

**New format for online courses:
the open course
Future of Learning**

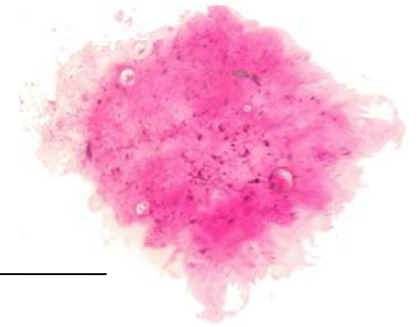
Open Online Course May - July 2011



www.opencourse2011.de

Open Online Course

Future of learning



Background

Connectivism

- Concept of learning in knots
- Knowledge can be outside of people
- Connecting knots is key competence

Open Online Course

“Connectivism and Connective Knowledge” (CCK08)

Stephen Downes, Georges Siemens

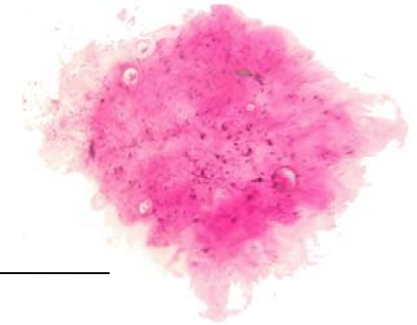
Extended Education and Learning
Technologies Centre, University of Manitoba

12 weeks, 2.200 participants



Open Online Course

Future of learning



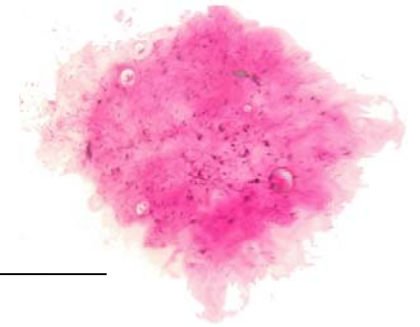
Background

MOOCs

The image shows a YouTube video player interface. At the top, the YouTube logo is on the left, and search, category, and video filters are on the right. The video title is "What is a MOOC?" by user "davecormier", with 80 videos and a subscribe button. The video content is a hand-drawn title "What is a MOOC?" on a chalkboard background.

The infographic is titled "7 THINGS YOU SHOULD KNOW ABOUT... MOOCs". It features a large number "7" and a list of points. The first point, "What is it?", defines a MOOC as a model for delivering learning content online to virtually any person, with no limit on attendance. It describes how participants can be students enrolled at the institution or anyone with internet access, and notes that "open" students pay nothing to participate. It lists activities like watching videos, posting on discussion boards, and commenting via social media. It also mentions that "open" participants receive no credit and may get little or no direct feedback from the instructor, but their involvement can add a dynamic to the course that benefits all students. Finally, it notes that a MOOC might accommodate enrollment in the thousands, while some courses enroll far fewer—the "massive" part of the name speaks more to the potential to include vast numbers of students than to the actual size of the class.

The image shows a Wikipedia article snippet for "Massive open online course". It includes the Wikipedia logo, navigation tabs (Article, Talk, Read, Edit), and a search bar. The article title is "Massive open online course" with the subtitle "From Wikipedia, the free encyclopedia". A yellow banner indicates that the article provides insufficient context for those unfamiliar with the subject and suggests improvement with a good introductory style, dated July 2011. The main text begins: "In the field of open education, one of the latest trends is that of open^[1] courses, called MOOCs (Massively Open Online Courses). Such courses are founded on the theory of connectivism and an open pedagogy based on networked learning. Typically, participation in a MOOC is free; however, some MOOCs may charge a



Our idea or why did we do it?

Experiment

- Try out format
- collect experiences

Topic

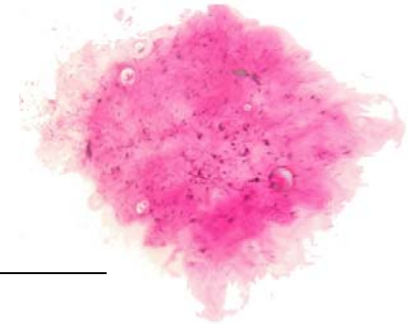
- Gather different target groups
- Get them together

Our Motivation

- Desire to cooperate
- Interest in the experiment

Open Online Course

Future of learning



We are....

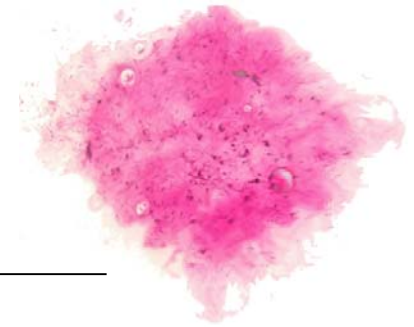
Claudia Bremer, Prof. Detlef Krömker, Ralph Müller, David Weiss
studiumdigitale Goethe-Universität Frankfurt

Dr. Jochen Robes, weiterbildungsblog.de

in Kooperation mit

Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft (GMW)

Zentrum für Lehrerbildung und Schul- und Unterrichtsforschung (ZLF)



Role and activities of facilitator

- Agenda
- Reading material
- Activities and structure
- Organisation
- Informationen
- Mentoring

Agenda

Stand 26.04.2011 (kurzfristige Änderungen sind möglich)

Woche 1 (2. – 8. Mai):

Warum sich etwas verändern muss.
Lern- und Bildungsvisionen

Woche 2 (9. – 15. Mai):

Nicht ohne meine Community!
Social & Networked Learning

Woche 3 (16. – 22. Mai):

Von iPads, eBooks & Virtual Classrooms.
Lerntechnologien

Woche 4 (23. – 29. Mai):

Gehen wir zu Dir oder zu mir?
Lernumgebungen/ Personal Learning Environments

Woche 5 (30. Mai – 5. Juni):

Wie mobil wird das Lernen?
Mobile & Ubiquitous Learning

Woche 6 (6. – 12. Juni):

Wo wir heute stehen.
Nutzungs- und Lernszenarien

Woche 7 (13. – 19. Juni):

Müssen wir wieder spielen lernen?
Game-based Learning

Woche 8 (20. – 26. Juni):

Lernen kann doch jeder, oder?
Über Kompetenzen und Bildung

Woche 9 (26. Juni – 3. Juli):

Kurz, kürzer, micro: Was macht eigentlich noch satt?
Microblogging & Microlearning

Woche 10: (4. – 10. Juli):

Gut lernen für die Zukunft? Lernen für eine gute Zukunft?
Qualität im lebenslangen Lernen

II. Lektüre:

Rolf Schulmeister: PLE zwischem Alltäglichem und Besonderem: Was konstituiert eigentlich eine LERNumgebung?, Pädagogische Hochschule Zentralschweiz, 13. März 2009

<http://www.schwyz.phz.ch/forschung-und-entwicklung/veranstaltungen/personal-learning-environments-in-der-schule/ple-zwischem-alltaeglichem-und-besonderem-was-konstituiert-eigentlich-eine-lernumgebung>

Michael Kerres: Personal Learning Environments: von der Lehr- zur Lernplattform, Blog, 16. März 2009

<http://mediendidaktik.uni-duisburg-essen.de/content/ple09-der-ph-goldau>

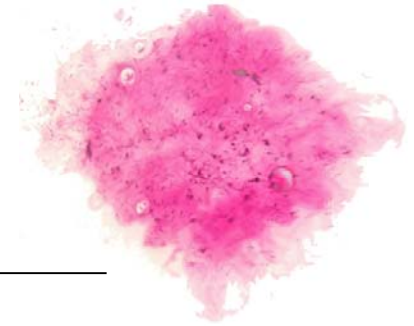
Martin Ebner: Start der Personal Learning Environment der TU Graz, E-Learning-Blog, 29. Oktober 2010

<http://elearningblog.tugraz.at/archives/3975>

Sandra Schaffert und Marco Kalz: Persönliche Lernumgebungen: Grundlagen, Möglichkeiten und Herausforderungen eines neuen Konzepts, in: Hohenstein, Andreas/Wilbers, Karl (Hrsg.): Handbuch E-Learning, Deutscher Wirtschaftsdienst (Wolters Kluwer Deutschland), Köln, 27. Erg.-Lfg., Januar 2009 (pdf)

http://dSPACE.ou.nl/bitstream/1820/1573/1/schaffert_kalz_ple09_dSPACE.pdf

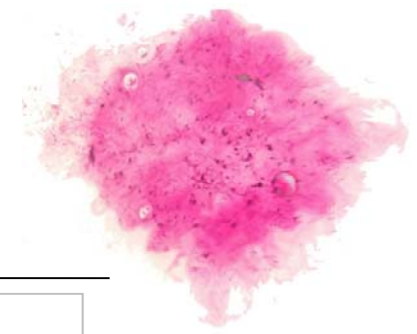
Dave Cormier: My PLE model is the internet – no more system for me, Dave's Educational Blog, 21. Oktober 2010
<http://davecormier.com/edblog/2010/10/21/my-ple-model-is-the-internet-no-more-system-for-me>



Agenda

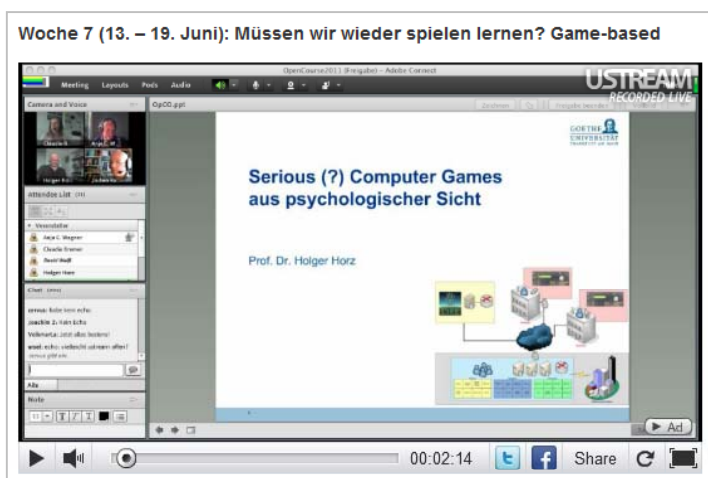
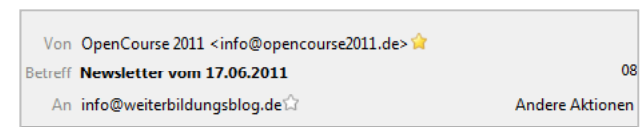
- 2.5.2011 **Warum sich etwas verändern muss**
Lern- und Bildungsvisionen
- 9.5.2011 **Nicht ohne meine Community!**
Social & Networked Learning
- 16.5.2011 **Von iPads, eBooks & Virtual Classrooms**
Lerntechnologien
- 23.5.2011 **Gehen wir zu Dir oder zu mir?**
Lernumgebungen/Personal Learning Environments
- 30.5.2011 **Wie mobil wird das Lernen?**
Mobile & Ubiquitous Learning
- 6.6.2011 **Wo wir heute stehen**
Nutzungs- und Lernszenarien
- 13.6.2011 **Müssen wir wieder spielen lernen?**
Game-based learning
- 20.6.2011 **Lernen kann doch jeder, oder?**
Über Kompetenzen und Bildung
- 27.6.2011 **Kurz, kürzer, micro: Was macht eigentlich noch satt?**
Microblogging & Microlearning
- 4.7.2011 **Gut lernen für die Zukunft? Lernen für eine gute Zukunft?**
Qualität im lebenslangen Lernen
- 11.7.2011 **Und was mache ich jetzt?**
Von der Theorie zur Praxis

OpenCourse Zukunft des Lernens

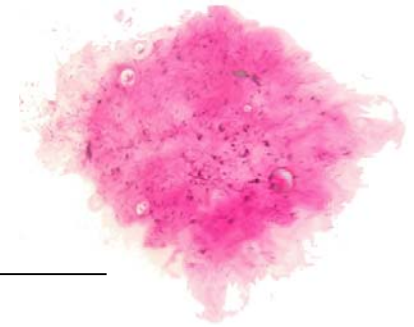


Weekly structure

- Monday** Welcome mail/post
- Wednesday** Live session
- Friday** Newsletter summary
- Regularly** Blogposts, tweets



- Blogbeiträge (Kursblog):**
- Ein Festival der ITG: Meine opco11-Session**
Posted on 17. Juni 2011 by cspannagel
Seit einigen Wochen findet der **OpenCourse 2011** unter dem Titel „Zukunft des Lernens“ statt. Dabei handelt es sich um einen offenen Kurs zu aktuellen Trends [...]
 - BarCamp Hannover 2011**
Posted on 17. Juni 2011 by Andrea Brücken
Gerade raus... die Anmeldung zum BarCamp Hannover 2011 am 27. und 28. August 2011. Was ist ein Barcamp? [...]
 - Nachlese die zweite: Lesetipp zum Thema Serious Games**
Posted on 17. Juni 2011 by Claudia Bremer
Hier noch 2 Lesetipps zum Thema Serious Games zur Nachlese: Die Ausgabe 15/16 (2008/2009) der Zeitschrift für [...]
 - Game Based Learning | opco11**
Posted on 16. Juni 2011 by Matthias Rückel
In meinem letzten Post berichtete ich begeistert von **Storify** und seinen Möglichkeiten des Storytelling. Jetzt mache ich dann doch noch mal auf die mit Storify zusammengefasste [...]
 - Zurück auf Los? Bitte nicht! Mehrwert und fertig**
Posted on 15. Juni 2011 by jasminhamadeh
Erstmal muss das hier raus, dann wird gespielt. Ein paar Aussagen / Einstellungen aus dem Schulmeister-Vortrag kann ich bei allen guten



Technical infrastructure

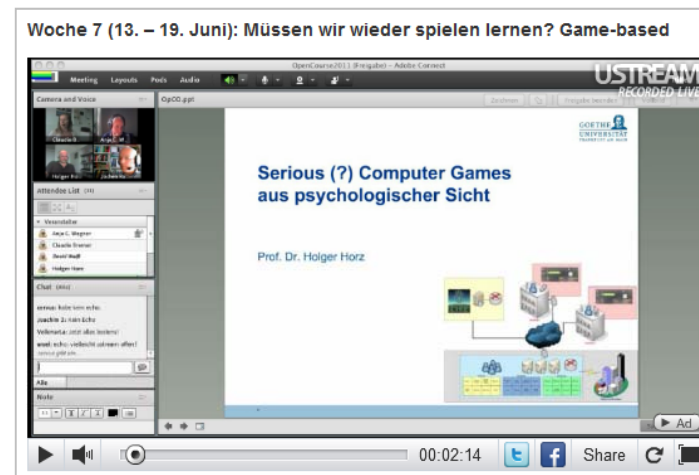
Website (blog)

- Aggregator
- Informationen
- Registration
- Comments

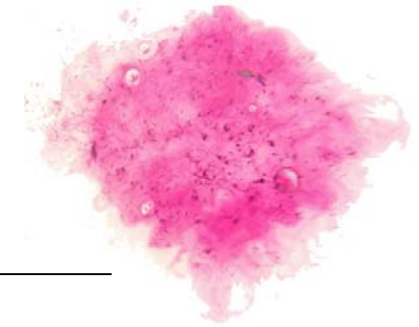


Live sessions

- Audio/Video
- Discussion
- Cooperation



Open Online Course Future of learning



Activities of participants

Blogposts, comments, tweets

jasminhamadehopco11
OpenCourse2011 – was mach ich draus?

Was tue ich hier?

16/06/2011 / jasminhamadehopco11

Zurück auf Los? Bitte nicht! Mehrwert und fertig

«Klammer, jochen rosses, mehrwert, opco11, rat apple, schulmeister

Erstmal muss das hier raus, denn wird gepostet. Ein paar Aussagen / Einstellungen aus dem Schulmeister-Vortrag kann ich bei allen guten Vorsätzen nicht unkommentiert lassen – auch wenn ich das wohl nicht sachlich fachlich unpolitischem herbeikommen werde...

Schockierendes Ergebnis: Viel Mediennutzung v. a. bei Schülern mit schlechten Noten. Aha. Und das soll was genau bedeuten? Mediennutzung macht schlechte Noten? Oh Mann, erst dachte ich, ich verstehe diese Statistik Geschichten einfach nicht – aber jetzt bin ich mir immer mehr sicher, dass sie einfach nicht sein können... Also einen Überwachungs-Zusammenhang kann ich hier nicht sehen. Das beinhaltet keine Aussage über das Potenzial von Mediennutzung im Lernprozess, sage ich. Und meiner Meinung nach geht es ums Potenzial und wie wir es nutzbar machen können.

Blogging ist auch stark zurück gegangen

posterous

iress's posterous

« Back to posts

May 26, 2011

#opco11 - 10: 5 Antworten zu "Was leisten Soziale Lernplattformen"

Dorte Giebel hat 5 Fragen zu Sozialen Lernplattformen gestellt.

Frage 1: Was können die Absolventenlines mitnehmen, wenn sie nach Abschluss der SLP entweichen?

Dies würde ich in die Selbstverantwortung der Lerner legen.

Frage 2: Wie gelingt Community Building diesseits der kritischen Masse?

Die Frage muss, man denke ich, abhängig machen von Kontext: Schule, Studium, Unternehmensintern oder Weiterbildung bei einem der vielen Anbieter. Ich konzentriere mich mal auf die letzten beiden Punkte: Communitybildung ist stark von der Anzahl der Teilnehmer abhängig. Diese kritische Masse wird in den normalen Bildungsangeboten (nicht-opco-Angebote) nie erreicht. Das bedeutet, dass wir in den Semestern oder Kursen nur eine Community simulieren. Es werden zwar die Social Networking Tools eingesetzt, aber eine echte "Vernetzung" gibt es da nicht. Aber ich stelle mir vor, dass es eine übergeordnete Community gibt, zu welcher jeder Zutritt hat, und über

twitter #opco11 Startseite Profil Nac

← Zurück zum Start Diese Suche speichern

Ergebnisse für #opco11

Tweets · Top

designeon Sabine Hueber
@tricolor toller Service! :-)"Was können wir noch besser machen?". Einfach den Hashtag #opco11 eingeben + Tweets von letzter Woche lesen
vor 8 Minuten

dunkelmunkel Christian Spannagel
RT @empeiria: @dunkelmunkel Guten Morgen, Herr Kapellmeister! :-)"#opco11 -> Guten Morgen! *tusch*
vor 16 Minuten

dunkelmunkel Christian Spannagel
Es wird schon geprobt für das ITG-Festival! Jetzt mit einsteigen!
Ein Festival der ITG: Meine opco11-Session « chrisp's virtual comments
und
Benutzer:Cspannagel/opco11 – Wikiversity
#opco11
vor 17 Minuten

designeon Sabine Hueber
#opco11 Falsch... Web 2.0.-Regeln sind anders: Ich werde bei Konzert 1 mitmachen! :)))
vor 29 Minuten

CROSSMEDIA-KOMMUNIKATION-B...

Blog-Homepage >> Impressum >>

— Lernszenario: Medienstützte Simulation in der dualen Ausbildung

Mein Lieblingsspiel? Der Open Course, was sonst

Publiziert am 12. Juni 2011 von Sabine Hueber

Woche 7 (13. – 19. Juni): Müssen wir wieder spielen lernen? Game-Based Learning

Ich war noch nie ein Fan von mal von komplexen Regelspielen in größeren Gruppen. Irgendwie habe ich mich bei den meisten gelangweilt. Die Hauptbeschäftigung bestand bei solchen Spielen darin, zu sitzen und zu warten bis man wieder an der Reihe war, um Handlungen zu vollziehen, in denen man für sein Leben nicht wirklich einen höheren Sinn entdecken konnte. Zumindest mir verweigerte sich die Erkenntnis eines Sinnes häufig barschlich. Ich möchte nicht alle Spiele über einen Kamm scheren, aber irgendwie schien mir das bei vielen Spielen verschwendete Zeit gewesen zu sein.

Hier bloggt Sabine Hueber

Mein Motto: Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile.

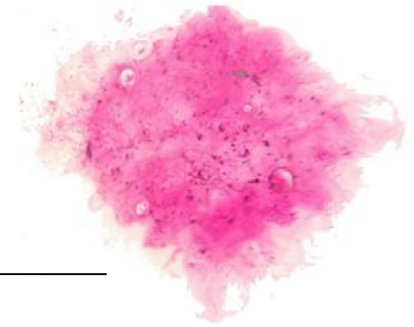
Suchen

Letzte Kommentare

Andrea Brücken bei Mein Lieblingsspiel? Der Open Course, was sonst

Open Online Course

Future of learning



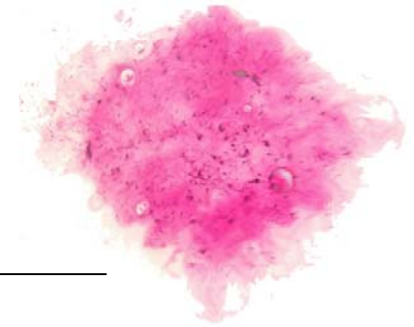
The screenshot shows the dFigo website interface. At the top, there's a navigation bar with 'What's New', 'Jochen Robes', 'Go Premium', 'My Library', 'Tools', and 'Help'. Below that, the user is logged in as 'Jochen Robes'. The main content area displays the 'opco11' group page. It features a pink flower icon, a description in German, and a 'Join this group' button. There are also filters for 'Sort By' (Most Recent, Popular) and 'Filter' (All, Bookmarks, Topics, Images). A featured post titled 'Netz macht Kultur: Für eine Renaissance der öffentlichen Kultur' is visible, along with a list of group members and active members.

The screenshot shows a Facebook group page for '#OPCO11'. The group is created by 'Jochen Robes'. The page includes a search bar, a 'Share' section with options for Post, Link, Photo, Video, and Question, and a 'Write something...' text box. There are several posts, including one by 'Sabine Hueber' and another by 'Lore Reiß'. The right sidebar shows 'Members (17)' and 'Members You May Know' with a profile for 'Antheres Dell'. The bottom of the page has a 'Friends on Chat' section.

The screenshot shows a Flickr group page for 'opco11'. The page is signed in as 'jochen_robos'. It features a navigation bar with 'Home', 'You', 'Organize & Create', 'Contacts', 'Groups', 'Explore', and 'Upload'. The main content area displays the 'opco11' group page, which includes a 'Group Pool' with 34 items and a grid of photos. The photos are attributed to various users, including 'by russisch_...', 'by DieBiWiBine', 'by iress', 'by Matthias...', and 'by Adson.'.

Open Online Course

Future of learning



tricider easy brainstorming & voting

Was assoziieren Sie mit dem Begriff "Spiel"?

Bitte ordnen Sie jedes Ihrer 3 Suchwörter einer Idee hinzu oder schlagen Sie ein neues Stichwort als "Idee" vor.

Ideen	Pro und Contra	Abstimmung
Zeitverschwendung	<ul style="list-style-type: none"> Spiele werden (vor allem am PC/online/Konsole...) gerne dann gespielt, wenn eigentlich andere wichtige Aufgaben anstehen. Spiele werden nur dann für eine halbe Stunde mit konzentrierter Aufmerksamkeit gespielt, wenn man sich eine bewusste Auszeit nimmt. Im Gegenteil, Spiele können durch ihre Mechanismen extrem zeitsparend sein Zeiteinsparung kaum messbar zu belegen Zeitverschwendung ist alles, was sinnlos ist. Spielen kann sinnvoll oder sinnlos sein, wie jede andere Tätigkeit 	<p>1 Timo</p> <p>Abstimmen</p>

EtherPad

Public Pad

Wochen 5 (30. Mai – 5. Juni): Wie mobil wird das Lernen? Mobile & Ubiquitous Learning

Technik

- * Mobiles Internet ist normal geworden
- * Android/iPad/Smartphones etc.
- * 81 % der Schüler würden ihre Geräte zum Lernen einsetzen wollen
- * 50 % der Lehrer wissen nicht einmal, was sie für ein Telefon haben
- * nur 25 % können sich vorstellen, die Geräte im Unterricht einzusetzen

- wir hier bezeichnet als 80-25-Gap: Problem liegt nicht bei den Kindern, Lehrkörper besitzen Geräte nicht, wissen nicht wie es verwendet werden soll

Educational App = 1 App pro Lernproblem

Mensch

Wozu verwenden?

- * socializing/social media
- * Zugriff auf Informationen
- * Sound-, Foto- und Videoaufnahmen (z.B. Podcasting)
- * Geolocation
- * F-Ranks
- * Blogging/Microblogging (Twitter)
- * mobile Apps

Lernen

Zoom: 100%

DONATE pledge.com

FEEDBACK SideBar Full Window

Freitag, Jun. 17, 2011

Die #opco11 Zeitung

zusammengestellt von 17 Twitter-Nutzern

Nächste Aktualisierung in ca. 1 Stunde

UNTERSCHRIFTEN KUNST & UNTERHALTUNG ERZEHUNG WIRTSCHAFT ZEITUNG #GAMERBASED

Digitale (Bildungs)Kultur durch Social Media in der Medienpädagogik Praxis

medienpaedagogik-praxis.de - Auf dem Weg zu einem Manifest "Survival Factor" von Samuel Mann auf flickr.com (cc by) Mit der Digitalisierung der Welt verändert sich nicht nur Technik, sondern auch die Kommunikation und vieles m...

Ted Curran.net = Cultivate your Personal Learning Network

tedcurran.net - John Ward, RIP This is a photo of my high school math teacher, Coach John Ward, who recently passed away after a long career at Westminster Academy at Richon, Devon, High School in Devon.

eTrainer Ausbildung mit Zertifikat der FernUni in Hagen

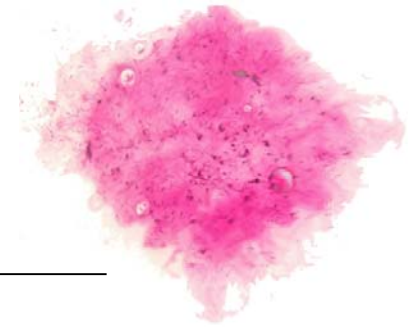
Die nächste Qualifizierung beginnt im

Open Course 11 - Rückblick 4. Woche

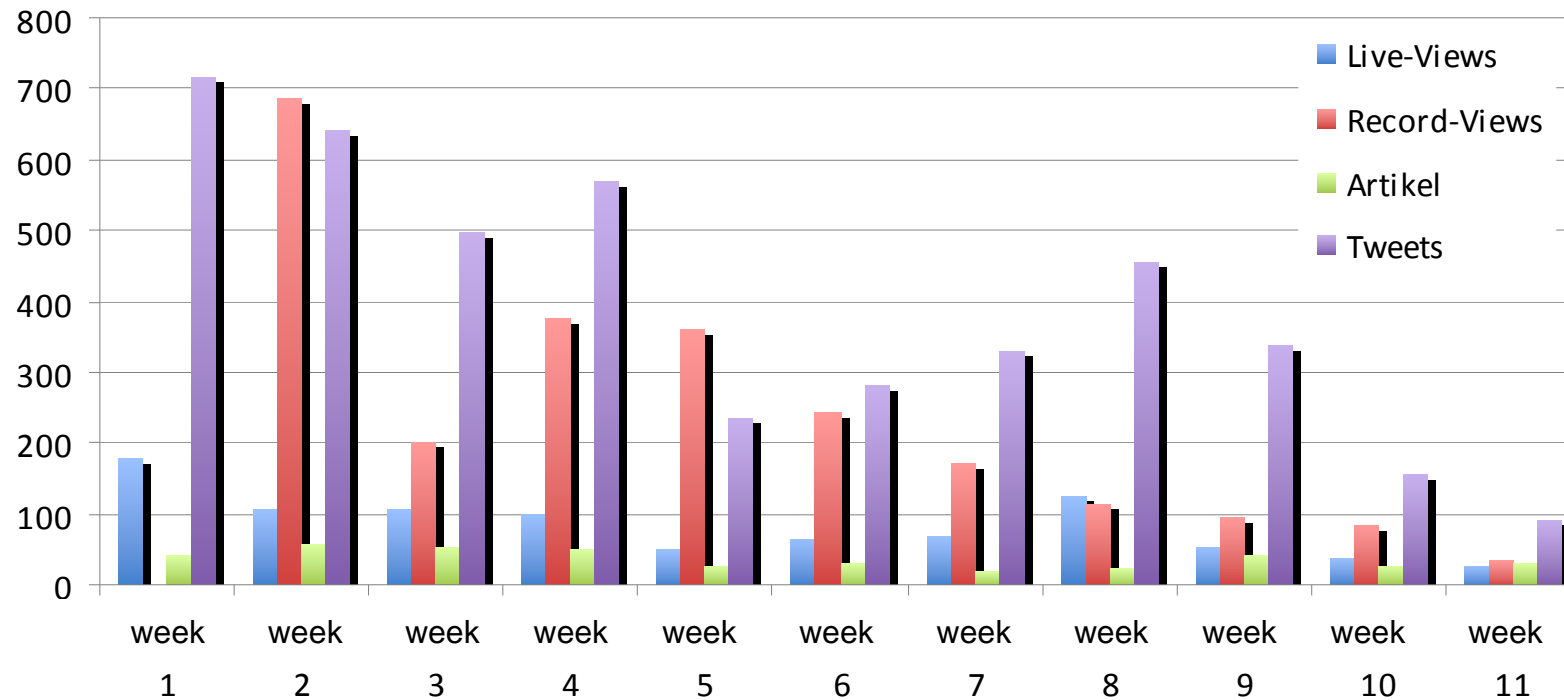
hosit709

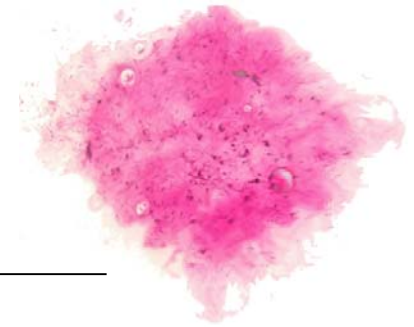
audioBoo

07.56am 27 May 2011



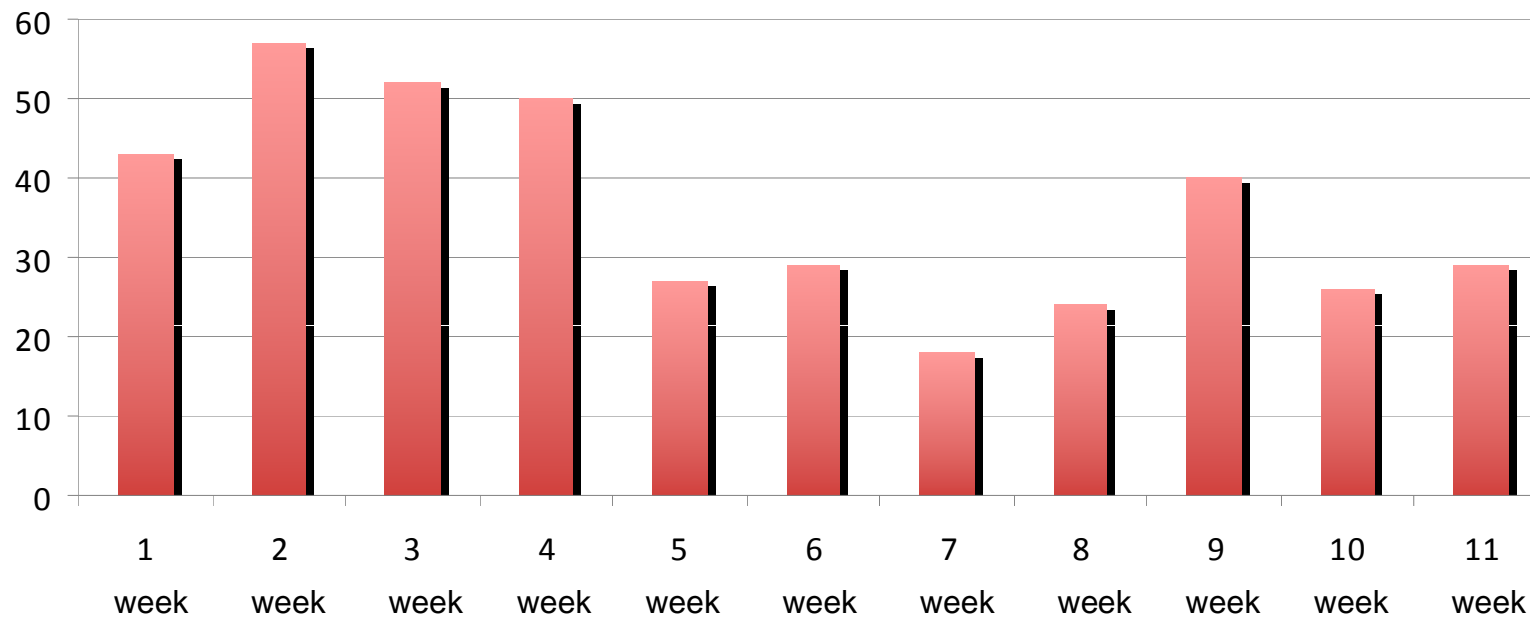
Participation over time

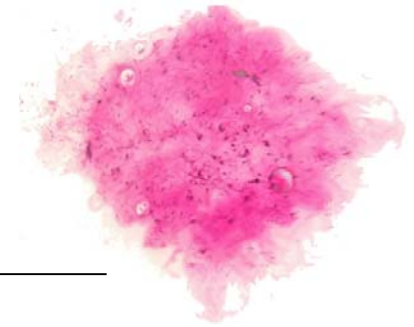




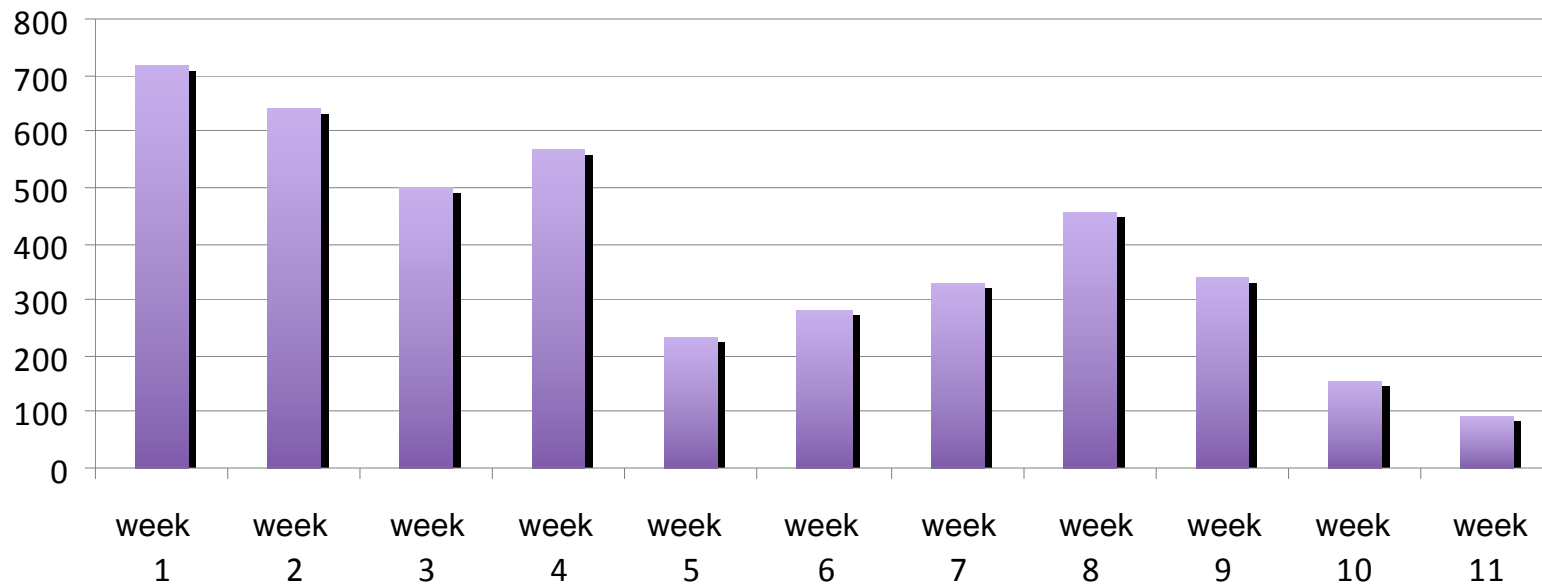
Blog posts

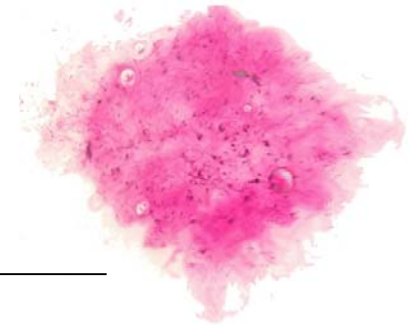
A



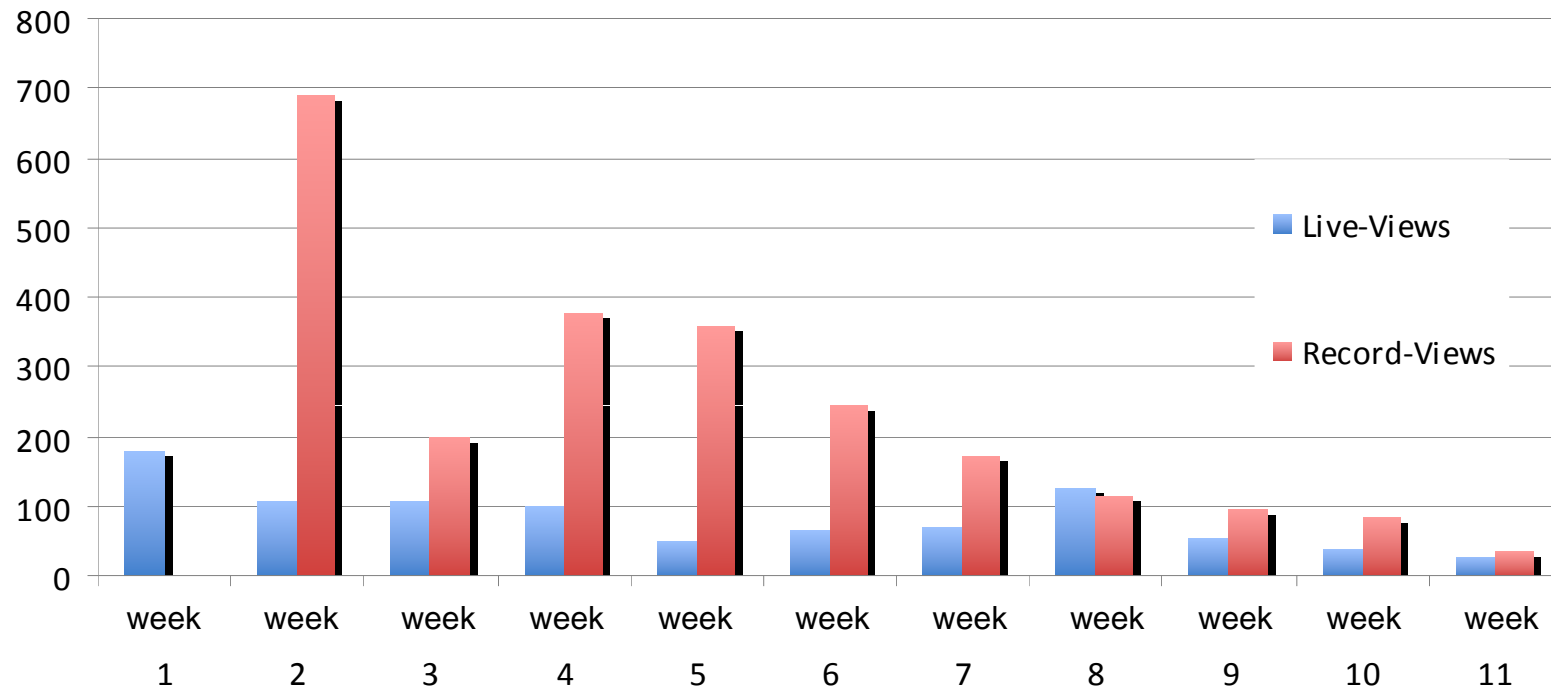


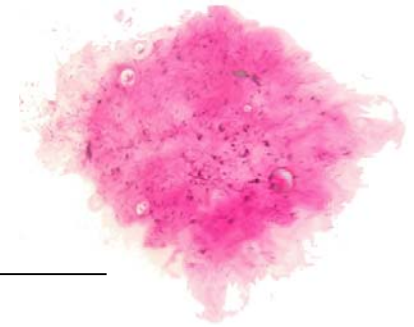
Tweets





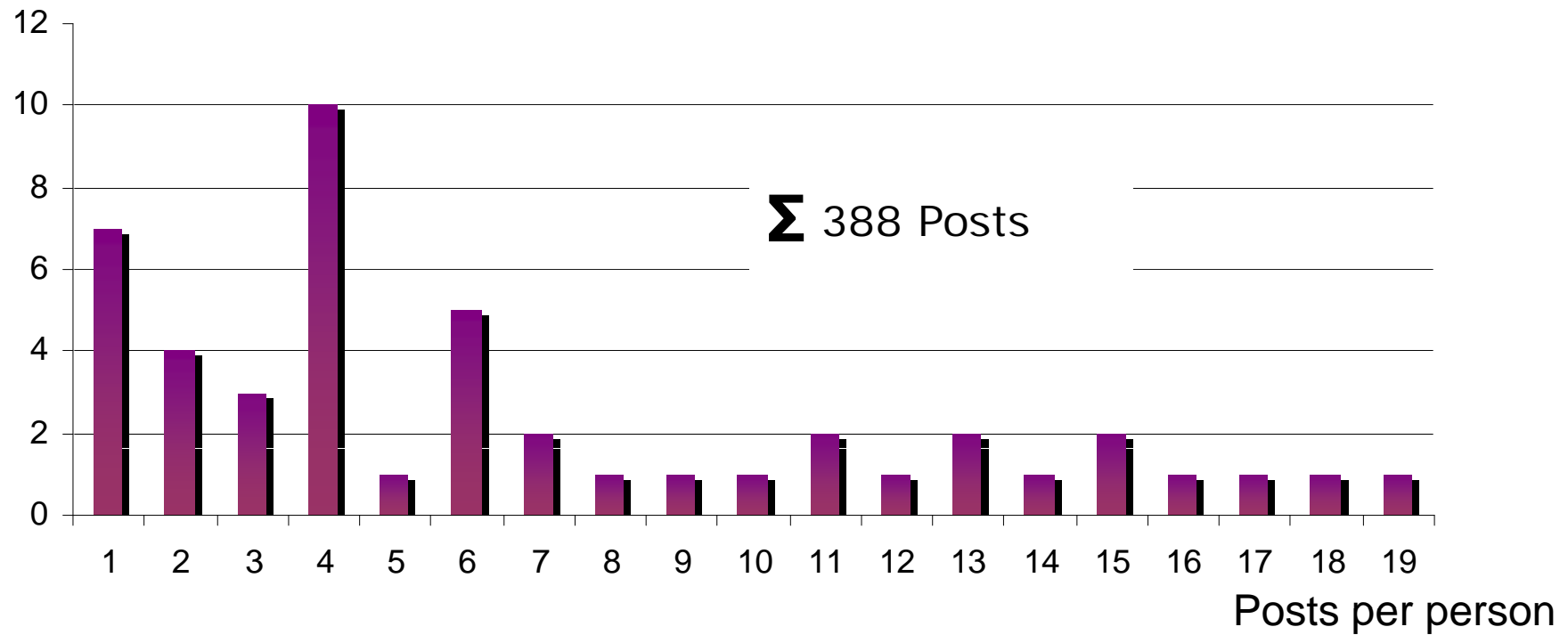
Record views and live session

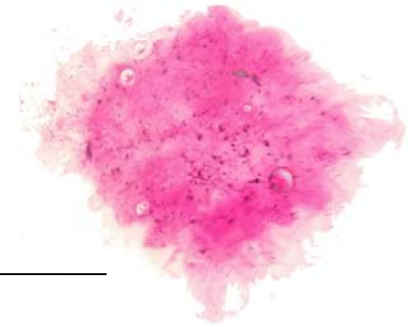




Blog posts

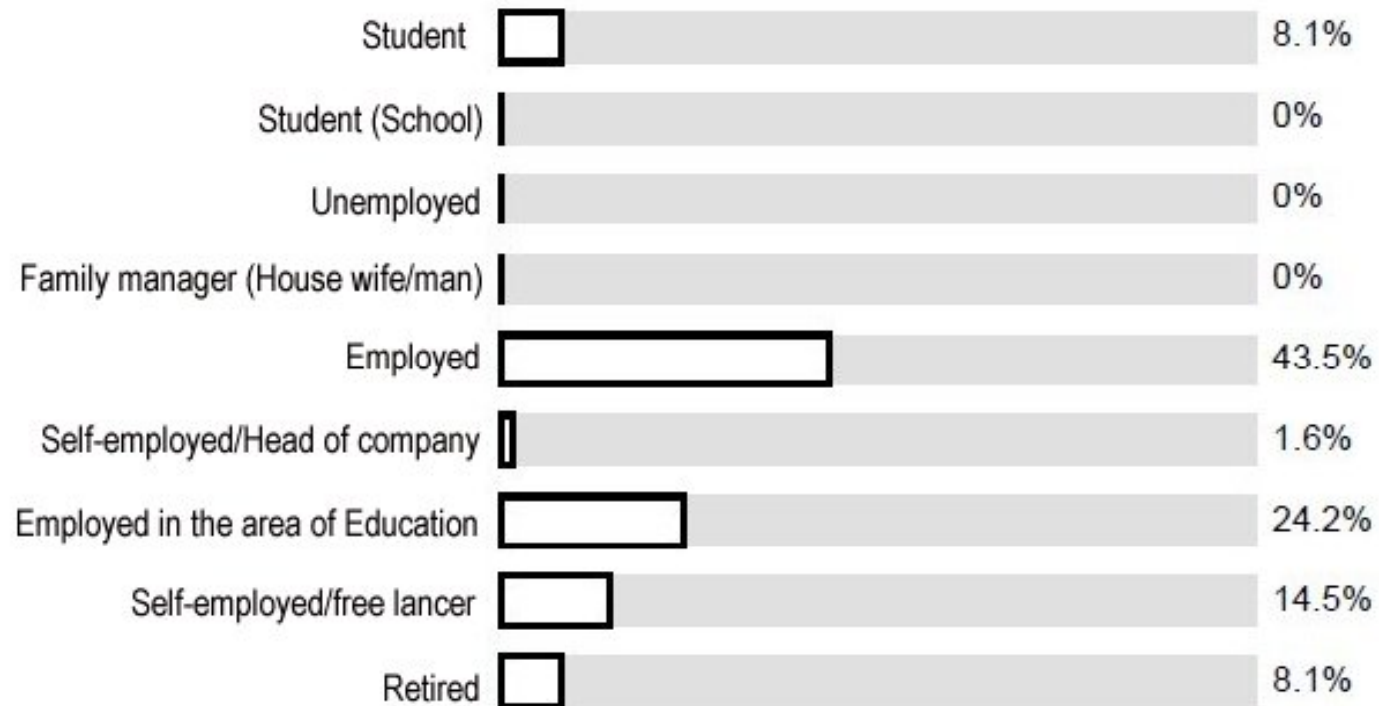
Number of participants

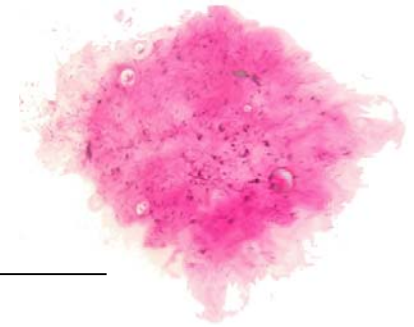




Evaluation

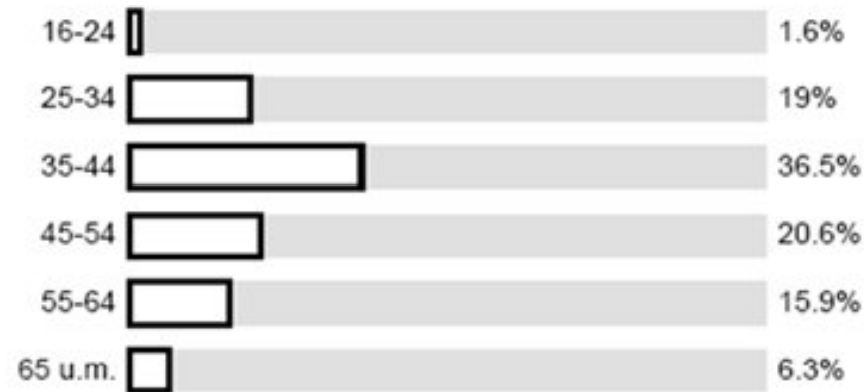
Profession





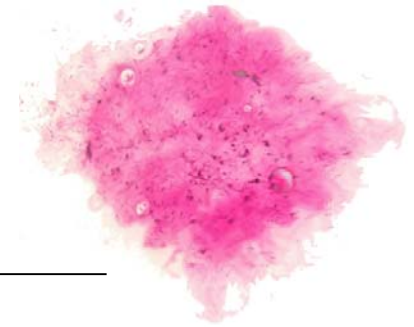
Evaluation

Age



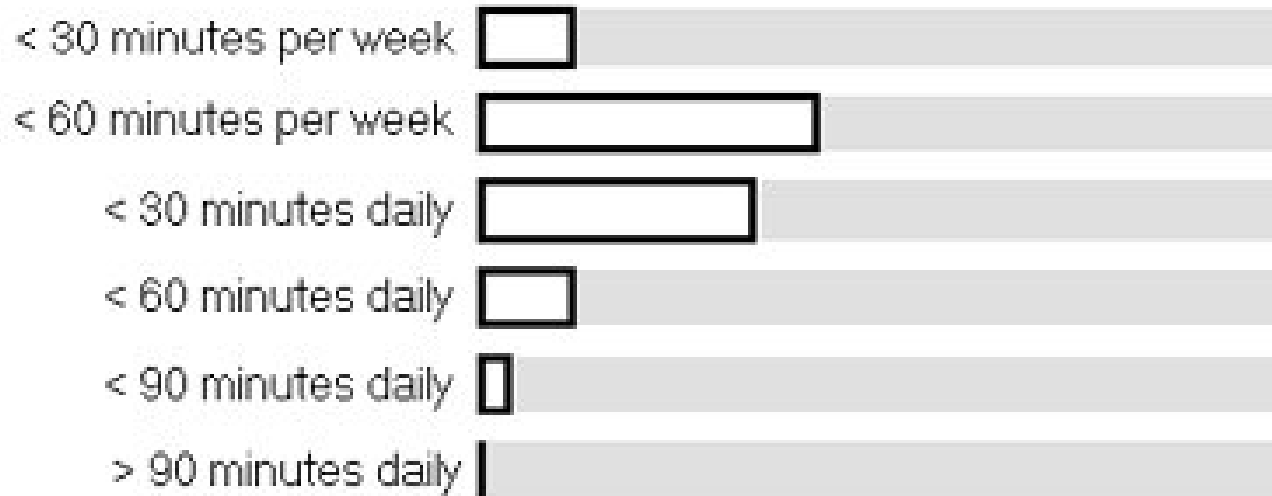
Gender

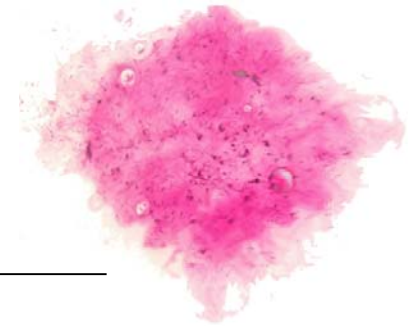




Evaluation

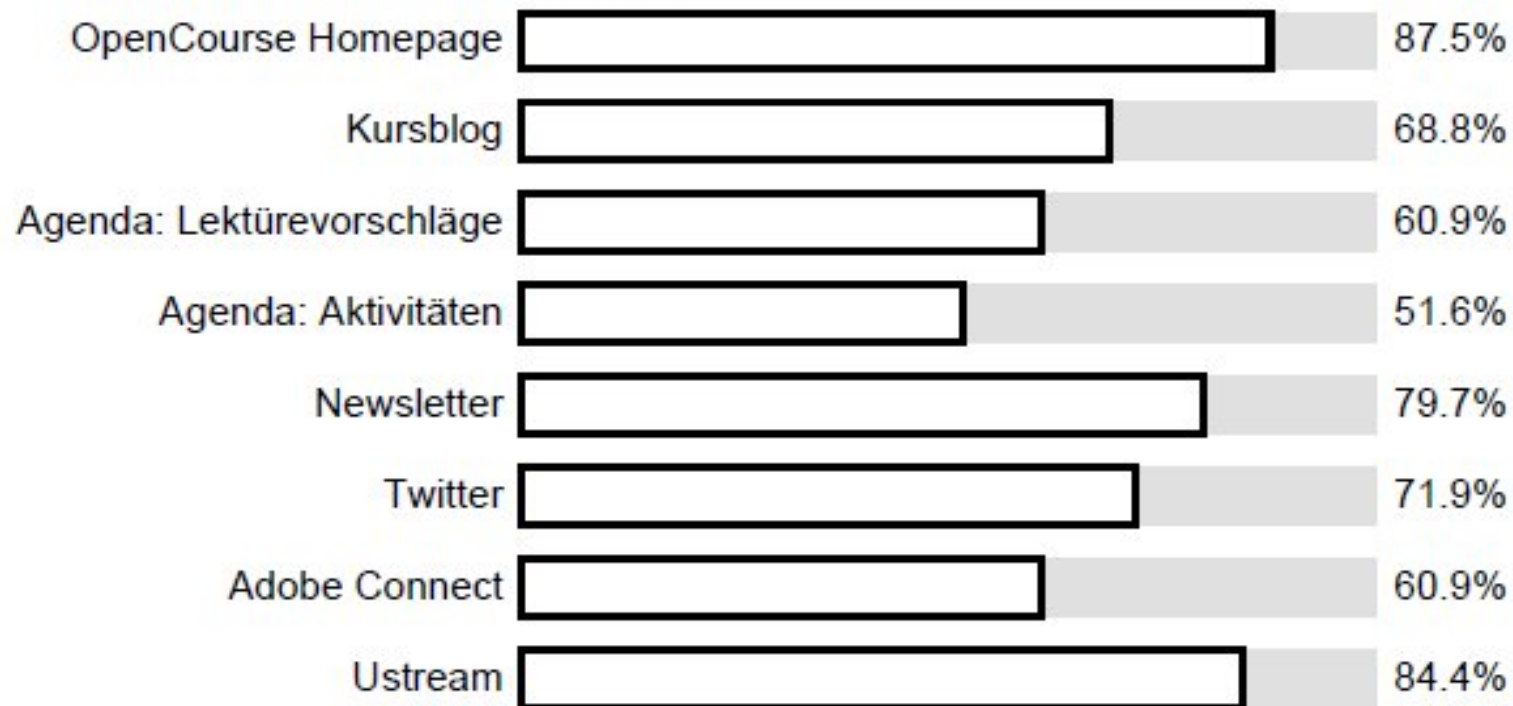
Time spent per week

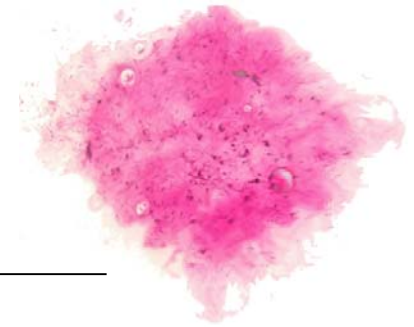




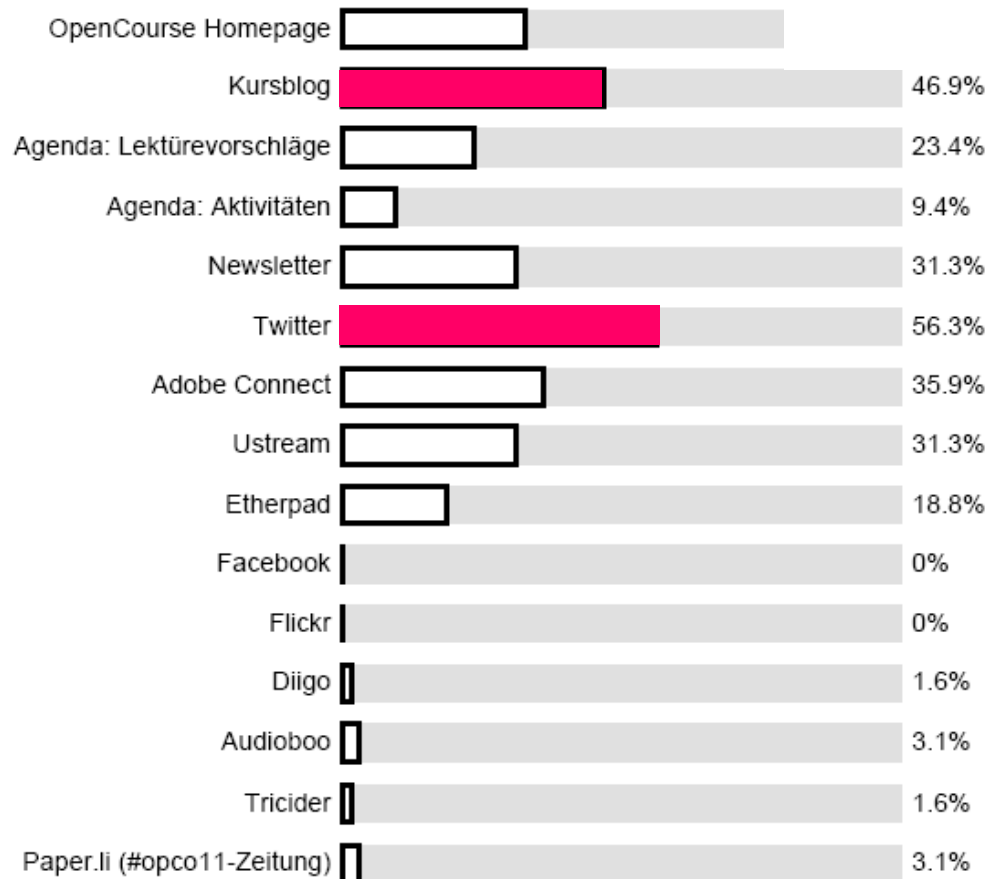
Evaluation

Which of the media/tools provided by the facilitators did you use?

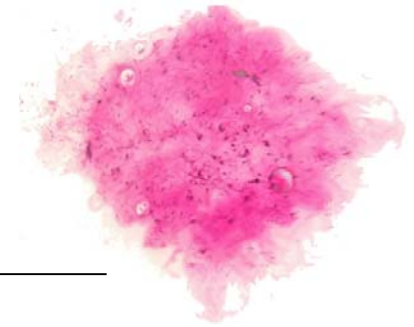




Evaluation



Which tools, media, network where most important for your own participation?



Lessons learned

- Important experience for us and others
- „Technical“ set is developed

What to improve?

- Less intensity
- ... or shorter length
- More support, more focussed,...

Open Online Course April – July 2012

**Trends im E-Teaching
- der Horizon Report unter der Lupe**



www.opco12.de

Open Online Course

Trends im E-Teaching

- der Horizon Report unter der Lupe



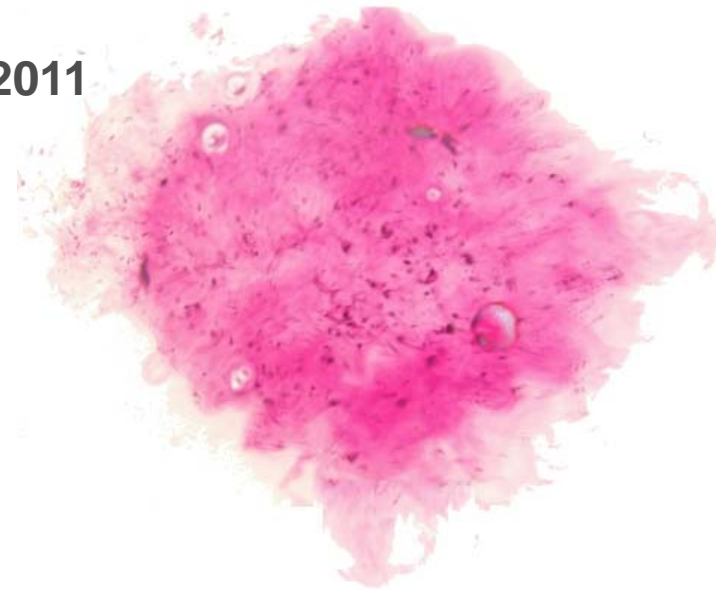
New: Online Badges



Open Online Course May - July 2011

Future of Learning

www.opencourse2011.de



Open Online Course April – July 2012

Trends im E-Teaching

- der Horizon Report unter der Lupe

www.opco12.de

