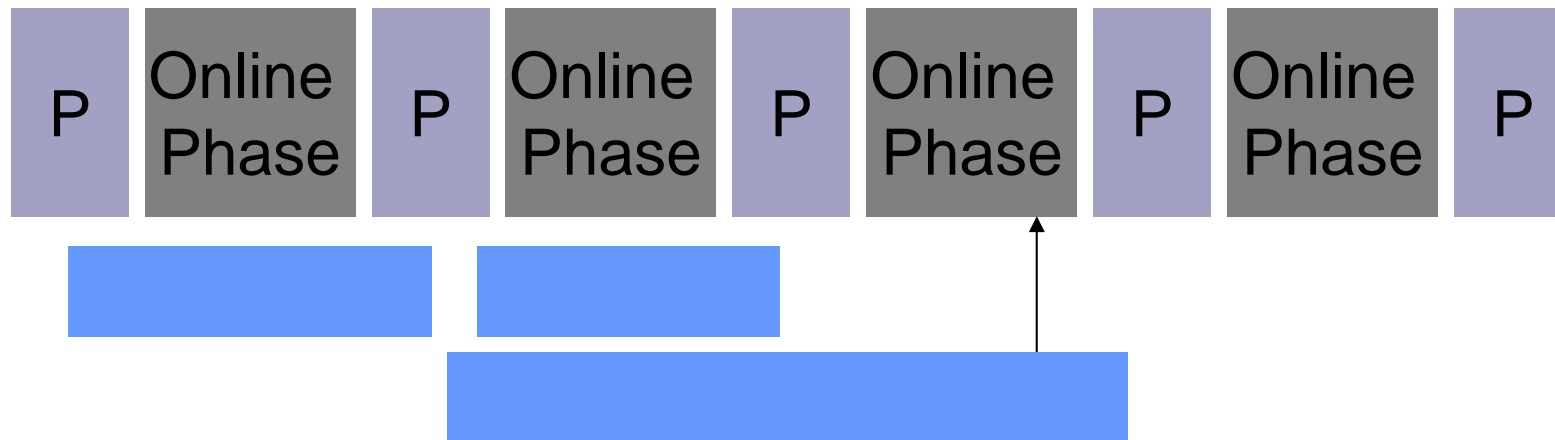
Integrationskonzept



Integrationskonzept



Integrationskonzept



Planung Lerneinheiten

Lerneinheit Nr./Name	Datum Dauer	Online/ Präsenz	Lern- ziele	Inhalt	Methoden/ Aufgaben/ Sozialform	Medien	Workload (Lernzeit)	Betreuungs aufgaben	Betreuungsaufwand (-zeit je Aufgabe)
		P							
		O							



Methoden

Webquests nutzen

Mindmap erstellen

Online Aufgaben/Quizzes

Online Recherchen

....



Medien

Chat, Email, Foren, Dateiablage

-> Lernplattform z.B. Lo-Net

Wikis – gemeinsam Texte schreiben

Weblogs – Lerntagebuch, Webseite

Audio-/Videokonferenzen

Podcasts,...

WebQuests (engl. „quest“ = Suche)

sind komplexe, computergestützte Lehr-Lern-Arrangements im Internet, die das handlungsorientierte und autonome Lernen fördern.

Wikipedia



WebQuests

"abenteuerliche Spurensuche im Internet".
Schnitzeljagd durchs Internet,
Weg- oder gar als WebWeiser
für Lernende durch das Internet.

Lehrerfortbildungsseite der Landesakademie für
Fortbildung und Personalentwicklung an Schulen

Römische Zahlen - Mozilla Firefox

Datei Bearbeiten Ansicht Chronik Lesezeichen Extras Hilfe

http://www.math.uni-frankfurt.de/%7Eeschreibe/pr_wq_roemer/einleitung.htm

Erste Schritte Aktuelle Nachrichten

Projekt Lehr@mt - Johann Wolfgang G... Römische Zahlen Mathe-WebQuests Römische Zahlen



"Die Zahlen der Römer"

Ein WebQuest für die 4. Klasse
von Julia Langenhan

Lehrerinformation I. Einleitung II. Projekt III. Quellen IV. Anforderung V. Ausblick

I. Einleitung

Hallo liebe Schülerinnen und Schüler,

in der Schule habt ihr mit unserem Zahlssystem rechnen gelernt, dazu benutzt ihr die Ziffern 0 bis 9 und könnt damit alle Zahlen darstellen. Unser heutiges Zahlssystem ist jedoch nicht das einzige System, mit dem man Zahlen darstellen kann. Die Römer, die Jahrhunderte vor uns lebten, schrieben die Zahlen auf eine andere Art und Weise.

Dieses WebQuest handelt von den Zahlen der Römer, die uns auch heute noch begegnen.

Viel Spaß dabei!

http://www.math.uni-frankfurt.de/~eschreibe/pr_wq_roemer/l_info.htm

Start 3 Firefox C:\Dokumente und... Folien_Bremer_We... Pegasus Mail HomeSite 4.5.2 DE 07:59



Die brennende Bibliothek des antiken Alexandria

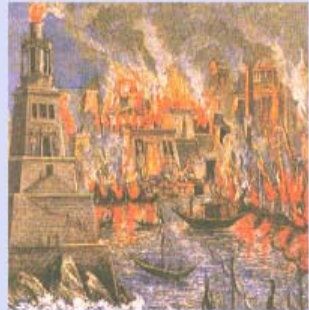
Eine internet- und quellenkritische Analyse für Studierende der Alten Geschichte und der Didaktik der Geschichte

- Einleitung
 - Aufgaben
 - Vorgehen
 - Materialien
 - Bewertung
 - Fazit
- Zur Startseite

Das Mouseion und die Bibliothek von Alexandria gelten als das Zentrum von Wissenschaft und Forschung in der Antike. Seit der Gründung der Forschungsstätte durch König Ptolemaios I Soter unter Mithilfe von Demetrios von Phaleron am Anfang des 3. Jhs. v. u. Z. wuchs deren Ruhm und Autorität beständig. Ob dabei die Leidenschaft der hellenistischen Könige für die Wissenschaften oder ein ausgeprägtes Repräsentationsbedürfnis eine tragende Rolle spielten, ist dabei nebensächlich. Ziel der Ptolemäer war es, das gesamte damals bekannte Wissen der Welt an einem Ort zu sammeln. Dabei bediente man sich unorthodoxer und nicht ganz legaler Methoden, doch lag das im Auge des Betrachters. Wer wollte oder konnte die Herrscher von Ägypten mit ihren scheinbar unendlichen Ressourcen schon zur Rechenschaft ziehen?!

Die führenden Geistes- und Naturwissenschaftler der damaligen Zeit fanden sich am Hof der Ptolemäer ein - denn dort war das Zentrum verortet (vgl. Strabo 17, 1, 8) - und wurden von ihnen großzügig finanziert. Das Mouseion - nicht nur Wissenschaftseinrichtung sondern auch Kultgemeinschaft - erhielt die finanziellen Mittel zur freien Verfügung. Es bestand keine Trennung von Sach- und Personalmitteln und so konnte sich die Wissenschaft ohne Zwänge frei entfalten (früher war doch alles besser).

Neben der universalen Forschung hatte auch die Lehre ihren Platz in den Wandelhallen des Mouseion, und schon damals klagten die "Studenten" über zu hohe "Studiengebühren", jedoch in Verbindung mit dem niedrigen Niveau der Lehrveranstaltungen (P Oxy. 2190). Um die Bibliothek mit weiteren Werken zu bereichern, richtete Ptolemaios III Euergetes Dichterwettkämpfe aus, doch auch schon zu dieser Zeit wurden die Preisrichter mit Plagiaten konfrontiert. Dabei ging es nicht um die Erlangung eines schnöden Scheins, sondern um wertvolle Preise und öffentliche Ehrungen. Der vielbelesene Aristophanes von Byzantion aber konnte den einfallslosen Stümpfern ihre Betrugsversuche mit den Originaltexten aus den Regalen nachweisen, damals noch ohne googeln zu müssen (Vitr. 7, Vorrede 3-7).



Die brennende Bibliothek des antiken Alexandria

Eine internet- und quellenkritische Analyse für Studierende der Alten Geschichte und der Didaktik der Geschichte

- Einleitung
 - Aufgaben
 - Vorgehen
 - Materialien
 - Bewertung
 - Fazit
- [Zur Startseite](#)

	professionell	gut bis zufriedenstellend	nicht mehr ausreichend
Arbeitsprozess / Teamarbeit	<ul style="list-style-type: none"> • Die Gruppe hat zügig und lösungsorientiert gearbeitet. • Alle Zwischen- und Endergebnisse wurden im diskursiven Verfahren erledigt • Es fand eine sinnvolle interne Arbeitsaufteilung statt und zwar so, dass auf individuelle Stärken, Schwächen und Vorlieben Rücksicht genommen wurde • Die Arbeitsatmosphäre war immer konstruktiv - Grüppchenbildungen fanden nicht statt • Alle Gruppenmitglieder haben Ergebnisse beigesteuert • Alle konnten sich auf die Hilfe der 	<ul style="list-style-type: none"> • Der interne Arbeitsprozess war nicht immer kontinuierlich, dennoch wurden Ergebnisse geliefert • Die Gruppe hatte Schwierigkeiten, sich zu organisieren und/oder eine sinnvolle Arbeitsteilung vorzunehmen - dennoch wurden Ergebnisse von allen Gruppenmitgliedern geliefert. • Nicht alle Gruppenmitglieder wurden optimal einbezogen - es dominierten einige Mitglieder, während andere eher passiv blieben. • Die Arbeitsatmosphäre war nicht immer kollegial. Oftmals traten Spannungen auf - dennoch hat es die Gruppe geschafft, sich auf die Arbeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Gruppe hatte große Probleme, sich zu organisieren • Das Arbeitsklima war destruktiv; nur wenige Mitglieder der Gruppe haben Ergebnisse beigesteuert • Eine sinnvolle Arbeitsteilung fand nicht statt • Die gelieferten Ergebnisse können nicht als Gruppenarbeit betrachtet werden • Ein wirklicher Gruppenarbeitsprozess hat nicht stattgefunden - vielmehr handelt es sich um Einzelergebnisse der Gruppenmitglieder, nicht aber um Resultate eines diskursiven Arbeitsprozesses



Bildungsserver Hessen »



community impressum hilfe

interne Suche Suche in hessen.de

Hessen HKM AFL IQ Schulämter Studienseminare

> bildungsserver > lernen > bilingual > sachfachunterricht auf englisch > grundlagen, lehrpläne

Was ist ein WebQuest?

WebQuest ist eine Hilfe für Lehrkräfte zur Arbeit mit dem Internet. Ziel ist es, dass Schüler/innen mithilfe des Netzes Wissen erarbeiten und ihre Arbeiten wieder im Internet präsentieren. Eine deutschsprachige Einführung finden Sie bei » Lehrer-Online.

One feature that distinguishes WebQuests from other Web-activities is that the links students use are already put in place by the WebQuest designer. The focus is on using information rather than looking for it.

WebQuests are also different from other Web-based lessons and experiences in that they focus on an engaging and achievable task. Ideally, the task is a scaled-down version of something adults do on the job or as citizens. WebQuest tasks go beyond simply answering questions; they require higher order thinking skills such as creativity, analysis, synthesis, judgment and problem-solving.

The task in a WebQuest can be almost anything. For example, students may be asked to:

- compose a letter to the editor conveying a well-reasoned opinion about gun control
- design the itinerary of a tour through Egypt while exploring a range of historical sites and staying within budget and time constraints
- using primary source documents, write a simulated diary of someone attending a slave auction
- create an anti-smoking poster that uses the latest research on tobacco's effects on health

WHAT MAKES UP A WEBQUEST?

Like any good lesson, WebQuests have a number of distinct phases or parts:

- an introduction which grabs the learner's interest while previewing the lesson
- a description of the task, the thing they will have accomplished or created at the end of the lesson
- an explanation of the process: the step by step activities through which the task will be done.
- Embedded within the process are online resources to be read and assimilated
- a description of how the learner's performance will be evaluated
- a conclusion which ties things together and suggests additional resources for further exploration

WebQuests can be created for learners to do individually or in groups. Projects can take a few hours or up to several days. Determine the length of a WebQuest based on the assigned task.



- bildungsserver
- aktuelle schwerpunkte
- lehrerbildung
- unterrichtsmaterial
- schule
- bildungsregionen
- medienbildung
- einrichtungen
- zielgruppen
- service



Fertig

Kontakt



Claudia Bremer

Referat für Neue Medien

Zentrum für Lehrerbildung und
Schul- und Unterrichtsforschung
Goethe-Universität Frankfurt/M.

Mail: bremer@rz.uni-frankfurt.de

Folien: www.megadigitale.de