

# Learning Design

**Az eLearning fejlesztés művészete**

**Papp Gyula**

**Kölcsey Ferenc Református Tanítóképző Főiskola**

**pappgy@kfrtkf.hu**

**<http://www.kfrtkf.hu/pg/>**

**eLearning pedig nincs pedagógia nélkül!**

# Tartalom

- Problémafelvetés
- „Hagyományos” megoldások az eLearningben
- Új törekvések a hatékonyság növelése érdekében
- Meta-nyelvek (LMML,EML)
- Az IMS Learning Design szabványa
- Hol tart az implementáció?
- Mit hoz a jövő?

# eLearning – ahogy ma látjuk

## Tartalomcsomag (hangsúly a technológián)

SCORM, IMS CP, Manifest.xml, stb.

## Problémák?

- Mi lesz a **tartalom** minőségével?
- Mi van a **forma** minőségével?
- Rendkívüli vs. borzalmas hatékonyságú eLearning kurzusok
- Mitől függ az eLearning tananyag/kurzus hatékonysága?
- Hol jut szóhoz a didaktika?

# eLearning a jövőben

- Pedagógiai, didaktikai szemléletmód
- Tanuló-központú szemlélet
- eLearning 1.0 vs. eLearning 2.0
- LMS  $\Rightarrow$  VLE  $\Rightarrow$  PLE
- Szerepek és módszerek változása
- A tanulók értékelésének megváltozása (ePortfolio, LIP)
- Nyílt (virtuális) oktatási környezet

# „Hagyományos eszközök”

- Learning Object Metadata (LOM)
- Manifest.xml
- IMS Simple Sequencing
- SCORM 2004 (1.3.1) Sequencing and Navigation
  - Sorrend-információk rögzítése a tananyagban
  - Navigációs szabályok rögzítése a tananyagban

# Passau Teachware Model

## Learning Material Markup Language Framework

<http://www.lmml.de/>

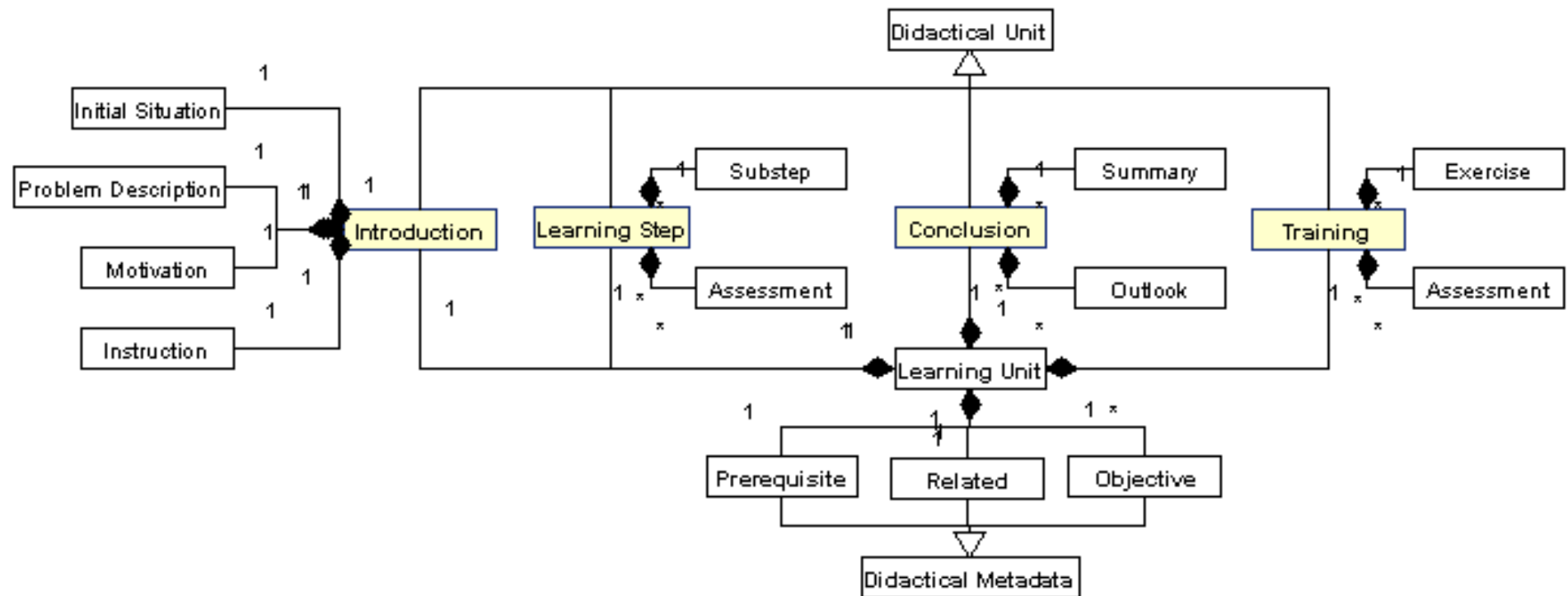
### Előnyei:

- Különböző fejlesztési stratégiák támogatása
- Differenciálás támogatása
- Szabványos megoldásokkal való együttműködés

### Hátrányai:

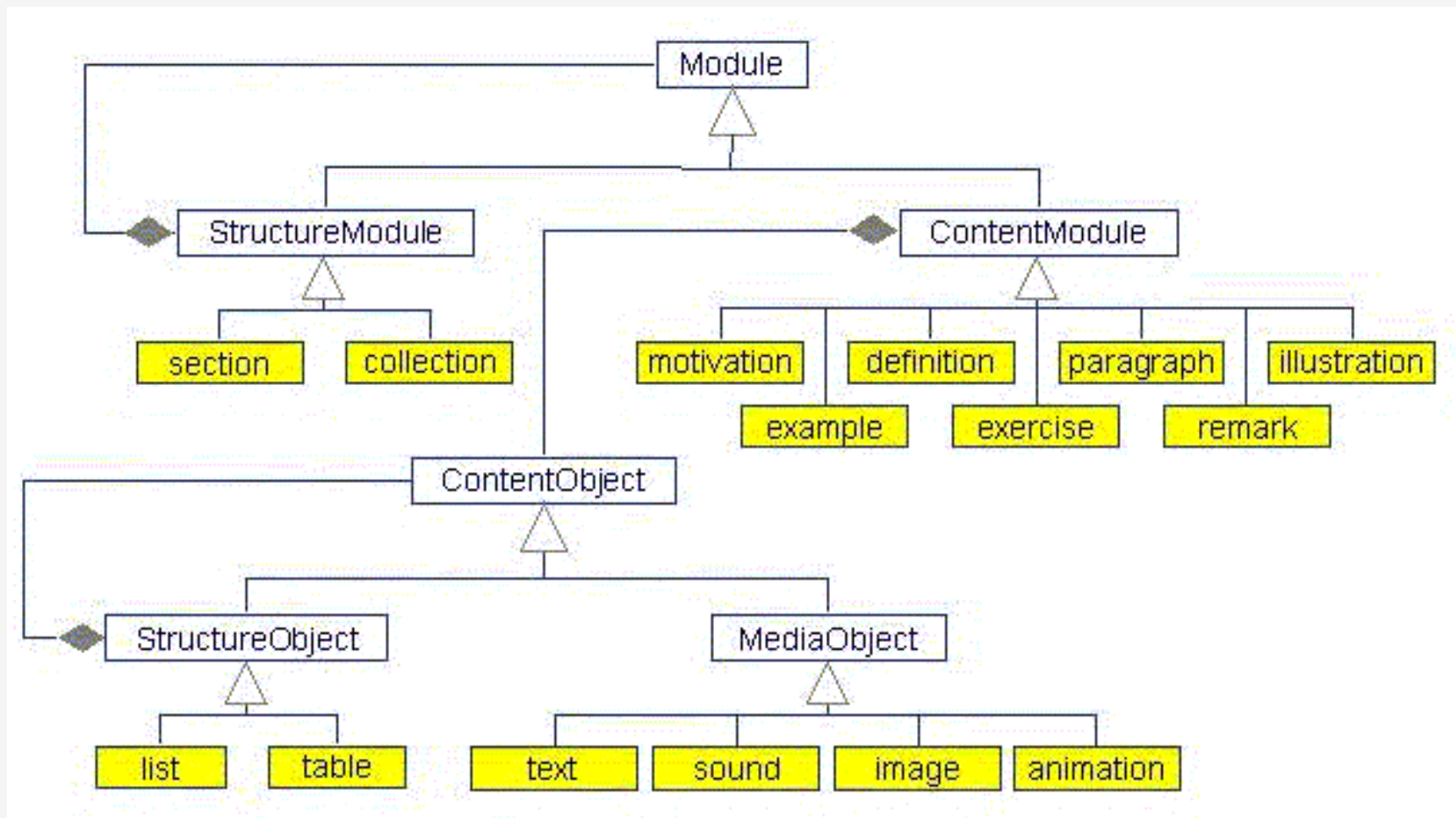
- Kevés együttműködő partner
- Alacsony szintű támogatottság

# Passau Teachware Model

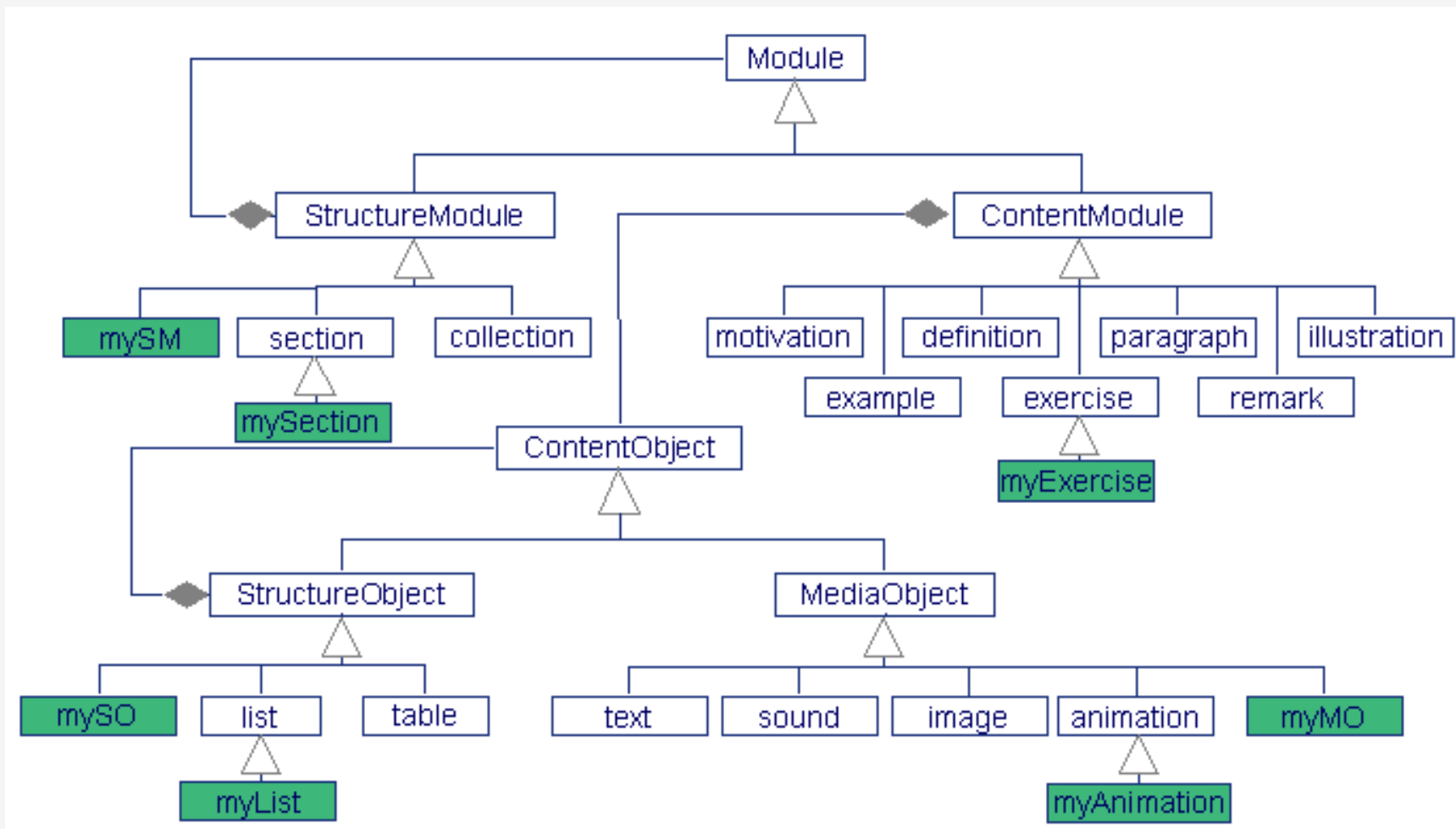




# Passau Teachware Model



# Passau Teachware Model



## Education Modelling Language



<http://eml.ou.nl/>

Open Universiteit Nederland (OUNL)

- Az IMS Learning Design megalapozása
- A hangsúly a tananyagstruktúráról a tevékenységre és a környezetre helyeződik át.
- Eltérő pedagógiai módszerek (elvek) támogatása

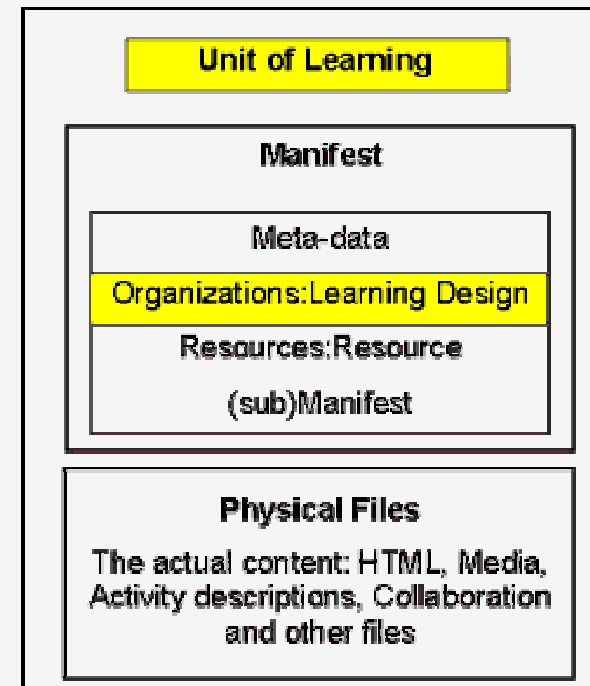
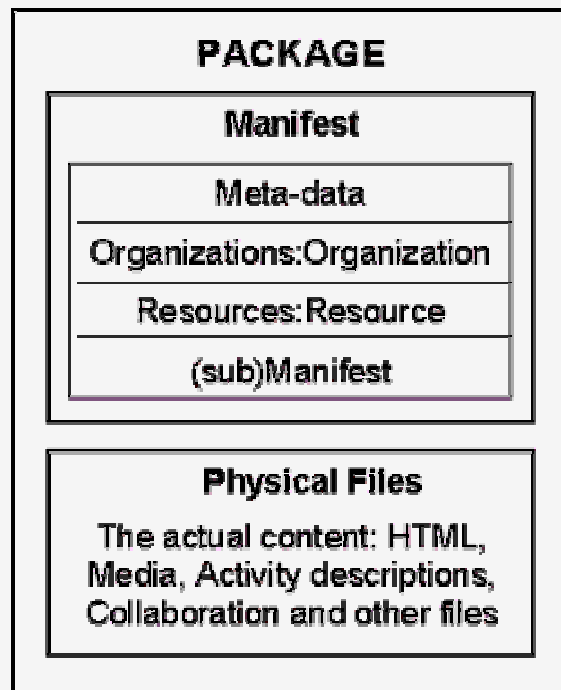
# IMS Learning Design

<http://www.imsglobal.org/learningdesign/>

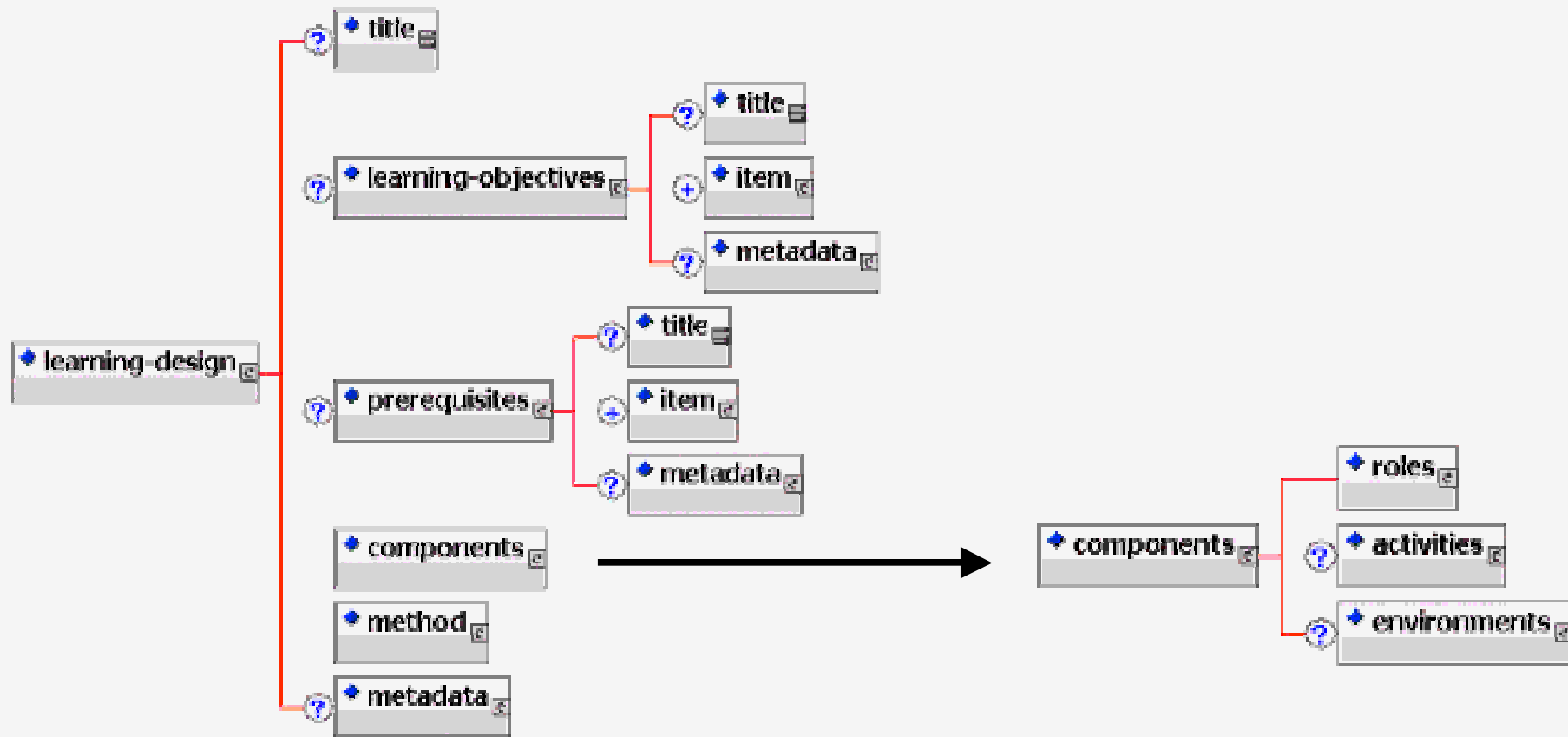
- Elfogadott szabvány (2003 1.0)
- Előrehaladott implementációs folyamat
- Kompatibilis a többi IMS szabvánnyal
- Többszintű adaptáció (A, B, C szint)

# Az LD felépítése I.

Unit of Learning = IMS Content Package + IMS Learning Design

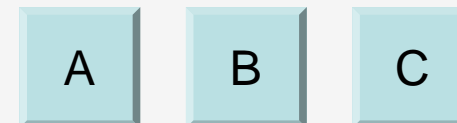


# Az LD felépítése II.



# Az LD felépítése III.

- „**A**” szint: tevékenységek, szerepkörök, újrahasznosítható elemek és eljárások definiálása;
- „**B**” szint: A szint + külső és belső személyes feltételek és tulajdonságok figyelembe vétele (IMS Learner Information Package és IMS Accessibility ajánlások adaptálása);
- „**C**” szint: B szint + lehetőséget ad a rendszerkomponensek közötti kommunikációra. Eseményvezérelt tanulási folyamat megvalósítása.



# Hol tart az implementáció?

- Reload LD Editor & Player – A,B és C szint támogatása
- LAMS (Learning Activity Management System) – A szint (Blackboard, Moodle, Sakai integráció)
- CopperAuthor (A) & CopperCore Player, copperCore Learning Design Engine – A, B és C szint
- Edubox – A, B és C szint
- COSMOS Editor – A, B és C szint
- Eduplone Learning Sequencer – A szint
- MOT Plus Editor – A szint
- SCOPE Libery – A szint
- SLED Player – A, B és C szint
- IMS-LD Package for .LRN platform – A szint



# Köszönöm figyelmüket!

Papp Gyula

Kölcsey Ferenc Református Tanítóképző Főiskola

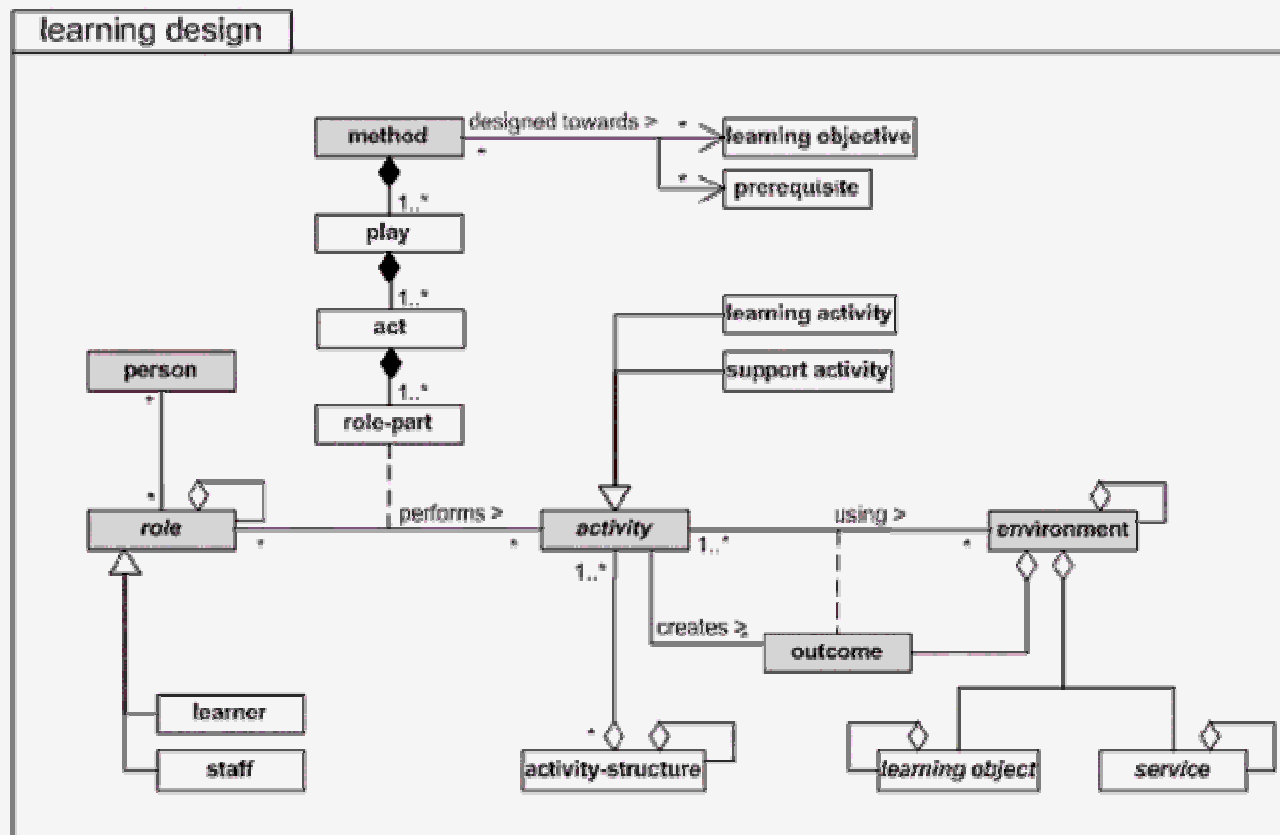
pappgy@kfrtkf.hu

<http://www.kfrtkf.hu/pg/>

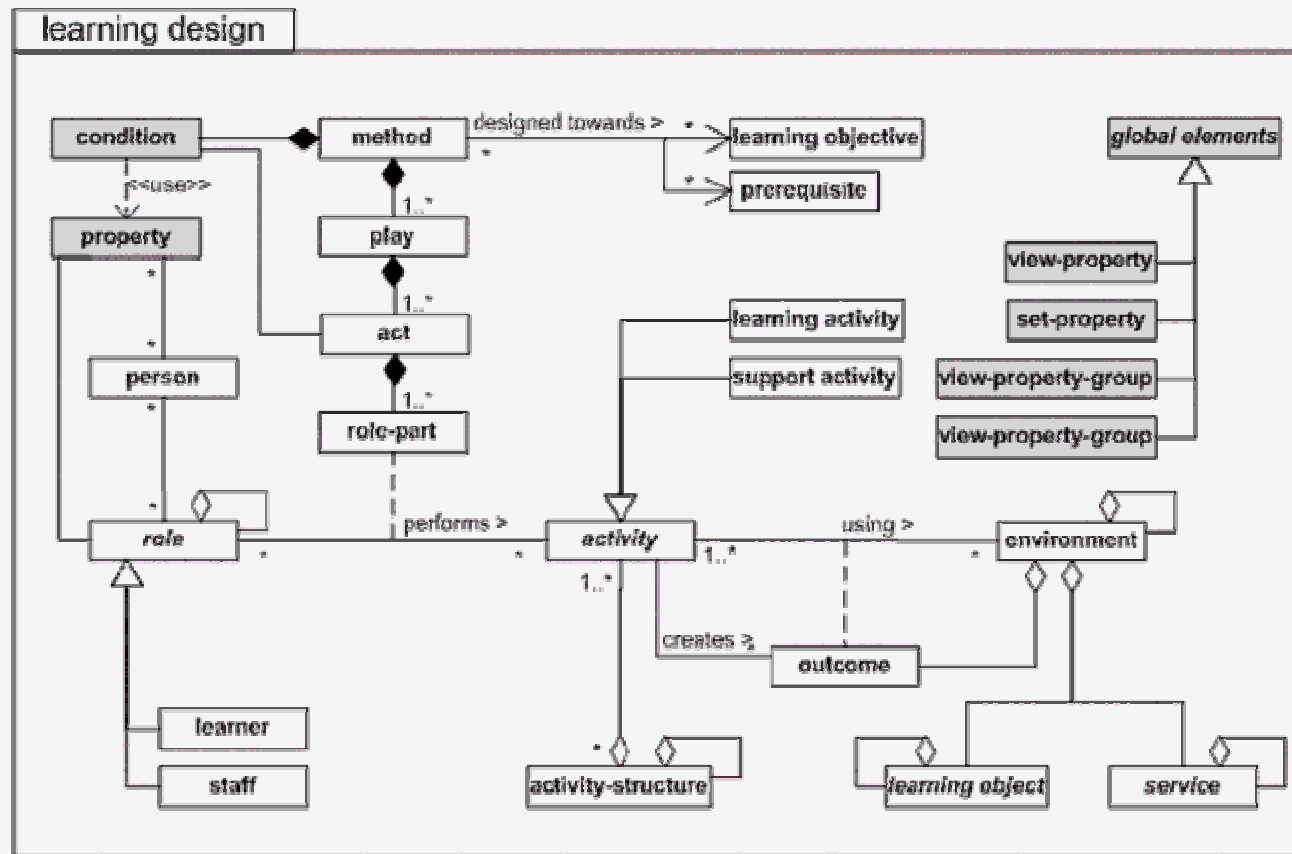




# Learning Design - level A



# Learning Design - level B



# Learning Design - level C

