

# LearningApp Marketplace

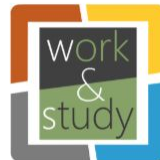
Agiles Unterstützungssystem für Lehrende

13. Juni 2018

M.Sc. André Kless



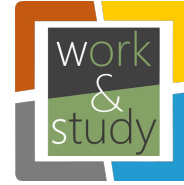
**Hochschule  
Bonn-Rhein-Sieg**  
University of Applied Sciences



„work&study“ vereint als Verbundprojekt im Rahmen des Bund-Länder Wettbewerb „Aufstieg durch Bildung“: offene Hochschulen die Hochschulen Koblenz, Bonn-Rhein-Sieg, Worms und die HTW Saarland, um ein länderübergreifendes, wirtschaftswissenschaftliches Studienangebot zu entwickeln. Dieses Studienangebot adressiert sogenannte „nicht-traditionelle“ Zielgruppen.



# Unser Ziel



LearningApp  
Marketplace

- **freie** digitale Werkzeuge für Lehrende
- auf der Basis des Webs
- zur Erstellung von interaktiven und kollaborativen Inhalten
- überall einsetzbar, wie ein Legostein
- inklusive Learning Analytics

# Innovationskraft aus der Hochschule

- Entwicklung der *ccm*-Webtechnologie
- Technologische Grundlage der LearningApps
- Entstanden in Master-Thesis
- Weiterentwicklung im Projekt “work&study”
- 4 Jahre Forschung und Entwicklung → *ccm* Version 21.0.1

# Agilität

„Agilität ist nichts anderes als permanente erfolgreiche Anpassung an die Rahmenbedingungen [...]“

– Markus Reimer, Innovationsexperte

# Sichtachse: Lernplattformen

Webbrowser

ILIAS

Moodle

OLAT

...

SCORM

The diagram illustrates a sequence of learning platforms (ILIAS, Moodle, OLAT, ...) connected by a SCORM standard. The platforms are represented by yellow boxes with black outlines, arranged horizontally. A curved arrow labeled 'SCORM' points from the bottom of the Moodle box to the bottom of the OLAT box, and another curved arrow labeled 'SCORM' points from the bottom of the OLAT box to the bottom of the '...' box. The entire sequence is contained within a light blue rounded rectangle with a dark blue border, labeled 'Webbrowser' at the top.

# LearningApps

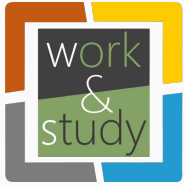
- erweitern die Funktionalität des Webs
- sind in beliebige webbasierte Inhalte flexibel einsetzbar
  - Webseiten, webbasierte Lernplattformen, mobile Web-Apps
- bieten plattformübergreifende (Echtzeit-)Kollaboration
  - Eingebettetes kollaboratives Lernen (Definition: nächste Folie)
- sind keine Plugins
  - LMS-unabhängig, keine Installation, direkt nutzbar
- Unsere Lernplattform ist der Webbrowser
  - Reichweite: mehr als 4 Milliarden Menschen

# Eingebettetes kollaboratives Lernen

Definition: Eingebettetes kollaboratives Lernen (ecl) - engl.: Embedded collaborative learning

Das eingebettete kollaborative Lernen ist digitales Lernen, bei der digitale Lerneinheiten zum Einsatz kommen, die plattformunabhängig durch kollaborative Elemente modular erweiterbar und flexibel in virtuelle Lernorte einbettbar sind, wobei die Kollaboration zwischen allen Nutzern unabhängig vom virtuellen Lernort möglich ist.“





LearningApp  
Marketplace



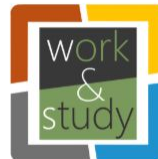
<http://work-and-study.info/learningapp-marketplace/>

# Kontakt

- André Kless <[andre.kless@h-brs.de](mailto:andre.kless@h-brs.de)>
  - Teilprojektkoordinator "work&study" und Entwickler der *ccm*-Webtechnologie
- Tea Kless <[tea.kless@h-brs.de](mailto:tea.kless@h-brs.de)>
  - Entwicklerin des LearningApp Marketplace
- Prof. Dr. Manfred Kaul <[manfred.kaul@h-brs.de](mailto:manfred.kaul@h-brs.de)>
  - Teilprojektleiter "work&study"



**Hochschule  
Bonn-Rhein-Sieg**  
University of Applied Sciences



GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

