eLearning Cluster

Der eLC an Österreichs weiterführenden Schulen

Im eLC 2.0, dem eLearning Cluster Österreichs, haben sich unter der Federführung des Unterrichtsministeriums rund hundertvierzig weiterführende Schulen zusammengeschlossen, die gemeinsam die sich ständig erweiternden Potenziale der Neuen Medien für den Unterricht erobern wollen.

Die eLearning Schulpartnerschaft

Geteiltes Wissen ist doppeltes Wissen. Jede Clusterschule führt eine andere Schule aus dem Bundesland in das eLearning ein.
Über 140 Schulen aus dem Bereich Berufsbildung, AHS Oberstufe und Berufsschulen beteiligen sich an diesem größten österreichischen eLearning Projekt.

Dokumentation mit ePortfolio

Portfolios sind Mappen, in denen Belege für persönliche Leistungen zusammengetragen werden. ePortfolio ist deren digitale Form und nützt die Vorteile der neuen Medien optimal.
Weiterführende Informationen dazu unter
http://schulportfolio.com
http://www.e-portfolio.at/

Individualisierung und Kompetenzorientierung

Mit den innovativen eLearning Unterrichtsszenarien wie Lernplattform-gestützter Projektarbeit und aktiver Schülerbeteiligung beim Wissenserwerb werden die Lernenden auch mit den entsprechenden Methoden- und Sozialkompetenzen ausgestattet.

Das Netbook-Projekt

Warum Netbooks: Geringes Gewicht und handliches Format bedingen neue (Nutzungs-) Qualität. Geringerer Energieverbrauch gewährleistet weniger Abhängigkeit vom Stromnetz und damit neue Nutzungsszenarien. Leistungsfähig - auch für anspruchsvolle Programmnutzungen ausreichend. Relativ geringer Preis macht Netbooks für alle erschwinglich.

Wissensgesellschaft und Schule

Neue Lehr- und Lernformen brauchen entsprechende Rahmenbedingungen, um sich entfalten zu können.
Virtuelle und computerunterstützte Lernumgebungen bieten dafür optimale Voraussetzungen und unterstützen die Umsetzung der modernen pädagogischen Forderungen nach mehr Differenzierung und Selbststeuerung der Lernenden.

Erfolgreich im Unterricht: Podcasting

Podcasts sind wunderbar als unterhaltende und bereichernde Ergänzung zum Unterricht einsetzbar.

Für jedes Thema und jeden Gegenstand geeignet - der Fantasie der Unterrichtenden sind keine Grenzen gesetzt.

Die eLC-Plattform für Podcaster/innen
http://schulpodcasting.com/

Motivation durch Game based Learning

Der Traum aller Schüler/innen: Computerspiele im Unterricht. Ein neuer Ansatz, der ohne Zweifel Motivation und Interesse der Lernenden steigert. Ein Forschungsprojekt der Donau-Uni unter Univ.-Prof. Mag. Dr. Michael Wagner soll diese Strategie unterstützen.

Die Schulen des eLearning Cluster sind dabei.

eLC 2.0 – ein Projekt im Auftrag des Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur, Sektion II Berufsbildung, Abteilung 8 Schulentwicklung, Schulen für Berufstätige und IT-Angelegenheiten Minoritenplatz 5, 1014 Wien

Auftraggeber:
MR. Dr. Christian Dorninger
Leitung u. für den Inhalt verantwortlich:
Mag. Christian Schrack
Redaktion und Layout: Ruth Sattler/ sattlercom
http://www.elc20.com
http://www.elearningcluster.com

Fotos: eLearning Cluster, Hertha Firnbergschulen Wien, Klasse 4HMA | November 2009

1998

An den Schulen tauchen die ersten Notebooks auf.

2000

Kooperationen mit mittel- und osteuropäischen Ländern.
eLearning und eTeaching (Blended Learning) erobern die Schulen.

2001

Ideen: Die Lernenden rücken in den Mittelpunkt. Vom Vermittlungs- zum Problemlöseparadigma, selbstorganisiertes und/oder selbstbestimmtes Lernen.

Neue Arbeitsumgebungen, wo (ungezwungenes) Lernen stattfinden kann.

2002

Erste Lernplattformen werden an den Schulen eingesetzt.

2003

Content-Erlass I: Elektronischer Content für Österreichs Schulen - Entwicklung, Verbreitung und Pflege.
eContent-Entwicklung für den Unterricht in Notebook-Klassen.

2004

Content-Erlass II: Elektronische Lehr- und Lernmaterialien für Österreichs Schulen - Bildungspool Austria; Durchführung des Projektes 2004-06.
Diskussion um eLearning-Mehrwert.
Open-Source-Abkommen.

2005

Bildungsstandards, Content-Pools und Content-Masterplan.
Vernetzung mit internationalen Projekten und Entwicklungen.
Der Begriff des Homo Zappiens.

2006

High-Time der Notebook-Klassen – jetzt auch bei jüngeren SchülerInnen.
Evaluation beweist: bessere Schlüsselkompetenzen durch eLearning.
Commitments für die Zukunft – Podcasting und ePortfolios erobern die Klassenzimmer.
Der eLC tritt in eine neue Phase.

2007

eLC 2.0 kommt als neues Projekt mit neuen Schlagworten: Social Software, Lifelong Learning, Podcasting und ePortfolio.

Beginn der Schulpartnerschaften und damit Verdoppelung des eLC.

2008

Ausbau des Projekts, Vertiefung der Partnerschaften.

Neue Ideen wie Game-based Learning oder Lean LAN treiben die Entwicklung voran.

2009

Förderung der Individualisierung, Schaffung individueller Lernumgebungen.

Steigerung der Medien-, IT- und Netzwerkkompetenz der Schülerinnen und Schüler.

Vertiefung von Game Based Learning.
Beginn des Netbook-Projekts.

2010

Wireless Campus.

Einführung von Netbookklassen.

Virtuelle Zusammenarbeit der Schüler/innen der Partnerschulen

Nachhaltigkeit (Green Computing).

bm:uk Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur
Berufsbildende Schulen
gender
eLC2.0