



Ghostthinker

reframe learning

- ✓ Didaktik & Technik
- ✓ Aus dem Sport
- ✓ Wissenschaft

**edubreak®
Lernwerkzeuge**

- Social Video Learning
- Management, Prüfung & Evaluation

**edubreak®
Lerninfrastruktur**

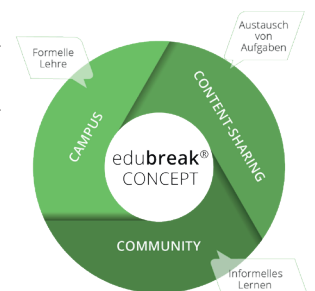
- Formales Lernen im Campus
- Ergänzender Austausch in Community & Entwicklung von Content

**edubreak®
Lernstrategie**

- Didaktische Dimensionen
- Implementation & Lernende Organisation

Das edubreak®CONCEPT setzt sich aus drei Produkten zusammen:

- Der **Campus** bildet den Rahmen für die Begleitung der Teilnehmenden der Blended Learning-Kurse in einzelnen Kursräumen.
- Für den kursübergreifenden informellen Austausch hingegen steht die **Community** zur Verfügung.
- Einen Ort zum Entwickeln und Austauschen von Aufgaben bietet **Share**. Hier teilen die Bildungsverantwortlichen gute Aufgaben kollegial miteinander und treiben damit die Qualitätsentwicklung systematisch voran.



Mit Einladung in den edubreak®CAMPUS wird für jede Person automatisch ein individuelles Profil erstellt, welches mit persönlichen Informationen befüllt werden kann. Personen mit Campusplatz können in beliebig vielen Kursen aktiv sein, haben jedoch nur auf die Kurse Zugriff in die sie explizit eingeladen wurden.

Use Cases & Nutzungsbeispiele		Technologie
edubreak® <i>player</i>	<p>Social Video Learning zur Förderung von Selbst-reflexion, Lehr- und Handlungskompetenz, Aus-handeln von Bedeutung durch (Peer-)Feedback und Gruppenarbeit, teilnehmerzentrierte Video-analyse, videobasierte Hospitation, Steigerung der Wahrnehmungsfähigkeit</p> <p>Zentraler Methodenansatz, um den digitalen Change- und Implementationsprozess in unter-schiedlichen Kontexten zu ermöglichen "Lernen 5.0":</p> <ol style="list-style-type: none"> Verbindung der Lernorte, reflexives-kompetenzorientiertes Lernen, Prüfung im Heimatverein, informeller Austausch in Professional Communities, videobasiertes E-Portfolio 	<p>Interaktiver Videoplayer / Social Video-Anno-tation: Video (auch 360° möglich) anschauen, stoppen, kommentieren, zeichnen und asyn-chron diskutieren! Das alles passiert direkt im Video und an den Stellen an denen es relevant ist.</p> <p>Darüber hinaus verfügt der Player über Story-Telling-Werkzeuge wie Zoom, Hervorhebung oder der Auswahl eines bestimmten Aus-schnitts.</p>
edubreak® <i>dialog</i>	<p>Synchroner und standortübergreifender Aus-tausch über Video (+ Screensharing) als kom-plementäre Strategie zum asynchronen Social Video Learning</p>	<p>Integrierte Videokonferenzen: Webinare und Online-Meetings können direkt aus dem edubreak®<i>CAMPUS</i> gestartet werden. Die Meetings können auf Wunsch direkt aufgezeich-net und anschließend im Kurs bereitgestellt werden.</p>
edubreak® <i>match</i>	<p>Videobasierter und automatisierter Wissen- und Kompetenztest mit (sehr) großen Nutzerzahlen; Möglichkeit der videobasierten Gruppenarbeit mit der Entwicklung von "Intelligenten Fra-ge-Antwort-Sequenzen"</p>	<p>Interaktives Video-Assessment: Erweiterter Videoplayer mit technisch leicht erstellbaren Multiple-Choice-, Freitext- und Klickfragen. Die Fragen erscheinen an bestimmten Stellen im Vi-deo und schaffen so eine spezielle Verbindung zwischen Video und Assessment.</p>
edubreak® <i>remote</i>	<p>Analyse von Videoszenen beim standortüber-greifenden Austausch auf der Basis einer zeit-gleichen Übertragung des Videos (Alle sehen das Gleiche)</p>	<p>Standortübergreifende Videobesprechung: Ein Werkzeug zum zeitsynchronen Besprechen von Videos ohne Qualitätsverlust oder Zeitver-zögerungen. Alle Aktionen der Moderatoren werden dazu live in die Videoplayer der ande-ren Nutzenden übertragen. Eignet sich gut im Ergänzenden Einsatz zusam-men mit einem Dialog.</p>
edubreak® <i>assignment</i>	<p>Unterstützt bei der Erstellung von Aufgaben sowie der ökonomischen Betreuung des Kurses durch eine Aktivitäts- und Feedbackübersicht</p>	<p>Aufgaben-Funktion: Eingabemaske für die drei Bereiche "Kontext, Instruktion, Vorgehen" mit definierten, quantitativen Erfüllungskriterien zur Kontrolle.</p>
edubreak® <i>map</i>	<p>Möglichkeit der Wissensvisualisierung, um komplexes Wissen (aus Texten) zu strukturieren oder kreative Prozesse zu fördern</p>	<p>Mapping-Funktion: Erstellung von Be-griffs-Containern und Beziehungen/Relationen/ Knotenpunkte für den Aufbau eines Begriffsnet-zes mit Kommentarfunktion.</p>
edubreak® <i>blog</i>	<p>Möglichkeit der Verschriftlichung von Gedan-ken (Reflexion, Erfahrung etc.) sowie Austausch dieser Gedanken durch Kommentarfunktion für die Kursteilnehmenden.</p>	<p>Blog-Funktion: Erstellung von Textbeiträgen mit Titel und Schlagworten sowie Kommentie-rungsfunktion.</p>

Use Cases & Nutzungsbeispiele		Technologie
edubreak®teams	Räumlich verteiltes Lernen wird noch vernetzter und interaktiver, indem Lernende sich zu Arbeitsgruppen zusammenfinden, Aufgaben zusammen bearbeiten und ein gemeinsames Feedback erhalten.	Arbeitsgruppen-Funktion: Nutzung von Arbeitsgruppen mit einer kursweiten und vordefinierten Gruppengröße, indem mehrere TeilnehmerInnen eines Kurses an einer Aufgabe zusammenarbeiten können. Die Gruppen können von den Referierenden vorgegeben oder von den Teilnehmenden selbstständig erstellt werden.
edubreak®cockpit	Ein übersichtlicher Ort für die Referierenden zur Koordination des gesamten Betreuungsprozesses, von der Erstellungen der Aufgaben via vorgegebener Eingabemasken, über den Bearbeitungsprozess der Teilnehmenden bis hin zur Vergabe und Monitoring von Feedback.	Referierendencockpit: Aufgaben-, personen- oder kursbezogene Übersichtsseite mit KursteilnehmerInnen, deren Leistung pro Aufgabe, visualisiertem Bearbeitungsstatus sowie Feedbackmanagement.
edubreak®time	Unterstützung der Teilnehmenden hinsichtlich der eigenen Zeitinvestition pro Aufgabe.	Zeitabfrage-Funktion: Zuschaltbare Funktion für einzelne Aufgaben zur Erfragung des Zeitinvest in Minuten. Die Sichtbarkeit ist dabei auf den Autor und die Moderatoren beschränkt.
edubreak®poll	Mit Hilfe von Fragebögen können schnell und einfach Feedbacks der Nutzenden aus dem Kurs gesammelt werden.	Fragebogen-Funktion: Online-Fragebogen mit Single-Choice, Multiple-Choice und offener Antwort-Option zur schnellen Evaluation von Kursen oder erstellen von Umfragen.
edubreak®test	Multiple-Choice-Tests mit ökonomischer Auswertung sowie vielen Optionen zur Wissensüberprüfung als wichtiger Teil des Lernprozesses.	Multiple-Choice-Tests: Bequeme Erstellung umfangreicher Online-Tests mit Hilfe von Multiple-Choice, offenen Fragen und verschiedenen weiteren Optionen zur Wissensprüfung der Teilnehmenden.
edubreak®lecture	Abbildung ganzer Lehrbücher/ Kapitel/ Absätze und deren Verknüpfung mit Aufgaben. In den einzelnen Textseiten können zudem weitere Medien eingebunden und verknüpft werden.	Interaktive Lehrtexte: Umfangreiche Abbildungen von Lehrtexten und Skripten hierarchisch strukturiert. Sozialer Austausch über Kommentare und kollaborative Bearbeitung/ Weiterentwicklung.
edubreak®portfolio	Im Rahmen der Kompetenzentwicklung unterstützt das Sammeln, Reflektieren, Selektieren und Kommentieren der eigenen Lernartefakte die Konstruktion der eigenen Lerngeschichte.	Multimediales E-Portfolios: Sammlung aller eigenen Artefakte (Videokommentare, Blogbeiträge, Maps, Dokumente, in einem E-Portfolio mit der Möglichkeit der Selektion, Verbindung und Kommentierung in eigenen "Memos". Übersichtsseite aller Memos mit verbundenen Artefakten.
edubreak®certificate	Einen Nachweis über die erfolgreich erbrachte Leistung vorzeigen zu können, ist nicht nur motivierend, sondern auch oftmals zwingend. Zertifikate, angelehnt an das organisationsspezifische CI, können dazu automatisch generiert werden.	Personalisierte Zertifikate: An das CI der Organisation angepasste Zertifikate können automatisch nach dem Erfüllen bestimmter Aufgaben generiert und den Teilnehmenden zugänglich gemacht werden.

Der edubreak®CAMPUS verfügt darüber hinaus über ein zeitgemäßes und effizientes Dokumenten- und Videodaten-Managementsystem.

Einen optimalen Start in die Lehre in edubreak® stellen unsere Angebote für künftige Referierende in der edubreak® Academy dar. In einer Mischung aus asynchronen Videolern-Aufgaben und synchronen Online-Meetings erfahren die Teilnehmenden hier essenzielle Basics zu den Themen Blended und Social Video Learning und lernen die in edubreak® integrierten Lernwerkzeuge kennen und benutzen.